

# 8º OLIMPÍADA ESPORTIVA ESTUDANTIL DO IFF ITAPERUNA

## REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO



olimpíadaestudantil

IFFluminense Itaperuna

2023

## I OBJETIVO

O evento busca incentivar a prática esportiva, bem como possibilitar um tempo/espço de socialização entre os estudantes dos diferentes Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio. O regulamento visa descrever as regras e condições para a realização de evento e de cada modalidade.

## II INSCRIÇÃO

Para participar é necessário ser aluno(a) de um dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio do IFF Campus Itaperuna. A inscrição deve ser realizada por meio do preenchimento de um formulário do Google enviado para os grupos de Whatsapp das turmas. Na inscrição, cada estudante pode escolher até 4 opções de modalidades. São elas: Futsal masculino; Futsal Feminino; Voleibol masculino; Voleibol feminino; Queimada mista; Cabo de guerra masculino; Cabo de guerra feminino; Xadrez masculino; Xadrez feminino; Natação masculina; Natação feminina; Atletismo – Corrida de velocidade masculino; Atletismo – Corrida de velocidade feminino; Atletismo – Lançamento de dardo masculino; Atletismo – Lançamento de dardo feminino; “Altinha” misto; League of Legends (LOL) misto; Free Fire misto; FIFA individual misto; Apresentação artística – Dança misto.

## III COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

As equipes serão compostas por alunos do mesmo curso, não importando o ano ou a turma. Cada curso será identificado pelas seguintes cores: Administração - azul; Informática - roxo; Eletrotécnica - vermelho; Química - verde. Os estudantes poderão se vestir ou usar adereços na cor destinada a cada curso como forma de identificar os participantes das torcidas, já que para os integrantes das equipes de cada curso serão fornecidos coletes personalizados de acordo com as cores. **A comissão organizadora irá selecionar os estudantes para as equipes de acordo com a ordem da escolha preenchida no formulário e não por desempenho/performance.**

**Obs:** caso o número de estudantes que optarem por determinada modalidade exceda o número máximo permitido, o curso poderá realizar seletivas para a definição da equipe representante. Nesse caso, os estudantes que não forem selecionados serão encaixados em outras modalidades que tiverem indicado na inscrição.

## IV EQUIPE TÉCNICA

As equipes podem selecionar estudantes do seu curso para atuarem como técnicos ou auxiliares durante as competições.

## V COMISSÃO ORGANIZADORA

Cada equipe possui por uma comissão organizadora composta de estudantes que representam os respectivos cursos no planejamento e organização das olimpíadas. São atribuições da comissão:

- Ajudar no processo de definição das equipes (não deixar ninguém de fora)
- Conferir as inscrições (caso um ou mais alunos ainda desejem participar, vocês devem pegar os dados deles e nos passar. Vocês podem convidar alunos para completar equipes que não foram fechadas).
- Auxiliar no registro dos resultados nos dias das competições e tabulação dos resultados parciais no final de cada dia de competição, assim como o resultado final.
- Auxiliar na elaboração do regulamento.
- Auxiliar na preparação dos locais de competição (um dia antes e nos dias)
- Realizar reunião com todos os alunos inscritos após a formação das equipes para realizar orientações e apresentar o regulamento.
- Estimular o curso a providenciar meios para melhor identificar as torcidas de cada curso no dia.
- Criar um mascote (em conjunto com os estudantes dos cursos)
- Auxiliar o curso a organizar a apresentação artística - Dança.
- Estimular o curso a criar uma bandeira para a abertura do evento.

## VI PONTUAÇÃO

Para cada lugar alcançado pelas equipes será atribuída a seguinte pontuação:

1º lugar- 10 pontos

2º lugar- 8 pontos

3º lugar- 6 pontos

4º lugar - 4 pontos

**Observação:** Nas modalidades individuais, caso haja mais de um estudante de determinado curso nas 4 primeiras colocações e:

- um deles tenha ficado em primeiro lugar, serão somados 3 pontos para o segundo colocado, 2 pontos para o terceiro e 1 ponto para o quarto colocado.

