

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE  
CAMPUS CEARÁ-MIRIM  
SEMANA DE ARTE, DESPORTO E CULTURA 2023



# Regulamento Geral

Ceará-Mirim  
2023

.....MENSAGEM AOS PARTICIPANTES.....

“Soy Loco por ti America”

Somos latino-americanos. Fico muito feliz se você, lendo isso, não arregalou os olhos ou soltou um suspiro de lembrança, acompanhado por um breve pensamento de "é verdade...". Mas a verdade é que nós, brasileiros, precisamos nos lembrar disso: nós somos latino-americanos.

É daquelas obviedades difíceis de se lembrar e notar. Como diria David Foster Wallace, às vezes, as coisas mais óbvias e triviais são as mais difíceis de serem lembradas, e também são as mais importantes para nossa vida e sanidade. Mas deixemos esse existencialismo de lado; ao menos, por enquanto. O fato é que costumamos nos esquecer de nossas origens latinas e ibéricas em razão, entre outras coisas, do tamanho do nosso território, da nossa língua (o Brasil é o único país do continente americano a ter o Português como língua oficial), da nossa história, que se tornou peculiar pelo fato de a nossa independência ter sido proclamada por Dom Pedro (príncipe português), enquanto a dos nossos vizinhos foi conquistada através de guerras, comandadas por figuras como Simon Bolívar (Colômbia, Venezuela, Equador), San Martín (Argentina e Paraguai) e Artigas (Uruguai).

Mesmo assim, temos MUITO mais semelhanças com nossos vizinhos "hispano hablantes" do que com os europeus ou nossos colegas anglófonos ao norte, confirmando-se, mais uma vez, o fato: somos latino-americanos. Contudo, tal esquecimento veio à tona novamente na última edição da Copa do Mundo, realizada no Catar, em 2023. A final entre Argentina x França suscitou um grande debate em torno da dúvida sobre para qual seleção torcer. Os argumentos para se torcer contra a Argentina eram inúmeros, porém o que mais chamou a atenção foi o subtexto de nos colocarmos como muito diferente deles, numa tentativa de aproximação da França. Entendam bem, ninguém precisa torcer para a Argentina, e existem excelentes argumentos para isso (especialmente no futebol). Porém, a afirmação de que somos mais parecidos com a França do que com a Argentina, ou que somos radicalmente diferentes dos "Hermanos", não é um deles. Embora façamos fronteira com um território francês (a Guiana Francesa é um departamento da França e, portanto, uma parte desse país), a França tem um histórico completamente diferente de todos os países da América Latina e, por conseguinte, do Brasil, sob a perspectiva de colonizador (França) e de colonizados (América Latina). Isso acende um alerta de que precisamos aprofundar o nosso conhecimento sobre os nossos vizinhos, e relembrarmos que nós, o Brasil, somos sim América Latina, na acepção mais essencial desse conceito histórico, geográfico e cultural.

Com isso em mente, a IV SEMADEC terá como tema as diversas identidades da América Latina e tem por título "Soy Loco por ti America". O evento visa problematizar e compreender melhor a História, Geografia (física e humana) e cultura nossas e dos nossos vizinhos, promovendo e fortalecendo essa aproximação e instigando a compreensão da nossa região de uma forma lúdica. A América Latina é uma região riquíssima, tanto de recursos como em cultura, culinária, esportes, meio-ambiente e vivências.

Ceará-Mirim, Maio de 2023

Comissão Organizadora da IV SEMADEC

# CAPÍTULO I

## COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA

### PRESIDENTE

João Freire Dantas Neto

### MEMBROS

Alan Paulo Oliveira da Silva

Bruna Rafaela de Lima Lopes

Bruno Pereira de Farias Arcanjo

Danielle Bezerra de Paula

Dayveson Noberto da Costa Pereira

Diogo Vale

Eriky César Alves da Silva

Fernanda de Moura Ferreira

Gustavo Vilella Whately

Iuri Charles da Silva Ataíde

Lennedy Campos Soares

Lílian da Silva Vieira

Loreta Melo Bezerra Cavalcanti

Louise Savana da Costa Almeida

Luiz Paulo de Souza Medeiros

Mônica de Lima Pereira

Paulo Roberto Cunha dos Santos

Tito Matias Ferreira Júnior

Wagner José Nascimento de Oliveira

A estrutura básica da IV SEMADEC será assim constituída:

### **COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA**

À Comissão Central Organizadora (CCO) compete:

- a) indicar os nomes das subcomissões;
- b) elaborar os regulamentos específicos para as atividades da III SEMADEC;
- c) levantar quantidade das premiações;
- d) decidir sobre temas, subtemas, distribuição das equipes;
- e) decidir sobre casos omissos a esse edital.

### **COMISSÃO TÉCNICA ESPORTIVA**

À comissão técnica esportiva, subordinada à CCO, formada pelas professoras de Educação Física e por outros servidores do IFRN - Campus Ceará-Mirim, compete:

- a) organizar as ações a serem desenvolvidas e as tabelas das diversas modalidades em disputa;
- b) dirigir a execução dos jogos;
- c) designar as autoridades responsáveis pela execução dos jogos (árbitros, mesários, anotadores e demais auxiliares);
- d) classificar os concorrentes e indicar os vencedores;
- e) propor, quando necessário, a aplicação de penalidades;
- f) providenciar o material necessário e as instalações para realização das atividades esportivas;
- g) solucionar ocorrências de cunho disciplinar e pedagógico durante a execução das atividades no evento.

### **COMISSÃO CULTURAL E ARTÍSTICA**

À Comissão Cultural e Artística, subordinada à CCO, formada pelos professores da área de artes, linguagens e outras áreas do conhecimento relacionadas do IFRN - Campus Ceará-Mirim, compete:

- a) organizar as atividades culturais relativas ao evento;
- b) designar as autoridades responsáveis pela execução das atividades (avaliadores e demais auxiliares);
- c) avaliação e indicação dos vencedores;

- d) propor, quando necessário, a aplicação de penalidades;
- e) providenciar o material necessário e as instalações para realização das atividades culturais;
- f) solucionar ocorrências de cunho disciplinar e pedagógico durante o evento.

## **COMISSÃO DE INFRAESTRUTURA E LOGÍSTICA**

À Comissão de Infraestrutura, subordinada a CCO, compete:

- a) orientar a organização dos espaços destinados às atividades do evento;
- b) oferecer toda a segurança indispensável ao funcionamento do evento;
- c) elaborar o orçamento que deverá ser encaminhado a CCO;
- d) solicitar e acompanhar a aquisição do material necessário e as instalações para realização das atividades;
- e) elaborar relatório e prestação de contas finais à CCO.

## **COMISSÃO DE SECRETARIA E COMUNICAÇÃO**

À Comissão de Secretaria e Comunicação, subordinada a CCO, compete:

- a) promover ações para a divulgação do evento, junto aos meios de comunicação locais, a divulgação do evento e dos resultados finais;
- b) veicular informações regulares no sistema de comunicação interna e nas redes sociais;
- c) encarregar-se das inscrições dos participantes do evento e dos deferimentos dessas;
- d) providenciar as súmulas dos jogos, recolher e registrar os resultados;
- e) organizar o auxílio dos voluntários à execução do evento como um todo;
- f) elaborar, distribuir e encaminhar os boletins diários.

## **COMISSÃO DE SAÚDE**

À Comissão de Saúde, subordinada a CCO, compete:

- a) atender às necessidades médicas durante a execução da IV SEMADEC, solucionando-as ou encaminhando-as, quando necessário, às clínicas especializadas e conveniadas;
- b) designar um representante habilitado para dar plantão nos locais de competição;
- c) apresentar relatório final.

# CAPÍTULO II

## DO LOCAL DO EVENTO E DA SECRETARIA GERAL

A IV SEMADEC acontecerá nas dependências do IFRN - *Campus Ceará-Mirim*. Na semana de realização do evento, a secretaria geral funcionará na Sala de Reuniões. Os líderes das equipes, assim como seus respectivos padrinhos e/ou suas respectivas madrinhas, poderão se dirigir até a sala para sanar dúvidas, ou para receber instruções e encaminhamentos referentes às tarefas.

# CAPÍTULO III

## CRONOGRAMA

| EVENTO  | PERÍODO     |
|---|-------------|
| Divulgação do regulamento geral.                            | 16/05       |
| Período para Inscrição das equipes.                         | 16/05-02/06 |
| Período final para ajustes das equipes.                     | 02/06       |
| Homologação das inscrições                                  | 06/06       |
| Sorteio dos subtemas - conforme ordem de inscrição.         | 07/06       |
| Recebimento dos termos, nome da equipe e arrecadações.      | 14/06-12/07 |
| Reunião técnica, divulgação da programação final e tabelas. | 19/07       |
| Realização da IV SEMADEC                                    | 24-28/07    |

# CAPÍTULO IV

## REGULAMENTO GERAL

### 4.1 - DOS PARTICIPANTES E PROCEDIMENTOS

Art. 1º. Poderão participar da IV SEMADEC os alunos regularmente matriculados no Instituto Federal do Rio Grande do Norte - Campus Ceará-Mirim, em qualquer uma das suas modalidades e níveis de ensino.

