



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO

**PORTARIA SOR.0059/2017, DE 25 DE SETEMBRO DE 2017**

*Aprovar o Regulamento Geral e Específico do 1º Circuito Adrenalina, do 2º Torneio Interclasses e Jogos alternativos e da 3ª Guerra de Robôs referente ao 2º semestre 2017, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - Câmpus Sorocaba – IFSP-SOR*

**O DIRETOR GERAL DO CÂMPUS SOROCABA, DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO**, no uso de suas atribuições legais, conferidas pela Portaria nº 3.903, de 04 de novembro de 2015,

**RESOLVE:**

Art. 1º - **APROVAR** o Regulamento Geral e Específico do 1º **Circuito Adrenalina**, do 2º **Torneio Interclasses e Jogos alternativos** e da 3ª **Guerra de Robôs** referente ao 2º semestre 2017, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - Câmpus Sorocaba – **IFSP-SOR**, que acontecerá no dia 11/11/2017, conforme anexo.

Art. 2º - Esta portaria entra em vigor a partir da data de sua publicação.

DENILSON DE CAMARGO MIRIM  
DIRETOR GERAL CÂMPUS SOROCABA

Publicado no Quadro de  
Avisos do Campus SOR em:

25/09/2017

**1º CIRCUITO ADRENALINA IFSP/SOR**

**REGULAMENTO GERAL**

**2/2017**

**2º Semestre de 2017**

## **DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer normas para orientar e normatizar o desenvolvimento e realização do evento (1º Circuito Adrenalina do IFSP/SOR), de forma harmônica e disciplinada, do desporto no Câmpus Sorocaba.

## **PRINCÍPIOS**

O 1º CIRCUITO ADRENALINA - CÂMPUS SOROCABA / 2º SEMESTRE 2017 alicerçado na Política Federal de Educação, baseia-se nos seguintes princípios:

- I. Da democracia: assegurando ao estudante acesso à prática esportiva, preconizado pelo Art. 217 da constituição Federal de 1988.
- II. Do conhecimento: propiciando a prática do esporte e do lazer de forma consciente e participativa.
- III. Da educação: atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores sócio-culturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos.
- IV. Do respeito à cidadania: estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;
- V. Da humanização: proporcionando ao estudante a vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

## **OBJETIVOS**

Permitir a introdução e o desenvolvimento da prática esportiva no ambiente educacional, possibilitando a interação, inclusão e socialização entre alunos e servidores da comunidade acadêmica do IFSP Campus Sorocaba.

## **ORGANIZAÇÃO**

O evento será realizado na Escola Municipal Dr. Getúlio Vargas, no endereço: Avenida Dr. Eugênio Salerno 298, Vila Santa Terezinha-Sorocaba/SP, no dia 11 de novembro de 2017.

O evento será composto pelo 2º Torneio Interclasses e Jogos Alternativos; 3º Guerra de Robôs. Todos os participantes e espectadores do evento estão sujeitos a este regulamento. O presente regulamento ficará exposto nos murais do IFSP e na página do facebook, de modo que nenhum participante poderá alegar desconhecimento deste documento.

O evento será organizado pela Comissão Organizadora, composta por servidores técnico-administrativos, docentes e alunos do IFSP. A Comissão Organizadora, dentro de suas atribuições, será responsável por fazer cumprir as normas previstas neste regulamento.

Compete à Comissão Organizadora:

- I. Organizar, supervisionar e dirigir os jogos.
- II. Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específico dos jogos.
- III. Buscar e promover a realização de contatos para levantar recursos para a realização do evento.
- IV. Providenciar a aquisição de premiações (medalhas, troféus, etc.).

## **INSCRIÇÕES**

Poderão participar do evento alunos regularmente matriculados nos cursos oferecidos pelo IFSP/Sorocaba, por docentes e técnicos administrativos da instituição.

A participação no evento será condicionada à identificação do atleta na ficha de inscrição e entrega da mesma ao responsável. Será cobrada taxa de inscrição de R\$3,00 de cada atletas participantes do

**2º Torneio Interclasses e Jogos Alternativos, somente, para a confecção das medalhas de premiação.**

**Será obrigatória a apresentação do documento de identificação oficial com foto, de cada membro da equipe perante o mesário presente, antes de cada partida.**

As equipes deverão ser exclusivamente masculina ou feminina, composta por alunos da mesma classe, **não podendo alunos de recuperação jogar em times que não sejam de suas classes de matrícula.** Poderão participar do evento e formar times (de servidores) docentes e técnicos-administrativos do mesmo sexo.

As disputas serão realizadas em obediência às regras vigentes nas Confederações Desportivas Nacionais à data da realização dos jogos, salvo as adaptações previstas neste regulamento e no regulamento específico de cada modalidade (em anexo a este Regulamento Geral).

