

# REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ESTUDANTIS DO CAMPUS ARACRUZ – JOESCA 2018 (atualizado em 12/09/18- alterações em amarelo)

## 1. OBJETIVOS

1.1 Os JOESCA são uma atividade pedagógica que têm como objetivo geral proporcionar aos estudantes dos cursos técnicos integrados do IFES – Campus Aracruz uma integração e aproximação e, entre estes e a instituição, por meio da prática esportiva competitiva.

1.2 São objetivos específicos dos JOESCA:

- a) Estimular conceitos de respeito ao próximo, obediência as regras, valorizar vitórias e aprender com derrotas.
- b) Proporcionar momentos de satisfação e lazer aos estudantes do IFES- Campus Aracruz;
- c) Incentivar a prática do esporte enquanto agente socializador;
- d) Agir em benefício do grupo através do esporte, de atividades coletivas e de atividades lúdicas;
- e) Incentivar a prática do esporte como fomentador da saúde do ser humano.

## 2. MODALIDADES ESPORTIVAS

2.1 Os JOESCA 2018 acontecerão nas seguintes modalidades:

- a) Futsal – Masculino e feminino
- b) Handebol – Masculino e feminino
- c) Voleibol – Times mistos
- d) Xadrez – Individual misto
- e) Tênis de Mesa – Individual misto
- f) Vôlei de grama – Masculino e feminino

2.2 As modalidades serão regidas pelas regras oficiais das federações internacionais e pelas estabelecidas no ANEXO I.

## 3. INSCRIÇÕES

3.1 As inscrições poderão ser realizadas no período de 20 a 31 de agosto de 2018.

3.2 O preço das inscrições por aluno será de R\$ 10,00 (dez reais) que será utilizado para custear principalmente os gastos com medalhas, arbitragem ou

outros que venham a surgir.

3.3 Cada aluno poderá se inscrever em 2 modalidades entre as previstas no tópico 2.1, itens “a”, “b” e “c” e, em mais 1 modalidade entre os itens “d”, “e” e “f” do mesmo tópico, totalizando no máximo 3 modalidades por aluno.

#### **4. DATAS DOS JOGOS**

4.1 Os JOESCA serão realizados no dia 14/09/18 (sexta-feira) após os intervalos da manhã e tarde e, nos dias 15/09/18 (sábado) e 20/10/18 (sábado) de 08:00 às 17:00 horas.

**4.2 Os alunos deverão comparecer aos jogos de posse das suas carteirinhas estudantis.**

#### **5. FALTA AOS JOGOS**

5.1 Se uma equipe não comparecer a um jogo ou comparecer com número insuficiente de jogadores, de acordo com as regras oficiais da modalidade, sofrerá derrota por W x O, além de não poder mais prosseguir na competição.

5.2 Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

#### **6. SISTEMA DE DISPUTA DOS JOGOS**

6.1 A forma de disputa dos jogos dependerá do número de equipes inscritas.

#### **7. COMISSÃO DISCIPLINAR**

7.1 Durante os jogos será formada uma comissão disciplinar composta por alunos e servidores, que terá como competência a decisão sobre casos de indisciplina, de modo a garantir a realização dos jogos com espírito esportivo e respeito às normas do ambiente pedagógico do IFES - Campus Aracruz.

#### **8. CASOS OMISSOS**

8.1 Os casos omissos serão decididos pela Comissão de Organização dos JOESCA instituída pela portaria 277 de 15 de agosto de 2018.

**Aracruz, 11 de setembro de 2018**

## ANEXO I – REGULAMENTO DAS MODALIDADES

### Voleibol

1. A competição de voleibol será disputada na categoria mista. Será permitida a inscrição de 6 participantes no mínimo e de 12 participantes no máximo.
2. Se a equipe não possuir 6 jogadores no mínimo, em quadra, no início da partida ou do set, será considerada desclassificada da partida e da competição.