- um deles tenha ficado em segundo lugar (o primeiro lugar tenha sido de outro curso), serão somados 2 pontos para o terceiro e 1 ponto para o quarto colocado.
- um deles tenha ficado em terceiro lugar (o primeiro e segundo lugares tenham sido de outros cursos), será somado 1 ponto para o quarto colocado.

**Apresentação artística – Dança misto - 10 pontos (não haverá competição. Todas as equipes que apresentarem ganham os pontos)**

**Mascote do curso** - Serão atribuídos 5 pontos para a mascote mais criativo do curso. O segundo lugar ganhará 3 pontos, o terceiro lugar 2 pontos e o quarto lugar 1 ponto. Um júri composto por professores e servidores, com exceção dos professores de educação física e da área técnica, fará a escolha. O mascote deverá obrigatoriamente estar presente na abertura da competição, na segunda-feira às 13:00.

**Torcida** - Serão atribuídos 5 pontos para a torcida campeã durante a competição. O segundo lugar ganhará 3 pontos, o terceiro lugar 2 pontos e o quarto lugar 1 ponto. Para isso, os estudantes podem fazer uso de instrumentos musicais, balões e outros adereços (**é proibida a utilização de quaisquer tipos de fogos de artifício**). Os critérios avaliativos serão: 1- vestimenta e adereços com identificação da cor do curso; 2- qualidade das batidas dos instrumentos musicais; 3- qualidade e originalidade das músicas; 4- apoio às equipes do curso durante as disputas; 5- postura/atitude da torcida durante o evento (principalmente em relação a qualquer tipo de preconceito ou discriminação, à utilização de palavras de baixo calão, à violência de forma geral).

A soma da pontuação de todas as modalidades e participação em torcida, mascote e apresentação artística indicará o curso vencedor geral das Olimpíadas.

#### **OBSERVAÇÃO:**

- Nas modalidades individuais será permitido que o mesmo curso alcance mais de uma colocação no pódio.
- Nas modalidades coletivas não haverá disputa de terceiro colocado. Este será definido pela derrota para o campeão.
- É permitido que cada curso selecione estudantes para assumirem a função de técnico(a) nas modalidades coletivas.
- Cada equipe de modalidade coletiva deve escolher um participante para ser o capitão/capitã.

- e) Antes de cada partida/competição será realizada uma chamada para conferência dos participantes nos locais de competição.
- f) Caso a equipe de alguma modalidade esportiva não compareça ao jogo será atribuído WO e nenhum ponto será contabilizado para a equipe faltosa.
- g) Caso o estudante participe de 2 competições que ocorram no mesmo dia e horário, este terá que fazer a escolha da modalidade a ser disputada. Nenhum participante poderá ocupar o seu lugar.
- h) Para todas as modalidades que forem realizadas na quadra será necessária a utilização de tênis.

## **VII PREMIAÇÃO**

Haverá premiação de medalhas para os 1º, 2º e 3º lugares de cada modalidade, e troféus para 1º, 2º, 3º e 4º cursos colocados no geral. Serão concedidas medalhas de *fair play* aos participantes indicados pelos árbitros e comissão organizadora e de superação aos participantes indicados pela comissão organizadora. A premiação será realizada na sexta-feira conforme cronograma do evento.

## **VIII CRONOGRAMA**

<b>Dia 02/10 (segunda-feira)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 13:00 às 14:00: Quadra (Abertura - entrada das equipes, fala da direção, apresentação dos mascotes e apresentação artística – Dança misto)</li> <li>- 14:00 às 14:50 Quadra (Semifinal Queimada mista – 2 jogos)</li> <li>- 14:50 às 15:10 Quadra (Semifinal Cabo de Guerra masculino e feminino – 2 jogos)</li> <li>- 15:10 às 16:10 Quadra/Campo (eliminatória atletismo – corrida de velocidade e lançamento de dardo masculino e feminino)</li> <li>- 15:30 às 16:10 Quadra (1ª Semifinal Voleibol feminino – 1 jogo)</li> <li>- 16:10 às 17:50 Quadra (Semifinal Voleibol masculino – 2 jogos)</li> <li>- 14:00 às 17:50 Tecnoteca ou biblioteca (eliminatórias do xadrez masculino e feminino)</li> </ul>
<b>Dia 03/10 (terça-feira)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>14:30 às 15:00 Piscina (semifinais natação masculina e feminina – 25 metros nado livre)</li> <li>15:00 às 16:10 Quadra (semifinal futsal feminino – 2 jogos)</li> <li>16:10 às 17:50 Quadra (semifinal futsal masculino – 2 jogos)</li> </ul>