Art. 2º. As inscrições serão realizadas por meio do SUAP, para comprovação e certificação dos participantes e por meio de planilha do excel para designação dos componentes das equipes por provas. Quando disponibilizado o *link*, a equipe deverá inscrever os estudantes nominalmente com as suas respectivas matrículas. Embora a participação nas tarefas seja ilimitada por participante, a Comissão Central Organizadora não se responsabiliza pelo choque de horários entre as provas.

Art. 3º. Somente poderão disputar as tarefas os participantes inscritos pela equipe e homologados pela Comissão Organizadora. Integrantes afastados por imprevistos poderão ser substituídos por componentes da própria equipe antes da execução da prova.

Art. 4º. Para a homologação dos inscritos na IV SEMADEC, será obrigatório que o representante da equipe apresente os Termos de Responsabilidade e Risco devidamente preenchidos e assinados por cada integrante da equipe, quando maiores de idade, e pelos responsáveis legais daqueles menores de idade (os termos devem ser entregues em ordem alfabética). Para tanto, os termos em branco estarão disponibilizados na COAPAC.

§ 1º - A homologação da inscrição também realizada mediante a entrega, até a data especificada no cronograma, da quantia mínima 50 itens de doação, podendo escolher um ou mais tipos dentre as seguintes possibilidades:

- Pacote de absorventes descartáveis com no mínimo 10 (contabiliza como 1 item) unidades - a compor o projeto referente à pobreza menstrual;
- Coletor menstrual (contabiliza como 3 item) - a compor o projeto referente à pobreza menstrual;
- Pacote de fraldas geriátricas derma plus noturna com 7 (G ou maior) (contabiliza como 4 itens) - para doação ao abrigo de idosos de Ceará-Mirim;
- Kit de higiene com 4 dos produtos distintos a seguir (creme dental, sabonete, shampoo, aparelho de barbear descartável ou desodorante) (contabiliza 3 itens) - para doação ao abrigo de idosos de Ceará-Mirim;

§ 2º - A equipe poderá organizar a composição da sua doação (kits iguais ou diferentes) da maneira que for mais viável, desde que atinja o número mínimo de cinquenta (50) itens de doações, com pelo menos uma doação de cada ponto acima.

§ 3º - As equipes que arrecadarem mais doações do que o previsto receberão 5 pontos na contabilização final por cada doação excedente, sendo 200 (duzentos) o limite de pontos a serem alcançados nessa prova. Ou seja, caso a equipe consiga mais que 90 (noventa) itens de doações, sendo 50 (cinquenta) o mínimo e 40 (quarenta) para pontuação extra, a pontuação não se excederá.

§ 4º - A Comissão Central Organizadora comunicará o local e o horário de doação após a divulgação deste edital.

Art. 5º. A condição ilegal do participante (não estar inscrito na equipe ou regularmente matriculado no IFRN-CM) nas provas se dará mediante denúncia por parte das outras equipes. Caso confirme-se a condição ilegal, a comissão organizadora decidirá as sanções a serem sofridas.

Art. 6º. Cada equipe deverá ter no mínimo **60 (sessenta)** e no máximo **70 (setenta)** componentes. As equipes deverão ser compostas por membros de cursos, modalidades, e/ou de níveis diferentes.

§ 1º - O número máximo de equipes que poderão se inscrever será de dez (10).

§ 2º - Cada equipe deve estar distribuída de forma diversificada entre os cursos e modalidade do campus CM para ter sua inscrição homologada. Para isso devem cumprir com um **MÍNIMO** de membros de cada curso/modalidade como descrito abaixo:

- 3 membros da Licenciatura
- 2 membros do Subsequente
- 7 membros do Integrado de Informática
- 9 membros do Integrado de Equipamentos Biomédicos
- 9 membros do Integrado de Jogos Digitais

§ 3º - Cada equipe terá dois líderes, que necessariamente serão discentes integrantes da mesma. Serão responsáveis pela comunicação entre a equipe, os padrinhos/madrinhas e a comissão organizadora.

§ 4º - Cada equipe deverá conter pelo menos um membro que seja atendido regularmente pelo NAPNE do campus CM.

Art. 7º. Cada equipe pode ter até 3 padrinhos/madrinhas servidores do IFRN-CM, sendo obrigatoriamente pelo menos 1 docente e 1 TAE.

§ 1º - Os padrinhos e/ou as madrinhas poderão participar de todas as provas/tarefas.

§ 2º - A função de padrinhos/madrinhas escolhidos pelas equipes será de participar, acompanhar, auxiliar, planejar, orientar, organizar e, se fizer necessário, representar a equipe junto à Comissão Organizadora durante o evento. O elo entre a Comissão Organizadora e as equipes é feito pelos padrinhos/madrinhas. Qualquer problema, imprevisto ou solicitação deve ser reportado por um dos líderes aos padrinhos que representarão as equipes junto à coordenação da IV SEMADEC. Dessa maneira, a estrutura administrativa e organizadora acontece do seguinte modo, na ordem hierárquica: equipe - líderes - padrinhos/madrinhas - comissão organizadora central.

§ 3º - Padrinhos/madrinhas não poderão fazer parte da comissão organizadora após a inscrição da equipe.

Art. 8º. Cada equipe terá à sua disposição duas sala de aula que servirá para a prova de exposição da Sala temática e uma outra sala para ponto de apoio, suporte e concentração. A equipe é responsável por todo o patrimônio da sala e deverá entregá-la da mesma forma que a recebeu, ou seja, limpa e organizada (podendo sofrer sanções de pontuação e/ou disciplinares). Um dos líderes de cada equipe deverá assinar um termo de responsabilidade sobre a posse das chaves durante o evento, devendo devolvê-las ao final de cada dia.

Art. 9º. Após a finalização da pré-inscrição, a equipe sorteará um subtema e cores associadas ao subtema. O sorteio deverá ser realizado em uma atividade no campus na data disponibilizada.

## 4.2 – DA IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPES E DO SORTEIO DE SUBTEMAS

Art. 10º. Durante o evento, as equipes deverão ser identificadas por roupas customizadas, estilizadas e/ou personalizadas e em uma cor padrão de acordo com a temática da IV SEMADEC e com o subtema sorteado.

Art. 11º. A numeração da camisa não será obrigatória e a organização do evento poderá fornecer coletes para as provas coletivas, porém, tal demarcação facilitará o trabalho da arbitragem.

Art. 12º. Os sorteios dos subtemas acontecem logo após as pré-inscrições das equipes, por ordem de conclusão. Os subtemas são balizadores para distinguir e delinear estética e culturalmente a participação de cada equipe ao longo das provas durante o evento. Os subtemas são agrupamentos de países da América Latina, os agrupamentos específicos dependem da quantidade de equipes homologadas. Abaixo temos alguns exemplos de agrupamentos:

Caso hajam 4 equipes homologadas

- **Equipe Norte:** México (cor verde)
- **Equipe Central e Caribe:** Guatemala, Honduras, El Salvador, Nicarágua, Costa Rica, Panamá, Cuba, Jamaica, Haiti, República Dominicana, Porto Rico e outros países do caribe. (cor vermelho)
- **Equipe Andina:** Venezuela, Colômbia, Equador, Peru e Bolívia (cor amarelo)
- **Equipe Cone Sul:** Paraguai, Argentina, Chile e Uruguai. (cor azul)

Caso hajam 5 equipe homologadas

- **Equipe Norte:** México (cor verde)
- **Equipe Central:** Guatemala, Honduras, El Salvador, Nicarágua, Costa Rica e Panamá. (cor azul ciano)
- **Equipe Caribe:** Cuba, Jamaica, Haiti, República Dominicana, Porto Rico e outros países do caribe. (cor vermelho)
- **Equipe Andina:** Venezuela, Colômbia, Equador, Peru e Bolívia (cor amarelo)
- **Equipe Cone Sul:** Paraguai, Argentina, Chile e Uruguai. (cor azul índigo)

§ 1º - Caso a quantidade de equipes homologadas não esteja no exemplo acima outro agrupamento será apresentado pela Comissão Organizadora para os sorteios dos subtemas.