## **PREMIAÇÃO**

Serão conferidas medalhas de 1º e 2º lugares aos participantes do 2º Torneio Interclasses e Jogos Alternativos; troféus aos vencedores da 3º Guerra de Robôs. Serão feitas premiações no período da manhã e tarde, logo após as finais.

## **PENALIDADES**

Um participante expulso (ou punição correspondente) será punido conforme as regras oficiais de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Organizadora dos jogos. **AS PUNIÇÕES SE ESTENDEM PARA TODAS AS ETAPAS DOS JOGOS.**

Será aplicado pela comissão organizadora advertência escrita ou expulsão dos jogos ao aluno que:

- Efetuar tentativa de agressão física, verbal ou psicológica a qualquer membro da organização ou participantes do evento;
- Prejudicar o bom andamento do evento;
- Promover tumulto antes, durante e depois da partida no local da competição;
- Induzir outros participantes ao desrespeito aos adversários;
- Proferir gestos ou palavras obscenas;
- Estimular atletas a prática de violência;
- Praticar bullying;
- Praticar atos de preconceito de raça, cor, gênero, etc.

## **DISPOSIÇÕES GERAIS**

A equipe que não se apresentar para um jogo/batalha no horário determinado pela Tabela Oficial, em qualquer dos eventos, será considerada perdedora por WO.

A tolerância de horário para ser aplicado o WO é de 10 minutos após o horário determinado pela tabela. Podendo os membros da comissão fazer alterações de acordo com a situação presente.

Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada mediante documento formal encaminhado para a Comissão Organizadora.

A Comissão Organizadora expedirá outros documentos, se necessários, à complementação deste Regulamento Geral.

**Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora.**

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO**

### **FUTSAL**

**Art.1º**- A competição de Futsal do IFSP/Sorocaba será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBFS/2017.

**Art.2º**- O tempo do jogo para o masculino e feminino será de 2 tempos de 10 minutos cronometrados, sendo estabelecido o intervalo de 5 minutos para ambos.

**Art.3º**- O número máximo de jogadores inscritos por equipe será **de 09 (nove) pessoas**, onde 5 (cinco) estarão em quadra, incluindo o goleiro e 4 (quatro) serão os reservas. **Cada equipe deve escolher uma cor de camiseta, no ato da inscrição e estas deverão estar numeradas.** É vedada o início da partida se uma das equipes tiver menos de 3 (três) jogadores, nem terá continuação ou prosseguimento se uma das equipes, ou ambas, ficar reduzida a menos de 3 (três) jogadores em quadra. **Em hipótese alguma será permitida troca ou empréstimo de jogadores de outros times.** Caso o time esteja incompleto, os árbitros devem aguardar 10 minutos após o horário estipulado para o início da partida. O não comparecimento de no mínimo 3 jogadores para jogar será considerado WO.

**Art. 4º** - Procedimentos de substituição, infração, punição e quaisquer outras ocorrências dentro da partida ficarão sob responsabilidade dos árbitros, podendo eles tomar as decisões cabíveis de acordo com as Regras Oficiais da CBFS, o Regulamento Geral e Específico.

**Art. 5º** - No caso de empate no saldo de gols após o término dos dois tempos, a decisão da partida se dará através da cobrança de tiros

penais. Vencerá a partida quem obtiver maior saldo de gols após as cobranças.

**Art. 6°** - O atleta que durante os jogos, receber um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estará automaticamente suspenso por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

**Art. 7°** - Caso um dos atletas de um time esteja ausente o mesmo poderá ser substituído por outro atleta da mesma classe, após a apresentação do mesmo aos mesários e confirmação da inscrição pela Comissão Organizadora.

**Art. 8°** - Quaisquer outras decisões, a partir de eventos ou ocorrências não descritas neste Regulamento, poderão ser tomadas pela Comissão Organizadora do evento, sendo esta autônoma.

# REGULAMENTO ESPECÍFICO

## BASQUETE 3X3

As regras a serem aplicadas são aquelas em vigor FIBA/CBB 2014. O chaveamento da competição será feito mediante a quantidade de times inscritos.

### Regulamento Basquete 3x3 FIBA

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

**Art. 1** - Quadra e Bola Será utilizada como quadra para o jogo de 3x3 uma meia quadra de basquete (15m x 11m) com uma tabela. Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de dois pontos (6,75m) e um semicírculo (“no charge”) abaixo da cesta. Em todas as categorias e naipes serão utilizadas bolas tamanho 6 (seis).

**Art. 2** - Equipes Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

**Art. 3** - Oficiais de Jogo Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e três (3) marcadores: tempo / 12 segundos de posse / súmula.

**Art. 4** - Início do Jogo

4.1 - Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

4.2 - A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso esta seja necessária.

4.3 - O jogo deve iniciar com três (3) jogadores de cada equipe em quadra.