14:30 às 17:50 Laboratórios de Informática (eliminatórias LOL e Free Fire misto)

### **Dia 04/10 (quarta-feira)**

- 14:30 às 15:00 Quadra (Semifinal Altinha misto – 2 jogos)
- 15:00 às 15:30 Quadra (final Queimada mista – 1 jogo)
- 15:30 às 15:50 Quadra (final Cabo de Guerra masculino e feminino – 2 jogos)
- 15:20 às 16:00 Quadra/Campo (finais atletismo – corrida de velocidade e lançamento de dardo masculino e feminino)
- 16:00 às 16:40 Quadra (2ª Semifinal Voleibol feminino – 1 jogo)
- 16:40 às 17:50 Quadra (final futsal feminino – 1 jogo)
- 14:00 às 17:50 Tecnoteca ou biblioteca (finais do xadrez masculino e feminino)

### **Dia 05/10 (quinta-feira)**

- 14:30 às 15:00 Piscina (finais natação masculina e feminina – 25 metros livre)
- 15:00 às 15:40 Quadra (final voleibol feminino – 1 jogo)
- 15:40 às 16:20 Quadra (final voleibol masculino – 1 jogo)
- 16:20 às 16:50 Quadra (final Altinha misto – 1 jogo)
- 16:50 às 17:50: Quadra (final futsal masculino – 1 jogo)
- 14:30 às 17:50 Laboratórios de Informática (finais LOL e Free Fire misto)

### **Dia 06/10 (sexta-feira)**

- 09:30 às 11:30 - Premiação e encerramento em conjunto com a Semana Acadêmica

## **IX REGRAS ESPECÍFICAS DAS MODALIDADES**

### **1- Futsal (masculino e feminino)**

1.1- Cada equipe deverá ser composta por até 13 integrantes. A responsabilidade de organizar os titulares, reservas e substituições deverá ser da própria equipe.

1.2- Cada equipe deverá jogar com o colete cedido pela organização. Recomenda-se a utilização de short preto ou branco com meióes da mesma cor do short.

1.3- É obrigatório o uso de calçado adequado. Sendo assim, não é permitido jogar descalço ou sem camisa.

1.4- Para a disputa será realizado um sorteio de chaves com eliminatória simples (mata-mata). O terceiro colocado será o time que perdeu para o campeão na primeira disputa. Sendo assim, **não** haverá disputa para o terceiro lugar.

1.5- O jogo terá 2 tempos de 15 minutos no jogo feminino e 20 minutos no jogo masculino com intervalo de 2 minutos entre eles. Caso o jogo empate, ocorrerá a disputa por pênaltis com 3 representantes de cada time, inicialmente. Se a partida seguir empatada, um jogador de cada equipe cobrará o pênalti de forma alternada até que haja um vencedor.

1.6- Na competição masculina não é permitido aproveitar jogadores de outros cursos, mas é permitido aproveitar jogadores do mesmo curso inscritos na modalidade futsal, caso a equipe fique desfalcada.

1.7- No jogo feminino, caso 2 equipes fiquem com número inferior a 5 jogadoras, estas podem se juntar para jogar, no entanto terão que dividir pontuação entre as 2 equipes não podendo ultrapassar o total de 5 pontos para cada uma delas.

1.8- Salvo o que foi mencionado neste regulamento, a partida será realizada em conformidade com as regras oficiais do Futsal.

## **2. Voleibol (masculino e feminino)**

2.1- Cada equipe deverá ser composta por até 12 integrantes. A responsabilidade de organizar os titulares, reservas e substituições deverá ser da própria equipe.

2.2- Para a disputa será realizado um sorteio de chaves com eliminatória simples (mata-mata). O terceiro colocado será o time que perdeu para o campeão na primeira disputa. Sendo assim, **não** haverá disputa para o terceiro lugar.

2.2- As substituições são ilimitadas e não existe a necessidade de realizar o rodízio, ou seja, os jogadores podem jogar em uma posição fixa.

