

REGULAMENTO

IX JOGOS INTERNOS DO CÂMPUS SÃO MIGUEL DO OESTE DO INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - JISMO 2020 RESUMO

Período de inscrição: 10 a 16 de março de 2020

Forma de inscrição: formulário eletrônico disponível em <http://bit.ly/JISMO2020>

Local de realização dos jogos: Câmpus São Miguel do Oeste

Data dos jogos: 1º e 4 de abril

Previsão de horário: 8h às 18h (a confirmar, após divulgação da programação)

Quem pode participar: Alunos, servidores e terceirizados do Câmpus São Miguel do Oeste.

MODALIDADES, CATEGORIAS E NAIPES

- **Basquete**
 - Categoria gerais
 - Naipes misto
- **Cabo de guerra**
 - Categoria gerais
 - Naipes misto
- **Futsal**
 - Categoria integrados
 - Naipes masculino
 - Categoria gerais
 - Naipes masculino
 - Naipes feminino
- **Handebol**
 - Categoria gerais
 - Naipes masculino
 - Naipes feminino
- **Tênis de mesa**
 - Categoria gerais
 - Individual
 - Naipes masculino
 - Naipes feminino
- **Voleibol**
 - Categoria gerais
 - Naipes misto
- **Xadrez**
 - Categoria gerais
 - Naipes misto

CONTATOS

1. DO EVENTO

Art. 1º Os 9º Jogos Internos do Câmpus São Miguel do Oeste do Instituto Federal de Santa Catarina - JISMO 2020, serão disputados por estudantes, servidores e trabalhadores terceirizados do câmpus, na forma deste regulamento, nos dias 1 e 4 de abril de 2020.

Art. 2º Os jogos serão organizados por servidores, nomeados pela Direção Geral do Câmpus São Miguel do Oeste, em parceria com os Centros Acadêmicos de Agronomia e Alimentos e com o Grêmio Estudantil local.

§1º É de responsabilidade dos servidores nomeados o planejamento, a execução e avaliação geral do evento, mediando as situações com os setores do câmpus envolvidos e fazendo os encaminhamentos necessários;

§2º É de responsabilidade dos Centros Acadêmicos de Agronomia e Alimentos do Grêmio Estudantil realizar a divulgação das inscrições para os jogos de integração; providenciar a premiação em forma de medalhas, considerando do 1º ao 3º colocado em cada modalidade.

Art. 3º Havendo incidente que requeira esse tipo de atenção, ao menos um dos servidores nomeados irá compor, juntamente com árbitro(s) envolvido(s), Comissão Disciplinar para deliberar sobre eventual aplicação de sanções pertinentes.

2. DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º As inscrições deverão ser realizadas de 10 a 16 de março de 2020, por meio de formulário eletrônico, disponível em <http://bit.ly/JISMO2020>

§1º Poderão inscrever-se para participar dos jogos, estudantes e servidores vinculados ao Câmpus São Miguel do Oeste do IFSC, bem como trabalhadores terceirizados que atuem em postos de trabalho locais;

§2º Os estudantes participantes deverão estar regularmente matriculados no primeiro semestre letivo do ano de 2020;

§3º No caso das modalidades coletivas, cada equipe poderá ser formada por até 8 membros, podendo ser servidores ou estudantes, salvo o disposto no §2º do Art. 5º e/ou no regulamento específico das modalidades.

§4º Um mesmo participante não pode ser inscrito em mais de uma equipe coletiva da mesma modalidade/categoria, sendo facultado aos organizadores desconsiderarem a inscrição da equipe coletiva feita por último;

§5º Até o primeiro jogo de cada equipe poderão ser alterados os atletas inscritos, respeitando-se o limite de no máximo 8 atletas por equipe.

Art. 5º São modalidades disponíveis para inscrição:

I - Coletivas

- a) Basquete;
- b) Cabo de guerra;
- c) Futsal;

- d) Handebol.
- e) Voleibol;

II - Individuais

- a) Tênis de mesa;
- b) Xadrez.

§1º As modalidades serão disputadas em naipes masculino e feminino, exceto as modalidades cabo de guerra; basquete; voleibol e; xadrez, que serão disputadas em naipes misto.