**2.1 Será obrigatória a presença de ao menos três jogadoras do sexo feminino em todo o tempo de jogo.**

3. Os sets serão disputados até 21 pontos (exceto no set de desempate que será disputado até 15 pontos).
4. Vencerá a partida a equipe que vencer 2 (dois) sets.
5. Vencerá um set, exceto o 3º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 21 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 20 x 20, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (22 x 20, 23 x 21; ...).
6. No caso de um empate em sets por 1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 14 x 14, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (16 x 14, 17 x 15; ...).
7. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:
  - a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 0;
  - b) 02 (dois) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 1;
  - c) 01 (um) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 1;
  - d) 00 (zero) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 0.
8. Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 01 minuto no set, o qual deverá ser solicitado pelo (a) capitão (ã) ou pela (o) técnica (o) da equipe.
9. Os participantes deverão comparecer uniformizados para os jogos, sendo constituído de camisetas idênticas (sua numeração ficará livre) e shorts, shorts/saia e/ou legging (preferencialmente iguais).

10. As substituições ocorrerão conforme as regras da Federação Internacional de Voleibol (FIVB).
11. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.
12. Caso um jogador não tenha condições de continuar na partida e a equipe esteja INCOMPLETA para o set ou para a partida, perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.
13. Caso o W x O ocorra, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 2x0, em sets, parciais de 21x0 em cada set.
  - 12.1 Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão para a fase posterior de equipes eliminadas por esse motivo.
  - 12.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0 para as equipes adversárias.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## Futsal

1. A competição será disputada na categoria masculina e feminina. Será permitida a inscrição de 5 participantes no mínimo e de 10 no máximo. O número máximo de participantes da modalidade contempla todos os componentes informados no ato da inscrição.
2. A equipe que não possuir no mínimo 3 jogadores, no início do jogo, será desclassificada da partida e da competição.
3. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.
4. As partidas (categoria masculina e feminina) terão duração de 24 minutos corridos (2 tempos de 12 minutos) com intervalo de 1 minuto entre os períodos.
  - Observação: o cronômetro será parado em pedidos de tempo técnico, atendimento médico, em caso de cartão vermelho e quando o árbitro ou o coordenador técnico entender necessário e determinar.
5. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:
  - a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora;
  - b) 01 (um) ponto em caso de empate;
  - c) 0 (zero) ponto para a equipe perdedora.

5.1 Nas semifinais e finais, caso em que será necessário apontar um vencedor se no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, será aplicado o seguinte:

- a) Serão efetuadas cobranças de 03 tiros da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham participado da partida;
- b) Persistindo o empate a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham participado da partida, até que haja um vencedor.
- c) No caso de se chegar a cobrança de penalidades máximas as duas equipes deverão ter o mesmo número de atletas para as cobranças, isto é, caso uma equipe possua um número de atletas inferior a outra, a equipe com maior número de atletas deverá retirar das cobranças os

atletas necessários para igualar o número de atletas cobradores da outra equipe.

6. O Sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de grupos será o seguinte:

- a) Confronto Direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
- b) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- c) Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- d) Saldo de gols de todos os jogos do grupo na fase;
- e) Ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
- f) Menor número de cartões (soma dos cartões amarelos 1 ponto e vermelhos 3 pontos).
- g) Sorteio.

- Observação: Quando o empate for entre três ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item “a”.

7. Quando da necessidade de classificar uma ou mais equipes por Critério Técnico (melhor segundo lugar), se o número de equipes em todos os grupos for igual, a equipe que obtiver a maior soma de pontos (vitória/empate/derrota) em todos os jogos da fase será classificada. Permanecendo o empate ou se o número de equipes em pelo menos um dos grupos for diferente, serão utilizados os seguintes critérios:

a) Média de gols (número de gols recebidos dividido pelo número de gols feitos, dividido pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o menor coeficiente.

b) Média de gols pró (Número de gols feitos divididos pelo número de jogos efetuados na fase). Classifica-se o maior coeficiente.

c) Média de Gols Contra (Número de gols recebidos dividido pelo número de jogos efetuados na fase) Classifica-se o menor coeficiente.

d) Sorteio.

• Observações:

a) Utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e haja a necessidade de classificar mais uma ou mais equipes, passa-se ao 2º critério e assim por diante.

b) Quando na fórmula constar como zero, o resultado obtido pela própria equipe (partidas, gols) está fórmula deverá ser descartada, já que não existe divisão por zero (matemática).