2.3- Serão realizados 2 sets de 25 pontos e em caso de empate 1 set de 15 pontos.

2.4- Os jogadores deverão usar os coletes cedidos pela organização. Recomenda-se a utilização de short preto ou branco com meiões da mesma cor do short;

2.5- É obrigatório o uso de calçado adequado. Sendo assim, não é permitido jogar descalço ou sem camisa.

2.6- Salvo o que foi descrito neste regulamento, o jogo seguirá as regras oficiais do Voleibol.

## **3- Queimada Mista**

3.1- A equipe deverá ser composta por até 20 participantes, sendo 50% do gênero masculino e a mesma quantidade do gênero feminino.

3.2- Para a disputa será realizado um sorteio de chaves com eliminatória simples (mata-mata). O terceiro colocado será o time que perdeu para o campeão na primeira disputa. Sendo assim, **não** haverá disputa para o terceiro lugar.

3.2- A área de jogo é a quadra de vôlei e a área do morto será demarcada com cones.

3.3- As duas equipes deverão indicar um integrante de sua equipe para iniciar a partida na “área do morto” e por lá permanecerá até que um jogador da sua equipe seja queimado. Assim que isso ocorrer ele(a) retornará para seu campo.

3.4- Não é permitido arremessar a bola no rosto do adversário, salvo se o participante se abaixar e isso venha a acontecer. Caso, sem intenção, o arremessador atinja a bola no rosto do adversário estando ele totalmente em pé, será dada posse de bola para a equipe que recebeu a bola. Caso o mesmo arremessador realize a mesma infração novamente, o mesmo será considerado queimado.

3.5- Caso o jogador de uma equipe segure a bola arremessada pela equipe adversária, este não será considerado queimado, tampouco o jogador que arremessou.

3.6 - O jogador que for queimado permanecerá na área do morto até o fim do jogo. Portanto, se a bola “cair” nas áreas laterais, os jogadores que estão queimados não poderão sair da área delimitada para pegá-la.

3.7- Quando uma pessoa é queimada, ela deverá fazer o primeiro lançamento de bola, não podendo repassar a bola para outra pessoa.

3.8- Caso um jogador saia da área de jogo para tentar “fugir” da bola para não ser queimado, os árbitros irão adverti-lo. Na segunda vez que isso ocorrer, seja pelo mesmo ou por qualquer outro participante de sua equipe, o mesmo será considerado queimado.

3.9- Não é permitido arremessar a bola envolvendo-a com os braços. Caso um participante realize esse movimento e queime alguém, a ação será anulada e quem arremessou a bola será considerado queimado.

3.10- A bola utilizada será a de vôlei.

3.11- Se o participante invadir a área do adversário para pegar a bola, esta terá que ser devolvida. Se a invasão ocorrer no momento de arremessar a bola, o lance será anulado e a bola será da outra equipe.

3.12- Vence quem conseguir queimar todos os integrantes da equipe adversária ou queimar mais jogadores adversários dentro do tempo máximo de jogo que será de 20 minutos.

#### **4. Cabo de Guerra (masculino e feminino)**

4.1- Cada equipe deverá ser composta por 9 participantes. Poderá haver mais de uma equipe por curso.

4.2- Para a disputa será realizado um sorteio de chaves com eliminatória simples (mata-mata). O terceiro colocado será o time que perdeu para o campeão na primeira disputa. Sendo assim, **não** haverá disputa para o terceiro lugar. Como há 5 equipes inscritas nas modalidades masculino e feminino, será realizado um novo sorteio no qual os dois primeiros sorteados realizarão o primeiro e único confronto da primeira rodada e as outras três equipes ficarão isentas (não competirão). Desta forma, o vencedor da primeira rodada realizará a 1ª semifinal



contra o terceiro sorteado no sorteio. Já o quarto e o quinto sorteado farão a 2ª semifinal. Os dois vencedores deste confronto realizam a final.

4.3- A disputa ocorrerá na quadra poliesportiva com uma corda naval de 10 metros de comprimento. Uma fita branca será presa na metade do comprimento da corda. A quadra terá três marcações com fita branca. A primeira marcará o ponto no qual a fita branca presa à corda deverá estar no início da disputa; as duas outras estarão a 1.5 metros da primeira marcação, uma à esquerda e outra à direita.