§ 2º - As equipes poderão consultar quaisquer servidores e/ou pessoas especialistas para se informar a respeito dos subtemas sorteados e sobre como pesquisá-los.

§ 3º - As equipes deverão criar um nome, relacionado ao sub tema sorteado, e informar à Comissão Organizadora.

§ 4º - As equipes podem adicionar cores aos seus subtemas, desde que feito em comum acordo em uma reunião com a comissão central e todas as equipes.

### **4.3 – DA REUNIÃO TÉCNICA**

Art. 13º. A reunião técnica será realizada no dia 19 de julho de 2023, na sala de reuniões, às 10h30m, com a presença de líderes e padrinhos/madrinhas das equipes. Nessa reunião, será divulgada a programação final das provas, bem como serão acordadas as especificidades destas.

§ Único - Caso seja necessário, a Comissão Organizadora convocará outras reuniões técnicas com líderes das equipes e padrinhos/madrinhas.

### **4.4 - RECEPÇÃO AOS PARTICIPANTES E ABERTURA**

Art. 14º. As equipes serão recepcionadas no ginásio do IFRN-CM, conforme dias e horários previstos na programação, onde acontecerá a abertura da IV SEMADEC, com a realização do

cerimonial composto de desfile das equipes, corrida do fogo simbólico, acendimento da pira, juramento, apresentações culturais e prova de abertura (performance coletiva), sendo a participação de todas as equipes **obrigatória** nessa cerimônia.

#### **4.5 – DA DISCIPLINA**

Art. 15º. Os casos de indisciplina (agressões, ofensas, injúrias, insinuações presenciais ou virtuais) serão avaliados pela Comissão da IV SEMADEC.

Parágrafo Único - Calúnias, difamações e ofensas (via redes sociais) também serão analisadas via denúncia e, quando os casos forem comprovados, as equipes poderão ser penalizadas com perda de pontos, além da possibilidade da desclassificação da III SEMADEC.

Art. 16º. Atitudes antidesportivas dentro das provas esportivas serão punidas de acordo com os regulamentos específicos de cada uma delas e, a depender da gravidade, poderão incorrer em perdas de pontos e desclassificação das equipes, elementos a serem analisados pela comissão central da IV SEMADEC.

Art. 17º. Em caso de agressão física, o integrante da equipe comprovado como agressor será julgado e será eliminado da IV SEMADEC, podendo ser banido de futuras SEMADECs e outros eventos esportivos em que o IFRN participa. Além disso, ficará sujeito às sanções disciplinares da organização didática do IFRN.

#### **4.6 – DA PREMIAÇÃO**

Art. 18º. Serão premiadas com medalhas as equipes classificadas por provas, respectivamente, nas três primeiras colocações gerais. E serão premiadas com troféu as três primeiras equipes que se classificarem segundo o ranqueamento de pontos por meio da realização das tarefas.

§1º - Em caso de empate em número de pontos entre duas ou mais equipes, os critérios de desempate serão:

A. Maior nº de primeiros lugares nas tarefas/provas/modalidades;

- B. Maior nº de segundos lugares nas tarefas/provas/modalidades;
- C. Maior nº de terceiros lugares nas tarefas/provas/modalidades;
- D. Equipe com menor número de ocorrências disciplinares;
- D. Sorteio.

#### **4.7 – DAS PROVAS, DOS LOCAIS, DO Nº DE PARTICIPANTES E DA PONTUAÇÃO POR TAREFA**

Art. 19º. Cada prova exigirá um número de participantes por prova/tarefa/modalidade. As denominações de provas e o número de participantes estão detalhados no quadro em ANEXO I.

§ 1 - Equipe jogo limpo: durante toda a semana da IV SEMADEC, na realização das apresentações, provas, exposições, competições e partidas, membros da comissão organizadora avaliará se as equipes praticam atitudes voltadas para a boa convivência, limpeza dos locais de competição, coletividade, amizade, respeito com os membros das equipes, comissão organizadora, estudantes e servidores em geral. Portanto, as equipes que demonstrarem excelência e tiverem esse aspecto registrado em relação ao seguimento das regras e, principalmente, comportamento exemplar, receberão pontuação extra, correspondente ao primeiro lugar do grupo de modalidades obrigatórias (400 pontos).

§ 2 - Instagram da equipe: Cada equipe deverá administrar uma conta no instagram com publicações diárias referentes ao subtema da equipe ou referentes a produção e execução das provas da equipe. A conta tem como objetivo a divulgação dos estudos realizados no período pré-evento e a divulgação das provas que a equipe participar. A conta será analisada contabilizando a partir do dia 19 de junho até o último dia do evento. As equipes que satisfizerem os requisitos necessários receberam a pontuação de primeiro lugar referente a uma prova artística (150 pontos).

Art. 20º. As equipes poderão participar de todas as provas sendo estritamente obrigatória a participação na abertura. No entanto, é preciso reforçar que mais provas significam mais possibilidade de somar pontos para o ranking geral.

§1º - A pontuação em cada prova obedecerá o critério de classificação descrito na tabela do ANEXO II.

§2º - A pontuação em cada prova será dada apenas uma vez por prova descrita na tabela das provas.

§3º - As provas poderão acontecer entre os dias do evento em qualquer turno de atividade do campus, prioritariamente ocorrendo entre 8h30m da manhã e 8h30m da noite

#### **4.8 – DOS RECURSOS**

Art. 21º. Cada prova terá, no mínimo, um coordenador servidor designado pela comissão para a validá-la de acordo com os critérios estabelecidos no regulamento.

Art. 22º. Os recursos para julgamento deverão ser apresentados por escrito em formulário padrão (disponibilizado pela comissão) pelo líder da equipe e/ou padrinho/madrinha, que, devidamente fundamentados, protocolam na secretaria da IV SEMADEC, somente após a divulgação dos resultados da prova em questão.

§ Único - Esses recursos serão julgados pela comissão, que tem a soberania sobre essa avaliação.

Art. 23º. Caso o recurso apresentado seja julgado como infundado, improcedente e/ou indocumentado, a equipe que denunciou poderá sofrer sanções, a critério da comissão organizadora.

Art. 24º. É vetado o direito de recursos:

- A. Às equipes que não participaram da prova em questão;
- B. Às pontuações de jurados e ao julgamento de arbitragem;
- C. Aos recursos apresentados por outras equipes.

#### **4.9 – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 25º. As modalidades esportivas serão realizadas baseadas nas regras oficiais adotadas pelas Federações especializadas, mas com as devidas adaptações de duração de partidas,

formatos e outros elementos considerados pela comissão como necessários à execução dos jogos e ao ambiente educacional.

Art. 26º. Nas tarefas/provas haverá tolerância de até quinze (15) minutos para o início das competições. As equipes e os participantes das respectivas equipes que não estiverem no local e no horário combinado perdem por WO.

Art. 27º. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da IV SEMADEC.

## ANEXO I - Provas

| Provas                           | Local                             | Participantes                     |
|----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Futsal Masculino                 | Ginásio                           | Mínimo 5 e máximo 12              |
| Futsal Feminino                  | Ginásio                           | Mínimo 5 e máximo 12              |
| Handebol Masculino               | Ginásio                           | Mínimo 7 e máximo 14              |
| Handebol Feminino                | Ginásio                           | Mínimo 7 e máximo 14              |
| Voleibol masculino               | Ginásio                           | Mínimo 6 e máximo 12              |
| Voleibol feminino                | Ginásio                           | Mínimo 6 e máximo 12              |
| Queimada masculino               | Ginásio                           | Mínimo 6 e máximo 10              |
| Queimada feminino                | Ginásio                           | Mínimo 6 e máximo 10              |
| Basquete 3 x 3                   | Ginásio                           | Mínimo 3 e máximo 4               |
| Tênis de mesa                    | Núcleo de Arte                    | 1 componente por sexo             |
| Totó                             | Centro de Convivência             | 2 componentes misto               |
| Natação                          | Piscina                           | Mínimo 2 e máximo 6<br>(por sexo) |
| Cabo de Guerra Misto             | Campo de Futebol                  | 5 homens e 5 mulheres             |
| Just Dance                       | Auditório                         | 2 componentes                     |
| LOL                              | Laboratório de jogos              | 5 componentes                     |
| Prova Culinária                  | Refeitório                        | 2 componentes                     |
| Caça ao tesouro                  | Campus CM, início no auditório    | Mínimo 30 componentes             |
| Show de talentos musicais        | Auditório                         | 1 trabalho por equipe             |
| Produção de arte visual          | Área de vivência                  | Livre                             |
| Performance coletiva de abertura | Ginásio                           | Mínimo de 20 componentes          |
| Sala temática                    | Salas de aula do prédio principal | Livre                             |
| Desfile performático             | Área de vivência                  | 2 componentes                     |
| Fotografia                       | Área de vivência                  | Livre                             |
| Xadrez                           | Cantina                           | 3 componentes misto               |
| Torcida                          | Todos os locais de provas         | Livre                             |
| Peteca                           | Ginásio                           | 3 componentes                     |
| FIFA/PES                         | Auditório                         | 1 componentes                     |
| Mário Kart                       | Auditório                         | 2 componentes                     |
| Street Fighter                   | Auditório                         | 2 componentes                     |
| Dança da galera (encerramento)   | Ginásio                           | Mínimo de 42 componentes          |

## ANEXO II - Classificação das provas e pontuações

As provas serão classificadas em grupos como a seguir. A nomenclatura não está ligada às regras de participação da modalidade, que sempre devem ser conferidas nos regulamentos específicos.