8. As equipes deverão apresentar-se para o jogo, devidamente uniformizadas, camisetas iguais (idênticas, mesma marca) e numeradas (ao menos nas costas, sendo que tamanho do número deve ser visível para o árbitro), calção cor única não sendo obrigatório ser numerado (não será levado em consideração a marca), e meião cor única (não será levado em consideração a marca dos meiões), sendo que o equipamento dos jogadores compõe-se de camisa de manga curta, ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, caneleiras, tênis confeccionados com lona, pelica ou couro macio, com solado e revestimento lateral de borracha ou material similar, ficando terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas.

8.1 O goleiro usará uniforme com camisa numerada de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros, sendo-lhe permitido, com exclusividade, para fins de proteção, o uso de calça de agasalho sem bolso e sem zíper.

8.2 Será permitido o uso de camisas de clubes profissionais de futebol devidamente numeradas e diferentes dos números de outros atletas de linha. Permitido para o goleiro e demais atletas de linha.

8.3 O goleiro linha deverá utilizar camisa numerada (com o mesmo número que iniciou a partida conforme consta na súmula), de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros. Poderá ocorrer o uso de colete quando necessário.

8.4 O jogador que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será punido com cartão amarelo e retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização

do árbitro e no momento em que a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento.

**9. Será obrigatório o uso de caneleiras e estas deverão estar completamente cobertas pelas meias.**

10. O capitão da equipe deverá ser identificado em súmula e não há a obrigatoriedade de usar uma braçadeira em um dos braços para identificá-lo.

11. Em caso de coincidência nas cores de uniformes será realizado um sorteio para definir a equipe que deverá efetuar a troca dos uniformes ou o uso de coletes fornecido pela organização.

12. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente à pessoa física que for expulsa ou receber **03 (três) cartões amarelos**, consecutivos ou não.

12.1 A contagem de cartões, para fins de aplicação de suspensão automática, é feita separadamente por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará o cartão amarelo já recebido na mesma ou em outra partida da competição. Será anulado apenas o segundo cartão amarelo, recebido na mesma partida e que ocasionou o cartão vermelho.

12.2 Se o mesmo atleta em determinado momento da competição acumular simultaneamente 3 (três) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 1 partida.

12.3 Para a disputa da primeira partida na semifinal, não haverá o cumprimento de suspensão pelo acúmulo de cartões amarelos vindos da fase anterior, apenas existindo a suspensão para atletas punidos com cartão vermelho na última partida da fase em disputa.

13. Caso um jogador não tenha condições de continuar na partida e a equipe esteja INCOMPLETA (menos de 3 jogadores), a equipe perderá a partida. Assim sendo, a equipe adversária receberá os gols necessários para vencer a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos ganhos até o momento da declaração.



14. Caso ocorra o W x O, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 1x0, e o gol será anotado para o capitão da equipe do jogo em questão. A equipe que ocasionar o W x O (em todas as fases) estará desclassificado da competição.

14.1 Caso o W x O ocorra na fase eliminatória, não será permitida a ascensão para a fase posterior de equipes eliminadas por esse motivo.

14.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 1 x 0 para a equipe adversária.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## Handebol

1. No Campeonato de Handebol dos JOESCA serão adotadas as regras oficiais da CBHb, salvo as restrições deste regulamento.
2. As equipes devem comparecer ao local da partida na data e no horário divulgados .

2.1 Haverá tolerância de 10 (dez) minutos para o primeiro jogo da tabela.

3. Cada equipe poderá inscrever no mínimo 7 atletas, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

3.1 A equipe que não possuir no mínimo 5 atletas no início da partida será desclassificada da partida e da competição.

3.2 O atleta que se apresentar após o início da partida poderá participar, apenas, se estiver relacionado na súmula.

4. A duração das partidas será de 24 minutos, divididos em 2 períodos de 12 minutos, com tempo corrido, com intervalo de 1 minuto entre os períodos.

5. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:

- a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora;
- b) 01 (um) ponto em caso de empate;
- c) 0 (zero) ponto para a equipe perdedora.

6. Como critério tanto de desempate nas chaves quanto para efeito da classificação por índice técnico, serão adotadas as seguintes prioridades:

- Entre duas equipes

- a) confronto direto;
- b) maior saldo de gols na fase;
- c) sorteio;

- Entre três ou mais equipes:

a) maior saldo de gols na fase, utilizando-se, apenas, os resultados dos jogos entre as equipes envolvidas no empate;

b) maior número de gols marcado na fase, utilizando-se, apenas, os resultados dos jogos entre as equipes envolvidas no empate;

c) sorteio;

7. Caso um jogador não tenha condições de continuar na partida e a equipe esteja INCOMPLETA (menos de 5 jogadores), a equipe perderá a partida. Assim sendo, a equipe adversária receberá os gols necessários para vencer a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos ganhos até o momento da declaração.