4.4- Vence a equipe que conseguir puxar a corda de tal forma que a fita presa a ela ultrapasse a marcação na quadra que está a 1,5 metros na marca central.

4.5- Os participantes devem escolher a ordem na qual serão dispostos ao longo da corda e não poderão alterá-la após o início da disputa. Caso isso aconteça a equipe será desclassificada.

4.6- Caso algum integrante caia no chão, poderá se levantar e continuar a disputa, desde que não altere a ordem inicial dos integrantes.

4.7- NÃO é permitido enrolar a corda nas mãos nem nos braços para puxar.

## **5. Xadrez (masculino e feminino)**

5.1- No início da competição as chaves de disputa serão sorteadas com auxílio de um programa computacional.

5.2- A competição será realizada na biblioteca ou no Laboratório de Administração e somente os competidores poderão estar presentes.

5.3- Em cada mesa será colocado um relógio.

5.4- Não é permitido o uso de celular durante a partida.

5.5- O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

5.6- As cores das peças serão atribuídas aos jogadores através de sorteio na 1ª rodada.

5.7- É expressamente proibido opinar na partida alheia.

5.8- Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

5.9- As demais informações sobre a partida serão repassadas aos competidores meia hora antes do início da competição. Sendo assim, é necessário chegar com antecedência de 15 minutos no local da competição para ter acesso às informações complementares.

## **6. Natação (masculina e feminina)**

6.1 A modalidade será realizada na categoria masculina e feminina.

6.2 As provas serão de 25 metros nado livre (não é permitido nadar mais que 3 metros de forma submersa, sob pena de eliminação).

6.3 Todos os participantes deverão fazer a saída do nado de dentro da piscina com uma das mãos encostadas na parede. É necessário fazer a batida da mão na parede da piscina no momento da chegada.

6.4 Haverá a possibilidade de apenas 1 largada queimada geral na bateria, sob pena de eliminação. O comando da largada será : 1º Preparar / 2º som do apito para iniciar a competição.

6.5 As provas são realizadas por meio de baterias com 4 participantes, nas quais os 8 participantes com os melhores tempos no geral avançam para as semifinais. Para a final, passam os dois primeiros colocados de cada bateria semifinal (independente do tempo obtido). A final será realizada pelos 4 participantes mais rápidos e as colocações serão determinadas por ordem de chegada com apoio da aferição do cronômetro junto com análise da filmagem da chegada. Obs: só será computada a chegada quando uma das mãos “bater” na parede da piscina fora da água, ou seja, acima do espelho d’água.

6.6- Deverá ser utilizado traje de banho adequado ao ambiente escolar ( maiô, biquíni, short, sunga, blusa do tipo surfista, bermuda). Não serão aceitos shorts ou bermudas jeans ou de algodão.

6.7 Serão disponibilizadas toucas para os participantes, mas a sua utilização não é obrigatória.

## **7. Corrida de velocidade (masculina e feminina)**

7.1 A modalidade será realizada na categoria masculina e feminina.

7.2 A corrida será realizada na quadra poliesportiva totalizando uma distância de 60 metros (1 ida e uma volta). Para cumprir todo o percurso os participantes deverão percorrer 2 trechos de 30 metros de forma ininterrupta.

7.3 Cada trecho será demarcado com cones e steps sendo que, para o percurso ser considerado válido, os participantes deverão sempre fazer o contorno por trás dos cones e steps. Caso o participante faça o retorno antes ou por cima de um ou mais cones e steps, este será automaticamente desclassificado.

7.4 As provas são realizadas por meio de baterias com 4 participantes, nas quais os 8 participantes com os melhores tempos no geral avançam para as semifinais. Para a final, passam os dois primeiros colocados de cada bateria semifinal (independente do tempo obtido). A final será realizada pelos 4 participantes e as colocações serão determinadas por ordem de chegada com apoio da aferição do cronômetro junto com análise da filmagem da chegada.

7.5 Em caso de empate em qualquer etapa, os participantes devem correr individualmente por tomada de tempo o percurso de 30 metros. O participante com o menor tempo vence o duelo.