Provas em EQUIPE: Abertura, Caça ao tesouro, Encerramento, Jogo Limpo\*.

Provas ARTÍSTICAS: Culinária, show de talentos musicais, desfile performático, produção de arte visual, sala temática, fotografia, torcida e instagram\*.

Provas ESPORTES COLETIVOS: Futsal masculino, futsal feminino, vôlei masculino, vôlei feminino, handebol masculino, handebol feminino, queimada masculina e queimada feminina.

Provas INDIVIDUAIS: Basquete, Natação, Peteca, LOL, Cabo de guerra, Tênis de mesa, Toto, Just dance, Mario Kart, FIFA, Street Fighter e Xadrez.

Provas SURPRESAS: Em um total de 2-12 provas que serão descritas e realizadas no momento necessário.

As pontuações são descritas como na tabela abaixo:

|    | EQUIPE | ARTISTICAS | COLETIVAS | INDIVIDUAIS | SURPRESAS |
|----|--------|------------|-----------|-------------|-----------|
| 1º | 400    | 150        | 150       | 100         | 100       |
| 2º | 240    | 90         | 90        | 60          | 60        |
| 3º | 160    | 60         | 60        | 40          | 40        |
| 4º | 80     | 30         | 30        | 20          | 20        |
| 5º | 40     | 15         | 15        | 10          | 10        |

\*Pontuação de 1º para todas as equipes que satisfizerem os requisitos.

## ANEXO III - Regulamentos específicos

# Regulamento Específico - FUTSAL

### A. FUTSAL MASCULINO

SISTEMA DE DISPUTA: A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma: 3 pontos para vitória, 1 para empate e 0 para derrota. A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

A) Confronto Direto;

B) Saldo de Gols;

C) Gols Marcados;

D) Sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Mínimo de 5 e máximo de 12 alunos, sem limites para substituição.

DESCRIÇÃO DA PROVA: Vencem as partidas o time que marcar mais gols. As partidas terão duração de 30 minutos, sendo dois tempos corridos de 15 minutos e 2 minutos de intervalo entre os tempos. O cronômetro será pausado apenas se: 1) lesão que impossibilite o jogador de seguir em quadra; 2) problemas técnicos (bola furada, queda de energia etc.). Ao alcançar a marca de três cartões amarelos, o jogador estará suspenso do próximo jogo. O atleta que receber um cartão vermelho estará suspenso do próximo jogo.

### B. FUTSAL FEMININO

SISTEMA DE DISPUTA: A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma: 3 pontos para vitória, 1 para empate e 0 para derrota. A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

A) Confronto Direto;

B) Saldo de Gols;

C) Gols Marcados;

D) Sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Mínimo de 5 e máximo de 12 alunos, sem limites para substituição.

DESCRIÇÃO DA PROVA: Vencem as partidas o time que marcar mais gols. As partidas terão duração de 30 minutos, sendo dois tempos corridos de 15 minutos e 2 minutos de intervalo entre os tempos. O cronômetro será pausado apenas se: 1) lesão que impossibilite o jogador de seguir em quadra; 2) problemas técnicos (bola furada, queda de energia etc.). Ao alcançar a marca de três cartões amarelos, o jogador estará suspenso do próximo jogo. O atleta que receber um cartão vermelho estará suspenso do próximo jogo.

## **Regulamento Específico - HANDEBOL**

### **A. HANDEBOL MASCULINO**

SISTEMA DE DISPUTA: A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma:

3 pontos para vitória,

1 para derrota.

A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

- A) Confronto Direto;
- B) Saldo de pontos;
- C) Saldo de gols
- D) Sorteio.

Nenhuma partida deverá terminar empatada, em caso de empate, a decisão será através de quatro (4) tiros livres. Persistindo o empate, a disputa ocorrerá em cobranças de tiros livres alternados (pelo restante dos jogadores que ainda não tenham cobrado os tiros livres); persistindo o empate, a disputa será decidida por sorteio.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 7 e máximo de 14 alunos, sem limites para substituição.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** Vencem as partidas o time que marcar mais gols. As partidas terão duração de 20 minutos, sendo dois tempos corridos de 10 minutos e 2 minutos de intervalo entre os tempos. O cronômetro será pausado apenas se: 1) lesão que impossibilite o jogador de seguir em quadra; 2) problemas técnicos (bola furada, queda de energia, etc). Ao alcançar a marca de três cartões amarelos, o jogador estará suspenso do próximo jogo. O atleta que receber um cartão vermelho estará suspenso do próximo jogo.

## **B. HANDEBOL FEMININO**

**SISTEMA DE DISPUTA:** A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. **COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES** - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. **COM 6 ou 8 PARTICIPANTES** - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma:

- 3 pontos para vitória,
- 1 para derrota.

A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

- A) Confronto Direto;
- B) Saldo de pontos;
- C) Saldo de gols
- D) Sorteio.

Nenhuma partida deverá terminar empatada, em caso de empate, a decisão será através de quatro (4) tiros livres. Persistindo o empate, a disputa ocorrerá em cobranças de tiros livres alternados (pelo restante dos jogadores que ainda não tenham cobrado os tiros livres); persistindo o empate, a disputa será decidida por sorteio.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 7 e máximo de 14 alunos, sem limites para substituição.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** Vencem as partidas o time que marcar mais gols. As partidas terão duração de 20 minutos, sendo dois tempos corridos de 10 minutos e 2 minutos de intervalo entre os tempos. O cronômetro será pausado apenas se: 1) lesão que impossibilite o jogador de seguir em quadra; 2) problemas técnicos (bola furada, queda de energia, etc). Ao alcançar a marca de três cartões amarelos, o jogador estará suspenso do próximo jogo. O atleta que receber um cartão vermelho estará suspenso do próximo jogo.

## **Regulamento Específico - VOLEIBOL**

### **A. VOLEIBOL DE QUADRA MASCULINO**

**SISTEMA DE DISPUTA:** A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma:

3 pontos para vitória

1 para derrota.

A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

- A) Confronto Direto;
- B) Saldo de pontos;
- C) Sets average;
- D) Sorteio.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 6 e máximo de 12 alunos, sem limites para substituição.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** Os jogos serão realizados em melhor de dois sets vencedores de 25 pontos, se houver a necessidade do Set desempate, este será de 15 pontos. Vence a partida o time que vencer dois sets primeiro e dentro dos sets a equipe que chegar a 25 pontos primeiro ou obtiver 2 pontos de vantagens à equipe adversária após os 25 pontos. Não há tempo limite para as partidas.

## **B. VOLEIBOL DE QUADRA FEMININO**

**SISTEMA DE DISPUTA:** A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma:

3 pontos para vitória

1 para derrota.

A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

- A) Confronto Direto;
- B) Saldo de pontos;
- C) Sets average;
- D) Sorteio.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** Os jogos serão realizados em melhor de dois sets vencedores de 25 pontos, se houver a necessidade do Set desempate, este será de 15 pontos. Vence a partida o time que vencer dois sets primeiro e dentro dos sets a equipe que chegar a 25 pontos primeiro ou obtiver 2 pontos de vantagens à equipe adversária após os 25 pontos. Não há tempo limite para as partidas.

## **Regulamento Específico - QUEIMADA**

### **A. QUEIMADA MASCULINA**

**SISTEMA DE DISPUTA:** A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os dois primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma:

3 pontos para vitória

1 para empate

0 para derrota.

A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguinte:

A) Confronto Direto;

B) Saldo de pontos;

C) jogadores queimados;

D) Sorteio.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Mínimo de 06 atletas e máximo de 10 atletas.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** O objetivo do jogo é acertar a bola no corpo de todos os jogadores oponentes (“queimar”). Vence o jogo a equipe que queimar todos os jogadores adversário e mantiver ao menos um dos seus jogadores em quadra. Ao ser queimado, o jogador deve se deslocar para o “cemitério” que ficará localizado atrás da linha extrema do time oposto,

e a posse de bola é dada ao jogador queimado. Não haverá substituição. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra. O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe. O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, será considerado queimado, estando a sua equipe com ou sem a posse de bola. Será também considerado queimado o jogador que tentar segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão, mas se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado queimado mesmo que a bola toque o chão. Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão queimados. Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado queimado. Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado queimado. Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado queimado e o jogo prosseguirá normalmente.