§2º A categoria de inscrição para quaisquer modalidades é denominada “gerais”, permitindo a participação tanto de equipes formadas apenas por alunos, independentemente do nível de ensino, quanto de equipes formadas apenas por servidores, exceto no caso do futsal, que contará com uma categoria de disputa exclusiva para os estudantes regularmente matriculados nos cursos técnicos integrados do Câmpus São Miguel do Oeste.

Art. 6º Com a finalidade de financiar as atividades dos Centros Acadêmicos de Agronomia e Alimentos e do Grêmio Estudantil do Câmpus São Miguel do Oeste, os participantes do evento são convidados a colaborar com o valor de:

I - R\$30,00 por inscrição de equipe em modalidade coletiva, exceto para o Cabo de Guerra, cuja contribuição é de R\$20,00;

II - e/ou R\$ 3,00 por inscrição em modalidades individuais.

§1º O recolhimento da contribuição se dará após a inscrição online, presencialmente, até o dia 17 de março.

§2º Não será impedida a inscrição de alunos ou servidores que não puderem colaborar com os valores sugeridos no caput.

Art. 7º Cada participante (aluno ou servidor) poderá inscrever-se em até 3 (três) modalidades.

Art. 8º As formas de disputa serão organizadas após a inscrição, a depender do número de participantes/equipes em cada modalidade.

Art. 9º Após a organização da forma de disputas e elaboração das tabelas, somente haverá alterações em caso de concordância unânime entre os organizadores do evento.

Art. 10º A programação dos jogos será divulgada até o dia 27 de março de 2020 nos murais do câmpus, no Portal do Aluno (<http://portaldoaluno.smo.ifsc.edu.br>), na página do Câmpus São Miguel do Oeste (<http://smo.ifsc.edu.br>) e demais redes sociais.

§1º É de responsabilidade de cada atleta ou equipe conferir a programação dos jogos e organizar-se adequadamente para a participação;

§2º O atleta ou a equipe que não estiver presente no momento dos jogos perderá por WO.

5. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 10 Ao inscrever-se no JISMO 2020, todo participante se declara em gozo de perfeita saúde e apto à prática de esportes, assumindo eventuais riscos inerentes ao desempenho esportivo, tais como choques, escoriações, lesões, fraturas, dentre outros, independentemente do agente causador.

Art. 11 Havendo necessidade de atendimento médico de urgência, os organizadores do evento realizarão chamada ao suporte emergencial público.

Parágrafo único. O IFSC não se responsabiliza pela continuidade de tratamento médico de qualquer natureza, ocorridos com os participantes antes, durante e após as competições dos JISMO.

Art. 12 O resultado dos JISMO na categoria “Gerais” será utilizado como base para definição da equipe que terá direito de inscrição nos JIFSC 2020, categoria dos cursos gerais, sendo o responsável pela inscrição do time campeão o titular desse direito.

Parágrafo único. Caso a equipe campeã seja composta exclusivamente por servidores, o direito passará para a equipe subsequentemente classificada que tiver a participação de alunos.

Art. 13 Os casos omissos serão resolvidos pelos organizadores do evento.

REGULAMENTO TÉCNICO DAS MODALIDADES

1. BASQUETEBOL

Art. 1º Para esta modalidade, a disputa será na forma mista, com no mínimo dois meninos ou duas meninas em quadra ao mesmo tempo.

Art. 2º A competição será regida pelas regras oficiais do basquete.

Art. 3º Cada grupo poderá relacionar na competição até 8 (oito) atletas.

Art. 4º O trabalho de aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso da partida. Para tal, os atletas deverão fazê-lo fora de campo antecipadamente ao seu jogo.

Art. 5º Poderá se requisitar 1 (um) tempo técnico por set quando a bola não estiver em jogo.

Art. 6º Poderá ser realizada a substituição dos atletas quantas vezes forem necessárias.

Art. 7º Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que cheguem ao local no decorrer do jogo.

Art. 8º O tempo de jogo será definido a partir do número de inscritos e da definição da forma de disputa.

Art. 9º Ao término do tempo regulamentar, havendo empate entre as equipes, será disputado tempo extra de 3min.

§1º Persistindo empate, serão realizados arremessos de 3 lances livres por equipe.