## **8. Lançamento de dardo (masculino e feminino)**

8.1 A modalidade será realizada na categoria masculina e feminina.

8.2 A modalidade consistirá de uma corrida frontal e/ou passadas cruzadas de até 7 metros até a linha limite, seguida do lançamento do dardo o mais distante possível.

8.3 O dardo não pode cair de qualquer jeito. O lançamento só é válido se a ponta metálica do dardo tocar o solo primeiramente antes de qualquer outra parte.

8.4 A marca obtida pelos jogadores é medida pelos árbitros, na distância da linha limite de lançamento até o primeiro ponto em que o dardo toca o chão.

8.5 Cada participante terá direito a 3 tentativas de lançamentos, sendo considerada apenas a marcação do lançamento mais longo. Para isso serão realizadas 3 passagens de lançamentos por todos os inscritos, ou seja, de forma alternada.

8.6 Caso o participante realize o lançamento pisando após a linha limite ou o dardo caia de sua mão, o lançamento é considerado inválido e a tentativa é perdida.

8.7 A prova eliminatória e classificatória será realizada por meio de bateria única com todos os participantes nas quais os 4 participantes com as maiores distâncias (marcas) no geral avançam para a final. A final será realizada pelos 4 participantes e as colocações serão determinadas, após novas 3 tentativas por aluno, por ordem de maior distância dos lançamentos alcançados na eliminatória e na final.

8.8 Em caso de empate em qualquer etapa, cada participante terá mais um lançamento extra decisivo para que ocorra o desempate por diferença de distância.

## 9. Altinha misto

9.1- A equipe deverá ser composta por 4 participantes, sendo pelo menos um deles do gênero feminino.

9.2- Para a disputa será realizado um sorteio de chaves com eliminatória simples (mata-mata). O terceiro colocado será o time que perdeu para o campeão na primeira disputa. Sendo assim, **não** haverá disputa para o terceiro lugar. Caso um ou mais cursos não se inscreverem, a disputa acontecerá por meio de uma única apresentação por curso inscrito. A classificação será definida pelo total de pontos computados por cada curso.

9.3- As disputas ocorrerão dentro da quadra poliesportiva, dentro da área da modalidade do Voleibol, não podendo ultrapassar as linhas que a delimitam.

9.4- Os critérios de pontuação serão considerados de acordo com dois critérios de penalidade e dois de somatório, como apontado na descrição abaixo:

### Penalidade:

- Quedas - contagem de quantas quedas de bola acontecem durante o tempo de apresentação, sendo que a cada queda de bola a equipe perde **0,5 pontos** de um total de 10 pontos.
- Passe - os participantes só podem realizar passes “de primeira”. Toda vez que os participantes tiverem que tocar mais de uma vez na bola para passá-la para outro integrantes, a equipe perderá **0,2 pontos** de um total de 10 pontos.

### Somatório:

- Corte - será contabilizado **0,3 pontos** toda vez que houver um corte por um dos integrantes, desde que o mesmo tenha sido “defendido” por outro participante em um total de 10 pontos. Qualquer tipo de corte terá a mesma

pontuação (com a cabeça, com os pés, seja saltando ou estando no chão). Será considerado corte quando a bola for passada na diagonal em uma angulação de cima para baixo e tiver um nível de força maior do que normalmente acontece em passes.

- Criatividade - Toda vez que um passe dos tipos **sharque, escorpião, letra saltando ou eclipse** forem realizados por um participante e recebidos por outro, a equipe ganhará 0,5 pontos. Já para os passes do tipo **sarrada, letra, cola no peito e chiclete** a equipe ganhará 0,3 pontos até um total de 10 pontos.

A pontuação final da equipe será a soma das notas dos 4 critérios dividida por 4.

## 10. League of Legends (LOL) misto

10.1- A modalidade será realizada na categoria “misto”, podendo ser inscritas mais de uma equipe por curso.

10.2- As demais regras seguirão as adotadas no regulamento do e-JIF 2023, salvo as que conflitarem com as orientações gerais deste regulamento..

## 11. Free Fire misto

11.1- A modalidade será realizada na categoria “misto”, podendo ser inscritas mais de uma equipe por curso contendo 4 jogadores em cada uma.