## **B. QUEIMADA FEMININA**

SISTEMA DE DISPUTA: A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se o primeiro de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma:

3 pontos para vitória

1 para empate

0 para derrota.

A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguinte:

A) Confronto Direto;

B) Saldo de pontos;

C) jogadores queimados;

D) Sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Mínimo de 06 atletas e máximo de 10 atletas.

DESCRIÇÃO DA PROVA: O objetivo do jogo é acertar a bola no corpo de todos os jogadores oponentes (“queimar”). Vence o jogo a equipe que queimar todos os jogadores adversário e mantiver ao menos um dos seus jogadores em quadra. Ao ser queimado, o jogador deve se deslocar para o “cemitério” que ficará localizado atrás da linha extrema do time oposto, e a posse de bola é dada ao jogador queimado. Não haverá substituição. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra. O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe. O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, será considerado queimado, estando a sua equipe com ou sem a posse de bola. Será também considerado queimado o jogador que tentar segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão, mas se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado queimado mesmo que a bola toque o chão. Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão queimados. Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado queimado. Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado queimado. Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado queimado e o jogo prosseguirá normalmente.

## **Regulamento Específico - BASQUETE 3x3**

A pontuação para gincana na prova do basquete da equipe será feita pelo ranqueamento da soma da pontuação do masculino com o feminino.

### **A. BASQUETEBOL 3x3 MASCULINO**

SISTEMA DE DISPUTA: A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma: 3 pontos para vitória, 1 para empate e 0 para derrota. A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

- A) Confronto Direto;
- B) Saldo de pontos;
- c) Sorteio.

Nenhuma partida deverá terminar empatada, em caso de empate, a decisão será através de três (3) arremessos livres. Persistindo o empate, a disputa ocorrerá em cobranças de arremessos alternados; persistindo o empate, a disputa será decidida por sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Cada equipe deverá consistir em não mais que 4 jogadores (3 na quadra e 1 substituto).

DESCRIÇÃO DA PROVA: O jogo ocorrerá na meia quadra de basquetebol, o tempo normal de jogo será 1 período de 10 minutos. A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá o jogo, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo.

SISTEMA DE PONTOS NO JOGO:

A todo arremesso dentro do arco - garrafão (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto. A todo arremesso atrás do arco - garrafão (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos.

A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

REGRAS BÁSICAS DO BASQUETE 3X3: [https://cbb.com.br/wp-content/uploads/Metodologia-de-treinamento-para-a-iniciacao-3x3\\_PDF.pdf](https://cbb.com.br/wp-content/uploads/Metodologia-de-treinamento-para-a-iniciacao-3x3_PDF.pdf)

## **B. BASQUETEBOL 3x3 FEMININO**

SISTEMA DE DISPUTA: A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma: 3 pontos para vitória, 1 para empate e 0 para derrota. A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na

prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

- A) Confronto Direto;
- B) Saldo de pontos;
- c) Sorteio.

Nenhuma partida deverá terminar empatada, em caso de empate, a decisão será através de três (3) arremessos livres. Persistindo o empate, a disputa ocorrerá em cobranças de arremessos alternados; persistindo o empate, a disputa será decidida por sorteio.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Cada equipe deverá consistir em não mais que 4 jogadores (3 na quadra e 1 substituto).

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** O jogo ocorrerá na meia quadra de basquetebol, o tempo normal de jogo será 1 período de 10 minutos. A primeira equipe que marcar 21 pontos ou mais vencerá o jogo, se isso ocorrer antes do final do tempo normal de jogo.

**SISTEMA DE PONTOS NO JOGO:**

A todo arremesso dentro do arco - garrafão (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto. A todo arremesso atrás do arco - garrafão (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos.

A todo arremesso de lance livre convertido deverá ser concedido 1 ponto.

**REGRAS BÁSICAS DO BASQUETE 3X3:** [https://cbb.com.br/wp-content/uploads/Metodologia-de-treinamento-para-a-iniciacao-3x3\\_PDF.pdf](https://cbb.com.br/wp-content/uploads/Metodologia-de-treinamento-para-a-iniciacao-3x3_PDF.pdf)

## **Regulamento Específico – TÊNIS DE MESA**

A pontuação no tênis de mesa da equipe será feita pelo ranqueamento da soma da pontuação do masculino com o feminino.

### **A. TÊNIS DE MESA MASCULINO**

**SISTEMA DE DISPUTA:** A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma: 3 pontos para vitória, 1 para empate e 0 para derrota. A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

- A) Confronto Direto;
- B) Saldo de pontos;
- C) Sets average
- D) Sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Cada equipe escolherá um representantes.

DESCRIÇÃO DA PROVA: A disputa será apenas na modalidade individual. O jogo será na mesa de tênis de mesa, constitui-se de 3 sets de 11 (onze) pontos. No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

## **B. FEMININO**

SISTEMA DE DISPUTA: A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 PARTICIPANTES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. COM 6 ou 8 PARTICIPANTES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma: 3 pontos para vitória, 1 para empate e 0 para derrota. A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguintes:

- A) Confronto Direto;
- B) Saldo de pontos;
- C) Sets average
- D) Sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Cada equipe escolherá um representantes.

DESCRIÇÃO DA PROVA: A disputa será apenas na modalidade individual. O jogo será na mesa de tênis de mesa, constitui-se de 3 sets de 11 (onze) pontos. No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.

## **Regulamento Específico - TOTÓ**

SISTEMA DE DISPUTA: Será adotado o sistema de disputa de pontos corridos onde todas as equipes se enfrentam, caso haja 5 ou menos equipes. Caso haja 6 ou mais equipes será usado o sistema de mata a mata.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 componentes, sendo 1 de cada gênero.

DESCRIÇÃO DA PROVA: O objetivo do jogo é acertar a bola dentro do gol adversário. A equipe que marcar 8 gols primeiro, vence. As partidas não terão limite de tempo, assim como não poderá ser pedido tempo por nenhuma das equipes. Para começar a partida, cada time deve escolher um dos integrantes para o “jogo da sorte” (cara ou coroa). O time vencedor pode começar com a bola e escolher o lado da mesa. Cada gol conta como 1 ponto apenas, independente de qual boneco chutou a bola para o gol. Caso a bola entre e saia do gol, o ponto não será válido. Após convertido um gol, a bola deverá sair da defesa que sofreu o gol. Se a bola sair da mesa ou ficar estática de forma que nenhum dos bonecos possa tocá-la (bola morta), o árbitro a colocará em jogo novamente. O árbitro poderá pausar o jogo por motivo de problemas técnicos ou por outro motivo que ache relevante. Não é permitido nenhum jogador invadir a área do jogo. Se houver a necessidade de remover algum objeto que tenha caído no campo, aguarde até que a bola esteja parada completamente e então peça permissão ao adversário e ao árbitro para colocar a mão dentro de campo e retirar o objeto. Se o oponente bater na bola ao tirar o objeto, ele sofre uma falta e perde a posse de bola. Giros de 360° graus da barra (uma volta completa), são permitidos, desde que sejam controlados. Gols contra, após qualquer tipo de giro (controlado ou não), serão validados.

## **Regulamento Específico - NATAÇÃO**

**NATAÇÃO**

#### DISPUTAS:

- 25m livre (masculino e feminino);
- 50m livre (masculino e feminino);
- 25m costas (masculino e feminino);
- 50m costas (masculino e feminino)
- 4x25 livre (misto - 2 homens e 2 mulheres).

#### NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Mínimo de 2 e máximo de 6 estudantes, por sexo.

#### ESPECÍFICO:

A) Cada equipe só poderá inscrever 2 (dois) participantes em cada disputa individual.

B) A classificação será de acordo com o menor tempo cronometrado.

C) Cada equipe só poderá inscrever um revezamento.

D) Na ocasião da reunião técnica, cada equipe informará as disputas que os nadadores participarão.

Em cada disputa a pontuação será:

| classificação na disputa | pontos na nataçãõ |
|--------------------------|-------------------|
| 1º                       | 5 pontos          |
| 2º                       | 3 pontos          |
| 3º                       | 1 ponto           |

A pontuação geral da Nataçãõ na SEMADEC 2023 será dada de acordo com a pontuaçãõ final da prova. Ao final serão somados os pontos de nataçãõ em cada uma das disputas a fim de atribuir uma classificaçãõ geral da equipe na nataçãõ.