§2º Ainda havendo empate após os lances livres referidos no §1º, as equipes farão um arremesso de lance livre cada, alternadamente, até que uma das equipes fique à frente no placar.

Art. 10 Para efeitos de classificação serão considerados: 3 pontos ao vencedor da partida.

Art. 11 Para efeitos de classificação caso as equipes estejam empatadas em número de pontos, serão considerados os seguintes critérios de desempate, na ordem abaixo:

- I - confronto direto
- II - maior soma de pontos marcados nas partidas;
- III - menor soma de pontos sofridos nas partidas;
- IV - sorteio.

Parágrafo único. Caso as equipes tenham número diferente de partidas disputadas, os critérios previstos nos incisos II e III serão proporcionalizados para que o comparativo seja justo.

2. CABO DE GUERRA

Art. 1º Para o cabo de guerra cada equipe poderá inscrever um grupo de 6 participantes, sendo obrigatoriamente 3 do sexo masculino e 3 do sexo feminino.

Art. 2º Os competidores serão alinhados ao longo do cabo (corda), que terá uma marcação 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 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.

Art. 5º Será considerada falta para a equipe quando qualquer um de seus jogadores encostarem o quadril no chão, o que acarretará na perda da partida.

3. FUTSAL

Art. 1º Os jogos serão realizados considerando-se as regras oficiais e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º Cada equipe deverá ser composta de no mínimo 6 (seis) atletas e no máximo 8 (oito) atletas.

Art. 3º As equipes deverão estar uniformizadas minimamente, com camisas numeradas.

Art. 4º Caso as equipes em quadra estejam utilizando camisetas com a mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela organização do JISMO) ou trocar as camisas.

Art. 5º O aquecimento não poderá, de forma alguma, atrasar o início da partida, devendo os atletas fazê-lo fora de campo e antecipadamente ao seu jogo.

Art. 6º O tempo de jogo será definido após o término das inscrições, considerando a forma de disputa.

Art. 7º Caso alguma partida termine empatada, e havendo a necessidade de haver vencedor, haverá a disputa de penalidades com a cobrança de uma série de 03 (três) pênaltis por equipe.

§1º Persistindo o empate, as equipes baterão um pênalti cada, alternadamente, até que uma das equipes passe a frente no placar;

§2º Só poderá haver repetição de batedor nas penalidades após todos os que terminaram a partida terem batido.

Art. 8º O tiro livre direto, sem direito à formação de barreira, será aplicado como penalidade às equipes a partir da 4ª falta acumulativa cometida, inclusive.

Art. 9º Haverá 02 (dois) cartões para sanções aos atletas:

I - Amarelo: advertência.

II - Vermelho: expulsão. Jogador sai da partida e também fica impedido de jogar a próxima.

§1º. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente o atleta que for advertido duas vezes com cartão amarelo ou com cartão vermelho;

§2º. O disposto no §1º aplica-se tanto para cartões recebidos em uma única partida quanto para a somatória dos cartões recebidos ao longo do torneio.

Art. 10 Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e 01 (um) responsável pela equipe.

Art. 11 Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que cheguem ao local no decorrer do jogo.

Art. 11 O responsável pela equipe punido com cartão vermelho dado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por 1 (uma) partida, independente da punição que lhe poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

Art. 12 Para efeitos de classificação serão considerados: 3 pontos ao vencedor da partida; 1 ponto ao empate e nenhum ponto ao perdedor.

Art. 13 Para efeitos de classificação caso as equipes estejam empatadas em número de pontos, serão considerados os seguintes critérios de desempate, na ordem abaixo:

- I - confronto direto
- II - maior soma de gols marcados nas partidas;
- III - menor soma de gols sofridos nas partidas;
- IV - sorteio.

Parágrafo único. Caso as equipes tenham número diferente de partidas disputadas, os critérios previstos nos incisos II e III serão proporcionalizados para que o comparativo seja justo.

4. HANDEBOL

Art. 1º Os jogos serão realizados considerando-se as regras oficiais e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º Cada equipe deverá ser composta de no mínimo 7 (sete) atletas e no máximo 8 (oito) atletas em cada uma delas.