**Art. 5** - Pontuação

5.1 - Será atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

5.2 - Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

5.3 - Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre convertido.

**Art. 6** - Tempo de Jogo / Vencedor de um Jogo

6.1 - O tempo regular de jogo deve ser o seguinte:

- Um (1) período de 10 minutos.
- O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

6.2 - No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.

6.3 - Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

6.4 - Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (3) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O.

6.5 - Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores machucados e/ou desclassificados. Nesta situação, a equipe a ser declarada vencedora mantém seus pontos, e a equipe a ser declarada perdedora não pontua (tem seu placar “zerado”).

6.6 - Uma equipe que perca seu jogo em função de desistência ou uso de má fé perante as regras, e ao espírito esportivo será desclassificada da competição.

**Art. 7** - Faltas/Lances Livres

7.1 - A equipe está em situação de falta coletiva quando tiver cometido seis (6) faltas coletivas no período. Uma vez que a equipe cometa nove (09) faltas coletivas, qualquer falta subsequente será considerada falta técnica. Os jogadores não estão excluídos pelo número de faltas pessoais. Exceto às sujeitas ao artigo 15.

7.2 - Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas

durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos). Tais situações se aplicam a arremessos não convertidos.

7.3 - Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

7.4 - Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10ª e qualquer falta coletiva subsequente, bem como faltas técnicas e antidesportivas, serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola.

- Esta cláusula é aplicada também para faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe os artigos 7.2 e 7.3.

7.5 - A posse de bola será concedida após último lance livre derivado de uma falta técnica ou antidesportiva. A partida será reiniciada com "Check Ball" em favor da equipe que cobrou a penalidade.

#### **Art. 8 - Como a bola é jogada**

8.1 - Após cada arremesso ou último lance livre bem sucedido: • Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, a partir do semicírculo abaixo da cesta ("no charge"), driblando ou passando a bola para um companheiro atrás do arco (área de dois pontos) na parte superior deste.

- A equipe não pode sofrer interferência antes de retirar a bola do semicírculo ("no charge").

8.2 - Após cada arremesso ou último lance livre mal sucedido:

- Se a equipe de ataque ganhar o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem precisar voltar à bola a um local atrás do arco (linha de dois pontos).

- Se a equipe de defesa ganhar o rebote ou roubar a bola, deve levá-la, passando ou driblando, a um local atrás do arco (linha de dois pontos).

8.3 - A posse de bola dada a qualquer equipe, após uma situação de bola morta que não seja uma pontuação bem sucedida, deve começar com uma troca de passe (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco (linha de dois pontos) na parte superior da quadra ("Check Ball").

8.4 - O jogador é considerado como "atrás do arco (linha de dois pontos)" quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no arco.

8.5 - No caso de uma situação de "bola presa/pulo bola", a posse de bola será dada à equipe de defesa.

## **Art. 9 - Protelação**

9.1 - Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

9.2 - Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).

9.3 - Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

**Art. 10 - Substituição** A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver morta, antes do "Check Ball". O substituto só poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico atrás da linha superior, caracterizando a substituição. Não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

## **Art. 11 - Pedidos de tempo**

Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola morta.

## **Art. 12 - Critérios de desempate**

Caso haja empate entre as equipes durante a fase de classificação, deverão ser adotados os seguintes critérios para desempate:

- 1 – maior número de vitórias.
- 2 – confronto direto.
- 3 – maior número de pontos marcados.

## **Art. 13 – Cabeças de chave**

As equipes definidas como "cabeças de chave" serão as que compuserem maior pontuação após o somatório de pontos (no ranking FIBA "3x3planet.com") dos atletas que a compõem. Serão consideradas, por equipe, as pontuações dos 03 (três) atletas melhor ranqueados.

## **Art. 14 - Desqualificação**

Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas estará sem condições de jogo, e deverá ser retirado da partida pelos árbitros e do evento pelos organizadores.

# REGULAMENTO ESPECÍFICO

## XADREZ

Mediante o número de inscritos, o torneio adotará uma das possibilidades que se seguem:

### 1. SISTEMA SUÍÇO (para até 6 jogadores)

- Serão disputadas 5 rodadas, nas quais se elegerá um vencedor que possuir o maior número de pontos na última rodada;
- Cada vitória valerá um ponto, empate  $\frac{1}{2}$  ponto e derrota 0 pontos;
- Cada jogador terá tempo máximo de 15 minutos, totalizando meia hora partida. Caso necessário o árbitro terá total direito de refazer as regras.
- Sistema de desempate: maior número de vitórias ou confronto direto.

### 2. Mata-Mata (para mais que 6 jogadores)

Haverá um sorteio antes do início do torneio para fazer o chaveamento. Aqui se aplicam também os tempos definidos no sistema suíço: 15 minutos por jogador; 30 por partida.