## **Regulamento Específico – CABO DE GUERRA**

NÚMERO DE PARTICIPANTES POR EQUIPE: 10 (dez), sendo obrigatoriamente 5 do sexo feminino.

DESCRIÇÃO DA TAREFA: Duas equipes medem forças uma contra a outra. O objetivo da tarefa é conseguir fazer com que a bandeira pendurada no meio da corda, ultrapasse a linha

demarcatória do lado da sua equipe. As equipes ficam posicionadas respectivamente uma em cada lado da corda. Ao sinal do “árbitro”, elas começam a puxar a corda e mover a bandeira pendurada ao centro. Sagra-se vencedora a equipe que conseguir fazer com que a bandeira ultrapasse a linha demarcatória do seu lado do campo. Cada equipe deverá estar composta com 10 alunos cada. Destes 10 alunos 5 obrigatoriamente serão do sexo masculino e 5 do sexo feminino.

**SISTEMA DE DISPUTA:** O sistema de disputa adotado será de eliminatória simples. O primeiro confronto entre as equipes será definido mediante sorteio durante a construção das tabelas pela comissão organizadora.

**ESPECÍFICO:** Os integrantes da equipe poderão utilizar luvas. Todos deverão estar devidamente calçados com sapatos, chuteiras ou tênis.

## **Regulamento Específico – JUST DANCE**

**SISTEMA DE DISPUTA:** A competição ocorrerá por rodadas em sistema de mata a mata. Cada equipe terá dois competidores em cada chave.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2 (dois) participantes por equipe.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** Os competidores se enfrentam com uma música SOLO simultaneamente. O sistema de pontuação a ser considerado é a pontuação do jogo. A música será sorteada no momento da prova e não poderá se repetir durante toda a prova, a menos de acabarem as músicas e da final. O competidor com maior pontuação segue na disputa

A final será realizada com uma melhor de 3 música. O competidor que vencer duas músicas vencerá a final. As músicas disponíveis na final são aquelas de maior dificuldade do jogo de modo SOLO. As músicas da final podem já ter ocorrido em outras etapas, mas não podem se repetir dentro da final.

**ESPECÍFICO:** Em caso de erro técnico (do aparelho, queda de energia ou quaisquer problemas relacionados à organização da prova), os participantes terão o direito a uma nova partida. Erros de captura do movimento serão analisados no momento da prova. Na ocasião da reunião técnica informaremos a versão do jogo a ser utilizada.

# Regulamento Específico - LOL

**SISTEMA DE DISPUTA:** Eliminação simples (mata-mata) nas fases eliminatórias e a final será em formato “md3” (Melhor de três, as 3 partidas que definem que seu time irá ganhar ou perder).

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** O time deve apresentar 5 jogadores.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** O objetivo do jogo é destruir o *nexus* inimigo. O time que fizer primeiro será o vitorioso da partida. Não há tempo limite de duração. O modo de jogo será o 5x5 no mapa “*summoner’s rift*”. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada como ausência (WxO). O maquinário necessário fornecido pela Organização do Evento será: PC e Monitor; Headsets e/ ou Fones de Ouvidos e/ou Microfones e Abafadores; Mesa e Cadeira; Mouse e Teclado (básicos). É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou jogador a manutenção e uso de seus equipamentos. Os jogadores também estarão liberados para utilizarem seus próprios mouses, teclados, mousepads e fones, após a aprovação da arbitragem. É proibido usar qualquer tipo de hack. É proibido distrair ou perturbar o oponente de qualquer maneira através de reclamações sem cabimento e ofensas que atinjam ao jogador.

**ESPECÍFICO:** Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringirem os Termos de Uso do *League of Legends* poderão ser impedidos de participar da competição. Em caso de erro técnico (do aparelho, queda de energia ou quaisquer problemas relacionados à organização da prova) os participantes terão o direito a uma nova partida. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para as suas preferências. O Nome de Invocador da conta deve ser aprovado por um árbitro do torneio e não poderá ser alterado durante o torneio. Os jogadores não podem tocar ou manusear equipamentos de um companheiro de equipe após iniciada a partida. Jogadores que necessitarem de assistência com seus equipamentos devem solicitar ajuda a um árbitro ou membro da organização

## Regulamento Específico – PROVA CULINÁRIA

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Dois componentes por equipe, independente de sexo.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** Os representantes da equipe deverão comparecer no horário e local designado na programação levando um prato de comida de sua autoria para apreciação pela banca julgadora. Além da degustação, a comissão julgadora terá até dez (10) minutos para entrevistar os componentes sobre o preparo do prato apresentado. A comida deverá estabelecer alguma relação com o subtema sorteados para a equipe. Cada dupla deverá ainda gravar um vídeo de até dois minutos cozinhando o prato concorrente em diversas etapas para apreciação dos jurados.

**CLASSIFICAÇÃO:** Cada jurado atribui uma nota de 0 a 100 (podem utilizar até uma casa decimal ex: 88,5) para os pratos. Em caso de empate o júri priorizará o quesito sabor.

**ESPECÍFICO:** Os critérios a serem avaliados pelo júri serão:

| 0 a 20 pontos por item                            |
|---|
| Sabor   |
| Criatividade                                      |
| Apresentação                                      |
| Relação com o subtema da equipe e/ou cor sorteada |
| Entrevista/apresentação do vídeo                  |
| TOTAL - até 100 pontos                            |

## **Regulamento Específico – CAÇA AO TESOURO**

**SISTEMA DE DISPUTA:** Ranqueamento de tempo.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Mínimo 30 por equipe.

**DESCRIÇÃO:**

Para a prova cada equipe deverá ter um ESTANDARTE pequeno, do tamanho de uma placa de mão, que guiará a chegada da equipe nos locais das atividades. A prova será composta por diversas atividades menores que serão realizadas durante o dia e serão explicadas nos locais adequados. A partir do início e ao final de cada atividade a equipe deverá descobrir, resolvendo enigmas, onde a atividade seguinte ocorrerá. Os enigmas poderão se apresentar de formas diversas, podendo requisitar conhecimentos específicos das equipes.

Cada atividade ocorrerá em um determinado lugar do Campus CM. Somente com a chegada do ESTANDARTE da equipe no local correto da atividade seguinte que a equipe poderá ter acesso a próxima atividade. Cada atividade requisitará a participação de uma quantidade específica de componentes da equipe. Cada componente que participar de uma atividade receberá uma marcação de participação, não podendo participar de outras atividades seguintes dentro da CAÇA AO TESOURO. Quando a atividade for realizada com sucesso pela equipe eles receberão um objeto de vitória da atividade e o enigma da próxima atividade.

Ao final de todas as atividades a equipe será encaminhada ao local de finalização da prova onde uma contagem de marcadores de participação será feita e o recebimento dos objetos de vitória. Caso as contagens estejam corretas a equipe terá seu tempo marcado. Todas as equipes iniciam ao mesmo tempo. A equipe que não finalizar a entrega dos marcadores de participação e dos objetos de vitória não pontuarão na prova.

## **Regulamento Específico – SHOW DE TALENTOS MUSICAIS**

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Cada equipe poderá inscrever uma apresentação musical, com número livre de pessoas.

DESCRIÇÃO DA PROVA: Cada equipe terá até 5 minutos, entre uma apresentação e outra, para preparar o cenário e até 8 minutos para apresentação de sua performance.

**ESPECÍFICO:** A comissão organizadora disponibilizará: som, 2 microfones, 1 bateria, 2 violões. Cabe à equipe viabilizar as questões tocantes à infra-estrutura artística (cenário, figurinos, adereços, iluminação, maquiagem, outros instrumentos etc.). A equipe que ultrapassar o tempo previsto ou que fizer barulho demasiado ao preparar o cenário será penalizada na pontuação final e a critério do júri.

**CRITÉRIOS A SEREM AVALIADOS:**

|   |
|---|
| 0 a 20 pontos por item                            |
| Técnica (afinação e instrumentação)               |
| Expressão corporal                                |
| Cuidado (cenário, figurino, iluminação, adereços) |
| Relação com o subtema da equipe                   |
| Criatividade e originalidade                      |
| TOTAL - até 100 pontos                            |

**CLASSIFICAÇÃO:** Cada jurado soma seus quesitos e a nota da equipe será a somatória das notas de todos os jurados. Em caso de empate, as equipes recebem pontuação cheia referente à classificação.