Art. 3º As equipes deverão estar uniformizadas minimamente, com camisas numeradas.

Art. 4º Caso as equipes em quadra estejam utilizando camisas com a mesma cor, será realizado sorteio para definir qual terá que utilizar colete (fornecido pela organização do JISMO) ou trocar as camisas.

Art. 5º O aquecimento não poderá, de forma alguma, atrasar o início da partida, devendo os atletas fazê-lo fora de campo e antecipadamente ao seu jogo.

Art. 6º O tempo de jogo será definido após o término das inscrições, considerando a forma de disputa.

Art. 7º Caso alguma partida termine empatada, e havendo a necessidade de haver vencedor, haverá a disputa de penalidades com a cobrança de uma série de 03 (três) tiros livres por equipe.

§1º Persistindo o empate, as equipes baterão um tiro livre cada, alternadamente, até que uma das equipes passe a frente no placar;

§2º Só poderá haver repetição de batedor nas penalidades após todos os que terminaram a partida terem batido.

Art. 8º Haverá 03 (três) cartões para sanções aos atletas:

I - Amarelo: advertência;

II - Vermelho: exclusão da partida do jogador, sendo vedado à equipe, por 2 minutos, a entrada de atleta substituto.

III - Azul: expulsão. Jogador sai da partida e também fica impedido de jogar a próxima.

Art. 9º Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estiverem uniformizados e 01 (um) responsável pela equipe.

Art. 10 Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que cheguem ao local no decorrer do jogo.

Art. 11 O responsável pela equipe punido com cartão vermelho dado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por 1 (uma) partida, independente da punição que lhe poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

Art. 12 Para efeitos de classificação, serão considerados: 3 pontos ao vencedor da partida; 1 ponto ao empate e nenhum ponto ao perdedor;

Art. 13 Para efeitos de classificação caso as equipes estejam empatadas em número de pontos, serão considerados os seguintes critérios de desempate, na ordem abaixo:

I - confronto direto

II - maior soma de gols marcados nas partidas;

III - menor soma de gols sofridos nas partidas;

IV - sorteio.

Parágrafo único. Caso as equipes tenham número diferente de partidas disputadas, os critérios previstos nos incisos II e III serão proporcionalizados para que o comparativo seja justo.

5. TÊNIS DE MESA

Art. 1º As disputas desta modalidade serão realizadas nos naipes masculino e feminino.

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 JISMO.

Art. 4º Para fins de classificação serão utilizados os seguintes critérios: 1º confronto direto; 2º soma do número de pontos feitos; 3º menor número de pontos sofridos; 4º sorteio.

6. VOLEIBOL

Art. 1º Para esta modalidade a disputa será na forma mista (três meninos e três meninas em quadra).

Art. 2º A competição será regida pelas regras oficiais do vôlei.

Art. 3º Cada grupo poderá relacionar na competição até 8 (oito) atletas.

Art. 4º O trabalho de aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, atrasar o início da partida. Para tal, os atletas deverão fazê-lo fora de campo antecipadamente ao seu jogo.

Art. 5º Será considerada vencedora a equipe que vencer um set de 25 pontos.

Parágrafo único: Dependendo do número de participantes, a forma de pontuação poderá ser modificada, conforme discussão a ser realizada no congresso técnico.

Art. 6º Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pelo coordenador da modalidade, juntamente com a direção do JISMO.

Art. 7º Poderá se requisitar 1 (um) tempo técnico por set quando a bola não estiver em jogo.

Art. 8º Poderá ser realizada a substituição dos atletas quantas vezes forem necessárias.

Art. 9º Todos os atletas que estiverem relacionados na súmula poderão participar da partida, mesmo que cheguem ao local no decorrer do jogo.

Art. 10 Para efeitos de classificação serão considerados: 3 pontos ao vencedor da partida.

Art. 11 Para efeitos de classificação caso as equipes estejam empatadas em número de pontos, serão considerados os seguintes critérios de desempate: 1º confronto direto; 2º soma do número de pontos feitos; 3º menor número de pontos sofridos; 4º sorteio.

8. XADREZ

A modalidade de Xadrez será disputada na forma acordada em Congresso Técnico, com a participação dos participantes, a ser realizado conforme disposto na Programação do JISMO.