# REGULAMENTO ESPECÍFICO

## GUERRA DE ROBÔS DE BEXIGA

### 1. Introdução

- Modalidade: Robô de Bexiga
- Número de robôs na partida: dois (um de cada competidor)
- Duração da partida: 3 rounds de 1 minuto e 30 segundos
- Classes disponíveis: 400 gramas e 850 gramas
- Dimensões do robô: 20 cm altura
- Especificações do ringue: 200 x 155 x 50 cm
- Especificações do controle categoria 400g: chave três posições
- Especificações do controle categoria 850g: Bluetooth via Smartphone

Robô de bexiga é uma competição animadora no qual Robôs são controlados remotamente. A competição do robô é disputada num ringue plano com proteções laterais e pode ter armas no centro. Trata-se de um projeto de eletrônica simples onde dois carrinhos são dispostos em um ringue com intuito de combaterem, ambos tenso uma bexiga colocada em cima de suas bases e vence aquele que estourar a bexiga do adversário mais vezes.

## **2. Especificações dos Robôs**

Os robôs são pequenos veículos elétricos controlados remotamente, utilizando de armas para estourar a bexiga do adversário. Os limites de peso e tamanhos impostos aos robôs encorajam o trabalho em equipe, a prática e a criatividade no projeto dos mesmos.

Abaixo são enumeradas as especificações e restrições referentes às partidas.

### **2.1 Configurações do Robô:**

Robôs de bexiga são normalmente veículos com 2 (duas) rodas ativas e diversas configurações são permitidas desde que os limites de peso e tamanhos definidos a seguir sejam respeitados.

#### **2.1.1 Dimensões e Pesos**

##### **2.1.1.1 Categoria 400g**

O robô deve pesar no máximo 400 gramas, o peso do controle não conta, pode ser feita uma proteção desde que essa seja apenas na frente ( 15 cm a partir do chão), a arma pode ter um raio de ação de 20cm para cima ou para frente, lembrando que os vinte centímetros para cima serão contados a partir do chão e os 20cm para frente será contada a partir da base.

### **2.1.1.2 Categoria 850g**

O robô deve pesar no máximo 850 gramas, o peso do controle não conta, pode ser feita uma proteção desde que essa seja apenas na frente ( 15 cm a partir do chão), a arma pode ter um raio de ação de 20cm para cima ou para frente, lembrando que os vinte centímetros para cima serão contados a partir do chão e os 20cm para frente será contada a partir da base. O sistema de controle tem que ser exclusivamente via bluetooth e emparelhado com um Smartphone.

Se alguma das regras citadas no parágrafo acima forem quebradas o competidor terá 10 minutos, após a inspeção, para fazer as alterações, se mesmo depois desse tempo o robô ainda não estiver dentro das regras ele será desclassificado.

### **2.1.2 Alimentação**

Baterias e motores elétricos são os únicos dispositivos permitidos para o acionamento dos robôs. Não existe um limite de potência para o uso das baterias.

## **2.1.3 Controle Remoto**

### **2.1.3.1 Categoria 400g**

Só serão permitidos controles que utilizem fios (máximo 3 metros), são indicadas chaves controladoras de três posições (on/off/on) e cabo quatro vias.

### **2.1.3.1 Categoria 850g**

Só serão permitidos sistemas via bluetooth emparelhados com smartphones. O sistema de controle dos robôs tem que estar dentro do robô, e fica a escolha do competidor.

## **3. Armas**

As armas tem que ser do tipo perfurantes, podendo ser agulhas, espetos, arames, ou qualquer outro tipo pontudo, desde que estas estejam nos parâmetros das regras citadas no item 2.1.1. As únicas restrições para com as armas é que não poderão ser arremessadas, não poderão dar choque e não poderão gerar nenhum tipo de enrosco para o oponente.

## **4. Ringue**

O ringue tem 200 mm de comprimento, 155 mm de largura e é revestido uma proteção de acrílico de 50 mm de altura.

## **5. REGRAS DO JOGO**

### **5.1 Duração da partida**

O combate contém 3 rounds de 1 minuto. Vence o que obtiver duas vitórias. Em caso de parada de algum robô é iniciada a contagem de 10 segundos, e caso o robô não volte a se movimentar perde o round.

Caso necessário o competidor poderá solicitar um tempo de 1 minuto e 30 segundos para reparos, entre os rounds. Se o robô não estiver apto a competir após o tempo de reparo será automaticamente desclassificado.

### **5.2 Pontuação**

Será contada a pontuação por ataques caso não haja, por nenhuma das partes, o estouro da bexiga. A pontuação de ataque será computada quando o competidor investir contra o oponente.

Perderá ponto de ataque o competidor que interferir no robô através do cabo de alimentação, puxando ou empurrando o robô por métodos que não sejam da própria locomoção do robô.

A cada 3 (três) penalidades o competidor perde 1 (um) round.