## **Regulamento Específico – PRODUÇÃO DE ARTE VISUAL**

**DESCRIÇÃO DA PROVA:**

A prova tem como objetivo colocar em evidência os conhecimentos construídos sobre a temática “América Latina e Caribe” que subsidia as ações da IV SEMADEC. Dessa forma, o produto construído pela prova deve ter como objetivo repassar a mensagem de que a

identidade latino-americana e caribenha é rica e diversa, ao ressaltar suas características por meio valorização de seus diferentes aspectos (culturais, linguísticos, históricos, sociais, biodiversidade, entre outros).

Para tanto, cada equipe apresentará, produzido cartolina branca cedida pela comissão, um produto de arte visual que terá como assunto principal o tema geral da IV SEMADEC relacionado ao subtema da equipe. O produto artístico será apresentado durante o evento num momento de exposição de artes visuais. Durante a exposição os primeiros momentos serão utilizados para a comissão julgadora analisar as produções sem comentários iniciais. Depois será cedido um momento para cada equipe falar sobre a produção da arte visual, podendo haver perguntas por parte dos avaliadores.

Cada equipe receberá um conjunto de materiais para possível utilização na produção, sendo obrigatório apenas o uso da cartolina branca como tela para a produção artística. O conjunto contará com: Cartolina branca, conjunto de lápis de cor, tintas guache, pincéis, giz de cera e lápis hidrocor.

#### CRITÉRIOS A SEREM AVALIADOS:

|   |
|---|
| 0 a 25 pontos por item (até uma casa decimal)   |
| Adequação ao tema geral e subtema da IV SEMADEC.  |
| Criatividade (novidade em relação ao que se costuma esperar sobre o tema e possíveis combinações) |
| Conhecimento técnico  |
| Articulação entre os elementos presentes na produção para o objetivo comunicativo                 |
| TOTAL - até 100 pontos  |

**CLASSIFICAÇÃO:** Cada jurado soma seus quesitos e a nota da equipe será a somatória das notas de todos os jurados. Em caso de empate, as equipes receberão a pontuação cheia referente a classificação (ex: caso duas equipes empatem em primeiro lugar, ambas terão computados 150 pontos).

OBSERVAÇÃO: A execução da prova está condicionada às circunstâncias orçamentárias do campus no momento em que o evento ocorrer. Por esse motivo, em se concretizando as condições para realização da prova, a comissão responsável irá lançar a lista de materiais que serão disponibilizados pelo evento para a efetivação da prova.

## Regulamento Específico – PERFORMANCE

### COLETIVA (abertura)

DESCRIÇÃO DA PROVA: Cada equipe deverá **obrigatoriamente** apresentar uma performance cênica coletiva (mínimo de 20 componentes) na Cerimônia de Abertura da IV SEMADEC, de forma criativa e de acordo com o sub tema sorteado. Para realização de sua performance, cada curso deverá entregar com, no mínimo, 30 minutos de antecedência, a música (ou músicas) a ser(em) utilizada(s). Será permitido uso de instrumentos, música ao vivo ou qualquer recurso criativo disponibilizado pela equipe. O tempo total de apresentação e organização da equipe no ginásio não deverá exceder 10 minutos.

CRITÉRIOS A SEREM AVALIADOS:

|   |
|---|
| 0 a 20 pontos por item (até uma casa decimal)                   |
| Adequação ao subtema sorteado pela equipe                       |
| Criatividade  |
| Recursos cenotécnicos - cenário, maquiagem, figurino e adereços |
| Harmonia  |
| Sensibilidade artística   |
| TOTAL - até 100 pontos  |

ESPECÍFICO: Caberá à equipe decidir e viabilizar questões relacionadas a produção da performance, como o cenário, dançarinos, figurino, coreografia, diálogos e adereços. A ordem de apresentação será decidida por sorteio.

**CLASSIFICAÇÃO:** Cada jurado soma seus quesitos e a nota da equipe será a somatória das notas de todos os jurados. Em caso de empate as equipes recebem a pontuação cheia referente a classificação (ex: caso duas equipes empatem será somada a pontuação das posições referentes e dividido pelas equipes).

**OBSERVAÇÃO 1:** A equipe deverá deixar a quadra limpa ao final de sua performance, sob a pena de perder pontos.

**OBSERVAÇÃO 2:** É vedada a utilização de qualquer recurso pirotécnico que cause riscos.

## **Regulamento Específico – SALA TEMÁTICA**

**DESCRIÇÃO DA PROVA E QUESITOS OBRIGATÓRIOS:**

1. O líder de cada equipe receberá a chave de uma sala de aula, determinada por sorteio, no início da IV SEMADEC. A chave ficará sob a responsabilidade do líder que deverá devolvê-la no final de cada dia. A equipe é responsável por todo patrimônio da sala e deverá entregá-la da mesma forma que a recebeu, ou seja, limpa e organizada;
2. As equipes participantes serão responsáveis pela ornamentação da sala.
3. A ornamentação será temática, cada equipe terá que ornamentar seu espaço a partir do subtema. A ornamentação deverá conter itens visuais e de ornamentação que dialoguem entre si e exponham a temática em questão pelas vias que os membros da equipe-curso decidirem;
4. Ao se afixarem os adereços e decorações necessárias NÃO se pode perfurar paredes nem usar adesivos que danifiquem o espaço da parede ou do quadro;
5. A ornamentação ficará montada para visita pública e da comissão avaliadora durante horários a serem decididos com a comissão organizadora, mas havendo pelo menos um de cada turno (matutino, vespertino e noturno);
6. Estátuas vivas, performances, esquetes (caso haja), ou qualquer parte da ornamentação devem ser realizadas **ESTRITAMENTE** por membros da equipe.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:**

1. Originalidade - Natureza inédita da ornamentação, sem ser cópia literal de nenhum lugar ou atividade que represente a temática sorteada;
2. Adereços de decoração - Qualidade e harmonia dos materiais utilizados na decoração, do acabamento e das relações entre cores e objetos usados;

3. Consistência na apresentação da temática representada, com explicação da proposta para os visitantes e os jurados.
4. Interatividade - Utilização de recursos que viabilizem a interação dos visitantes com o espaço da sala temática;
5. Layout geral do espaço - beleza e harmonia geral da ornamentação e organização do espaço durante a prova.

**CLASSIFICAÇÃO:** O júri será escolhido pela equipe organizadora do evento e cada quesito receberá uma nota de 0 a 20 pontos, permitindo uma casa decimal. Cada jurado soma seus quesitos e a equipe vencedora da prova será aquela que apresentar maior pontuação ao final do somatório de todo o júri. Qualquer alteração percebida pela comissão organizadora na devolução da chave implicará em dedução de pontos e, a depender da gravidade, em sanções disciplinares.

## **Regulamento Específico - DESFILE**

### **PERFORMÁTICO: *COLEÇÃO LATINIDADES***

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 2 a 4 participantes.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** A equipe deve apresentar uma proposta de roupa, maquiagem e demais acessórios para apresentar em desfile performático que dialogue com o tema geral da Semadec 2023 “Soy loco por ti, América”. Para tanto, a equipe deve: ser composta por, no mínimo, 2 e, no máximo, 4 pessoas (devem desempenhar as funções de: estilista, modelo de passarela e maquiador); comentar brevemente a concepção/inspiração do trabalho (se em alguma obra artística específica - música, literatura, filme, pintura - ou se em uma personalidade do país pelo qual a equipe ficou responsável); conter, obrigatoriamente, algum elemento caracterizador que remete à noção de latinidade(s) representativa(s) do subtema sorteado; selecionar música/trilha sonora compatível com a proposta para o desfile do figurino; apresentar maquiagem e demais acessórios coerentes com a ideia proposta.

**TEMPO DE APRESENTAÇÃO:** 2 a 5 minutos.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:**

|  |
|--|
| 0 a 20 pontos por item (até uma casa decimal)                  |
| Concepção do trabalho adequado ao subtema sorteado pela equipe |
| Figurino com elemento(s) caracterizador(es) do país/da equipe  |
| Trilha sonora compatível com a proposta apresentada            |
| Demais recursos expressivos: maquiagem e adereços              |
| Sensibilidade artística  |
| TOTAL - até 100 pontos   |

**CLASSIFICAÇÃO:** Cada jurado soma seus quesitos e a nota da equipe será a somatória das notas de todos os jurados. Em caso de empate, as equipes recebem pontuação cheia referente à classificação.

## **Regulamento Específico – FOTOGRAFIA**

### **DESCRIÇÃO DA PROVA:**

A prova tem como objetivo colocar em evidência os conhecimentos construídos sobre a temática “América Latina e Caribe” que subsidia as ações da IV SEMADEC. Dessa forma, a imagem produzida para a prova deve ter como objetivo ilustrar a riqueza e diversidade dos povos e cultura da região do subtema sorteado para a equipe.