11.2- As regras seguirão as acordadas entre as equipes participantes de acordo com a informações a seguir:

- APOSTAS 1X1

- VANTAGENS

- Subir em caminhões, W.O imediato!
- Ganhar no gás no túnel de clock, W.O imediato!
- Subir nas plataformas de factory ou Hangar, W.O imediato!
- Subir em casas, skipins, casa de cachorro, teto de observatório!

Containers em geral

OBS: Só será W.O se for comprovado que o adversário ficou muito tempo ou atirou de cima!

- PERSONAGENS

- KENTA
- HOMERO
- CR7
- HAYATO

- WOLFRAH
- Sônia
- SKYLLER
- WUKONG
- XTREMA
- Orion
- KAMIR
- A124
- DIMITRI
- THIVA
- NAIRI
- JOTHA
- OTHO
- ÍRIS
- JUSTIN BIEBER

Entrou com personagem errado, kitem todos imediatamente e refaz, passou de (0X0 em diante) W.O imediato!

- ARMAS

- MINI UZI (APENAS NO 1° ROUND)
- Desert (APENAS NO 1° ROUND)
- M1014 (UMA POR TIME)
- GROZA
- M1887-X
- KORD
- MAG-7
- CARAPINA
- AC80
- VECTOR
- AWM
- DOZE NOVA
- DUAS USP
- ESCUDO MAGNÉTICO
- PARAFAL
- GRANADAS EM GERAL
- CARGA EXTRA
- MAC10
- MP5 EVOLUÍDA X (I, II, III)
- FAMAS EVOLUÍDA X (I, II, III)
- M1014 EVOLUÍDA (I, II, III)

Proibido o uso de Granada, Granada de luz e Granada de fumaça. Utilizou na partida, W.O!

- PETS

⊘ DRAKINHO

⊘ ROBÔ

⊘ ETZINHO

## **12. FIFA Individual misto**

12.1- A modalidade será realizada na categoria individual “misto”, sendo que cada curso deverá inscrever 2 alunos e/ou alunas para participar da disputa;

12.2- A forma de disputa será eliminatória simples com quartas de final, semifinal e final;

12.3- Cada jogo terá a duração de 10 minutos, com prorrogação de 5 minutos e pênaltis caso necessário.

## **13. Apresentação artística – Dança misto**

13.1 A apresentação poderá ser realizada individualmente ou em grupo, somente por meninas, meninos ou misto, sendo livre a proporção quanto ao número de meninas e meninos.

13.2 A duração da apresentação pode ter um máximo de 5 minutos.

13.3 Como se trata de um evento esportivo educacional, **não será permitida** a utilização de músicas que contenham letras com palavras de baixo calão, xingamentos, e que sejam de cunho preconceituoso, racista, homofóbico, pornográfico, dentre outros aspectos não contemplados neste texto que vão contra ao caráter educacional da nossa escola.

13.4 A versão e o arquivo da música serão de inteira responsabilidade do curso e deverá ser reproduzido por meio de celular do próprio curso via bluetooth ou cabo. Caso a música esteja em alguma plataforma, o curso deverá se certificar que a mesma está “baixada” e que a versão é a correta.

## **X ASPECTOS DISCIPLINARES**

**Art. 1º** As infrações disciplinares têm como consequência as seguintes penalidades:

I - Advertência;

II - Suspensão;

III - Exclusão da respectiva competição.

**Art. 2º** A sanção de advertência será aplicada aos casos de mera inobservância das regras ou regulamentos desportivos e desde que não resultem em danos a terceiros ou ao IFF Campus Itaperuna ou promotores do evento desportivo.

**Art. 3º** A suspensão priva o estudante de continuar participando da respectiva modalidade esportiva ou ação que estava desempenhando nas olimpíadas. Pode ocorrer em caso de reincidência após a advertência.

**Art. 4º** A exclusão priva o estudante de continuar participando da respectiva competição desportiva, implicando no seu afastamento imediato, podendo ainda implicar em perda de pontos para sua equipe. Pode ocorrer em caso de reincidência após a suspensão.

## SEÇÃO I

### DAS INFRAÇÕES CONTRA PESSOAS

**Art. 5º** - Praticar agressão física:

I - Contra pessoa vinculada ao IFF, adversários, equipe de arbitragem ou comissões do evento, por fato ligado ao desporto.