8. Caso ocorra o W x O, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 1x0, e o gol será anotado para o capitão da equipe do jogo em questão. A equipe que ocasionar o W x O (em todas as fases) estará desclassificado da competição.

8.1 Caso o W x O ocorra na fase eliminatória, não será permitida a ascensão para a fase posterior de equipes eliminadas por esse motivo.

8.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 1 x 0 para a equipe adversária.

9. O atleta expulso do jogo estará automaticamente eliminado da competição, não se isentando das punições impostas pela Comissão Disciplinar;

10. A equipe que por algum motivo interromper uma partida será punida com a derrota, valendo como resultado o placar do momento da interrupção ou 15 x 00 a favor da equipe adversária, de acordo com o que for mais favorável.

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão organizadora

## Voleibol de grama

1. A competição será disputada nas categorias masculina e feminina. Somente será permitida a inscrição de duplas
2. Os sets serão disputados até 21 pontos (exceto no set de desempate que será disputado até 18 pontos).
3. Vencerá a partida a equipe que vencer 2 (dois) sets.
4. Vencerá um set, exceto o 3º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 21 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 20 x 20, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (22 x 20, 23 x 21; ...).
5. No caso de um empate em sets por 1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 14 x 14, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (16 x 14, 17 x 15; ...).
6. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:
  - 3 (três) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 0;
  - 2 dois) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 1;
  - 1 um) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 1;
  - 1 zero) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 0.
7. Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 01 minuto no set, o qual deverá ser solicitado pela capitã ou pela (o) técnica (o) da equipe.
8. Os participantes deverão comparecer uniformizados para os jogos, sendo constituído de camisetas idênticas e shorts, shorts/saia e/ou legging (preferencialmente iguais).
9. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

10. Caso um jogador não tenha condições de continuar na partida, a equipe declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida perderá o set e a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set e a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.

11. Caso o W x O ocorra, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 2x0, em sets, parciais de 21x0 em cada set.

11.1 Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão para as fases posteriores de equipes eliminadas por esse motivo.

11.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0 para as equipes adversárias.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **Tênis de mesa**

1. A competição será disputada na categoria individual mista.
2. Os sets serão disputados até 11 pontos.
3. Vencerá a partida o jogador que vencer 3 (três) sets.
4. Vencerá um set o jogador que primeiro alcançar a marca de 11 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 10 x 10, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (12 x 10, 13 x 11; ...).
5. Cada jogador fará dois saques consecutivos, exceto no caso em que a partida esteja em 10 x 10. Nesse caso, cada jogador fará somente um saque por vez até final do set..
6. Nas competições (independente do sistema de disputa) a pontuação correspondente em cada partida será:
  - a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora por 3 sets a 0 ou 3 sets a 1;
  - b) 02 (dois) pontos para a equipe vencedora por 3 sets a 2;
  - c) 01 (um) ponto para a equipe perdedora por 3 sets a 2;
  - d) 00 (zero) ponto para a equipe perdedora por 3 sets a 0 ou 3 sets a 1.
7. Cada jogador terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 30 segundos no set, o qual deverá ser solicitado pelo próprio jogador.
8. Os participantes deverão comparecer uniformizados para os jogos, sendo constituído de camisetas que representa a sala (sua numeração ficará livre) e shorts, shorts/saia e/ou legging.
9. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.
10. Caso um jogador não tenha condições físicas de continuar na partida, perderá o set e a partida. O jogador adversário receberá os pontos ou sets necessários

para vencer o set e a partida. O jogador sem condições de jogo manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.

11. Caso o W x O ocorra, a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 3x0, em sets, parciais de 11x0 em cada set.

13.1 Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão do jogador para a fase posterior.

13.2 Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 3 x 0 para as equipes adversárias.

**12. Cada jogador deverá trazer sua própria raquete para o torneio.**

13.Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

## **Xadrez**

1. As partidas de xadrez serão disputadas individualmente em competição mista.
2. O sistema de disputa será definido entre os competidores devido às especificidades da competição dessa modalidade.
3. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.