**Sanção:** Exclusão da 8ª Olimpíada Estudantil e perda de 7 pontos para sua o curso.

**Art. 6º** - Ofender moralmente:

I - Pessoa vinculada ao IFF, adversários, equipe de arbitragem ou comissões do evento, por fato ligado ao desporto.

§ 1º Esta ofensa se aplica aos casos de uso de palavras de baixo calão, de xingamentos, de palavras de cunho preconceituoso, racista, homofóbico, dentre outros termos depreciativos não contemplados neste texto que vão contra ao caráter educacional da nossa escola.

**Sanção:** Exclusão da 8ª Olimpíada Estudantil.

**Art. 7º** - Ameaçar alguém, por palavra, escrito ou gestos ou por qualquer outro meio lhe causar mal injusto ou grave.

**Sanção:** Suspensão da modalidade 8ª Olimpíada Estudantil.

## SEÇÃO II

### DAS INFRAÇÕES CONTRA OS BENS

**Art. 8º** - Danificar, destruir, inutilizar ou deteriorar bem desportivo, por natureza ou destinação, de que tenha ou não posse ou detenção.

**Sanção:** Exclusão da 8ª Olimpíada Estudantil, responsabilização pelo reparo ou substituição do bem e perda de 5 pontos para o seu curso

## SEÇÃO III

## DAS INFRAÇÕES CONTRA A PAZ E A MORALIDADE ESPORTIVA

**Art. 9º** - Incitar publicamente a prática de infrações e falta de *Fair Play*.

**Sanção:** Perda de 2 pontos para o seu curso a cada ato e advertência, seguida de suspensão e exclusão em caso de reincidência.

**Art. 10º** - Assumir atitude contrária à disciplina ou à moral desportiva, em relação a qualquer pessoa vinculada direta ou indiretamente ao evento.

**Sanção:** Perda de 2 pontos para o seu curso a cada ato e advertência, seguida de suspensão e exclusão em caso de reincidência.

## SEÇÃO IV

### DAS INFRAÇÕES CONTRA A ORGANIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO ESPORTIVA

**Art. 11º** - Manifestar-se de forma desrespeitosa ou ofensiva contra ato, decisão ou providência da entidade organizadora e comissões do evento.

**Sanção:** Advertência ao infrator na 1ª vez e exclusão do mesmo e perda de 2 pontos para o curso na 2ª vez.

**Art. 12º** - Deixar de cumprir deliberação, resolução, determinação ou requisição da entidade organizadora ou comissões de evento.

**Sanção:** Perda de 2 pontos para o curso a cada vez.

## SEÇÃO V

### DAS INFRAÇÕES RELATIVAS ÀS COMPETIÇÕES PROPRIAMENTE DITAS

**Art. 13º** - Impedir o prosseguimento ou dar causa à suspensão de partida ou prova.

**Sanção:** Exclusão da 8ª Olimpíada Estudantil.

**Art. 14º** - Praticar ato hostil, desleal ou inconveniente durante a competição.

**Sanção:** Suspensão ou exclusão da 8ª Olimpíada Estudantil de acordo com a gravidade.

**Art.15º** - Reclamar ou desrespeitar por meio de gestos, atitudes ou palavras, a arbitragem.

**Sanção:** Advertência e suspensão em caso de reincidência. A exclusão poderá ser adotada de acordo com a gravidade.



**Art. 16º** - Os casos omissos nestes aspectos disciplinares serão analisados e resolvidos pela Comissão Geral Organizadora da 8ª Olimpíada Estudantil.

## **XI DISPOSIÇÕES FINAIS**

- 1-** Para maiores esclarecimentos, favor procurar os professores de Educação Física.
- 2-** Os casos omissos ou não contemplados neste regulamento serão analisados e julgados pela comissão organizadora.

Itaperuna, 01 de Outubro de 2023.

Igor Pereira D Icarahy  
Rodrigo da Silva Martins  
Rômulo de Freitas Sousa Santos  
**Coordenadores da Comissão Organizadora Geral da 8ª Olimpíada Esportiva do  
IFFluminense Campus Itaperuna 2023**