Para tanto, cada equipe apresentará, uma fotografia digital tendo o seu subtema como ponto de partida. Para a produção dessa fotografia, a equipe utilizará uma câmera semiprofissional cedida pelo campus, e tirará a fotografia dentro das instalações do mesmo. A foto poderá utilizar de qualquer objeto que tenha trazido para a produção a mesma, no fundo a sua escolha. A imagem poderá passar por tratamento digital e edição, desta forma, um fundo verde poderá ser utilizado. As fotos serão tiradas dia 17 de julho de 2023, em um horário reservado com a comissão, e a equipe terá uma semana para fazer as edições, sendo que a imagem final será entregue à comissão dia 20 de julho e postada no instagram do

evento durante a semana. Uma cópia da foto original ficará com os membros da banca de avaliação para comparação com a imagem final.

O produto artístico será apresentado durante o evento num momento de exposição de fotografia. Durante a exposição os primeiros momentos serão utilizados para a comissão julgadora analisar as produções sem comentários iniciais. Depois será cedido um momento para cada equipe falar sobre a produção da fotografia, podendo haver perguntas por parte dos avaliadores.

#### CRITÉRIOS A SEREM AVALIADOS:

|   |
|---|
| 0 a 25 pontos por item (até uma casa decimal)   |
| Adequação ao subtema da IV SEMADEC.   |
| Criatividade (novidade em relação ao que se costuma esperar sobre o tema e possíveis combinações) |
| Conhecimento técnico  |
| Articulação entre os elementos presentes na produção para o objetivo comunicativo                 |
| TOTAL - até 100 pontos  |

**CLASSIFICAÇÃO:** Cada jurado soma seus quesitos e a nota da equipe será a somatória das notas de todos os jurados. Em caso de empate, as equipes receberão a pontuação cheia referente a classificação (ex: caso duas equipes empatem em primeiro lugar, ambas terão computados 150 pontos).

**OBSERVAÇÃO:** A execução da prova está condicionada às circunstâncias orçamentárias do campus no momento em que o evento ocorrer. Por esse motivo, em se concretizando as condições para realização da prova, a comissão responsável irá lançar a lista de materiais que serão disponibilizados pelo evento para a efetivação da prova.

## Regulamento Específico - XADREZ

**SISTEMA DE DISPUTA:** O sistema de disputa será por equipe, com pontos corridos com cada equipe enfrentando a outra duas vezes, uma com cada cor (*double round robin*). O ritmo de jogo será de 15 minutos KO, com tolerância de 5 minutos para WO. Vitórias valem 1 ponto, empates 0,5 pontos e derrotas 0 pontos. Vence a equipe com mais pontos totais, com critérios de desempate:

- 1º critério - Confronto Direto
- 2º critério - Maior nº de vitórias
- 3º critério - Sonneborn-Berger
- 4º critério - Sistema Koya

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** A equipe deverá inscrever 3 participantes, com pelo menos uma participante feminina. Cada participante estará alocado em um número de mesa.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** A prova será regulamentada pelo padrões de regras da FIDE internacional. O objetivo do jogo é conquistar o rei adversário com cheque-mate. As peças tem movimentos específicos e o rei deve obrigatoriamente ser protegido de cheque.

## Regulamento Específico - TORCIDA

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** Durante toda a semana da IV SEMADEC, na realização das apresentações, provas, exposições, competições e partidas, membros da comissão organizadora avaliarão as torcidas das equipes a partir dos seguintes critérios:

| 0 a 25 pontos por item (até uma casa decimal)  |
|--|
| Animação - a torcida deverá apoiar seus competidores e evitar confrontos e xingamentos com membros de outras torcidas;   |
| Caracterização - a torcida poderá utilizar recursos visuais (bexigas, faixas, cartazes, pompons, mascote, bandeiras, adereços etc) para caracterizar o subtema sorteado, bem como a cor; |
| Representatividade - o júri observará se haverá torcida em todos os locais em que houver equipes competindo; excluindo o turno noturno.  |
| Apoio - o júri observará se a torcida apoia os componentes da equipe independente da sua atuação e dos resultados das provas.  |

TOTAL - até 100 pontos

## Regulamento Específico - PETECA

SISTEMA DE DISPUTA: A forma de disputa será de acordo com o número de equipes inscritas, como segue a baixo:

A. COM 3 ATÉ 5 EQUIPES - rodízio simples, sem haver o jogo de confirmação para se conhecer o campeão.

B. Com 6 ou 8 EQUIPES - 2 chaves com o mesmo número de participantes jogarão em rodízio simples na chave, classificando-se os 2 primeiros de cada chave, para o cruzamento olímpico.

A pontuação será definida da seguinte forma:

3 pontos para vitória

1 para derrota.

A equipe que marcar mais pontos será campeã. Na sequência, a classificação na prova das demais equipes, de acordo com as respectivas pontuações. Em caso de empate nas pontuações, os critérios de desempate serão os seguinte:

A) Confronto Direto;

B) Saldo de pontos;

C) Sets average;

D) Sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Mínimo de 3 e máximo de 4 alunos, sem limites para substituição, DEVENDO TER SEMPRE, **EM JOGO**, PELO MENOS UMA MENINA. Durante a partida a equipe jogará com no mínimo 3 e no máximo 4 atletas, devendo a outra equipe jogar com a mesma quantidade, obrigatoriamente. A definição será mediante sorteio e poderá mudar apenas no SET seguinte.

DESCRIÇÃO DA PROVA: Os jogos serão realizados em melhor de dois sets vencedores de 11 pontos, se houver a necessidade do Set desempate, este será de 11 pontos. Vence a partida o time que vencer dois sets primeiro e dentro dos sets a equipe que chegar a 11 pontos primeiro ou obtiver 2 pontos de vantagens à equipe adversária após os 11 pontos. Não há tempo limite para as partidas.

# Regulamento Específico - FIFA

**SISTEMA DE DISPUTA:** A competição ocorrerá em sistema de pontos corridos. Cada equipe terá apenas um competidor que enfrentará uma única vez todos os outros competidores/equipes inscritos.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 1 (um) participantes por equipe.

**DESCRIÇÃO DA PROVA:** Os competidores se enfrentam numa partida de FIFA 22. Em cada jogo, cada jogador/equipe poderá usar qualquer seleção que faça parte da América Latina. **Não poderá haver repetições de seleção por jogador/equipe**, ou seja, a cada partida, o jogador/equipe terá que escolher uma seleção que ainda não usou para jogar.

**SISTEMA DE PONTUAÇÃO:**

A vitória conta 03 (três pontos), empate um (01) e derrota 0 (pontos). Ao final de todos os jogos, caso haja empate na pontuação entre duas ou mais equipes, serão considerados os critérios abaixo, sucessivamente, como desempate.

1. Empate de pontos entre dois participantes: vencedor do confronto direto; equipe com maior número de vitórias; equipe de maior saldo de gols; equipe com maior número de gols marcados; equipe que tomou menos gols; sorteio (tapetão).
2. Empate de pontos entre três ou mais participantes: equipe com maior número de vitórias; equipe de maior saldo de gols; equipe com maior número de gols marcados; equipe que tomou menos gols; sorteio (tapetão).
3. Persistindo o empate, a vaga será decidida em uma partida de 4 minutos com prorrogação e pênaltis, caso necessários.

**DO CONTROLE:** Cada participante é responsável pela configuração (Clássico, Alternativo ou Personalizado) do controle antes do jogo. A configuração pode ser alterada uma vez durante a partida. Mas o jogo não pode ser reiniciado.

As opções de controle serão inseridas pelo Juiz da competição antes de iniciar o campeonato. Elas seguirão o modo padrão, de acordo com a descrição abaixo:

Controle competitivo: Não  
Condução ágil textual: Não  
Chutões automáticos: Sim  
Passe com firula automático: Sim  
Finalizações automáticas: Sim  
Cabeceios assistidos: Sim  
Cercar: Assistido  
Defesa: Defesa tática  
Assistência em bolas enfiadas: Semi  
Treinador FIFA: Ocultar  
Finalização calibrada: Não  
Indicador de troca de jogador: Sim

Assistência no bloqueio de passe: Sim  
Troca automática: Bolas aéreas e rebote  
Asst. mov. troca automática: Alta  
Assistência para afastar a bola: Direcional  
Travar atleta: Sim  
Troca ícone: Sim  
Trocar no direcional analógico direito: Adaptável  
Referência de troca direcional analógico direito: relativo ao jogador  
Assistência passe rasteiro: assistido  
Ajuda nas finalizações: Assistido  
Assistência no cruzamento: assistido  
Assistência no passe por cima: Assistido  
Bola enfiada por cobertura: Semi  
Assistência para defesa: Assistido  
Pique Analógico: Sim  
Travar receptor do passe: Tarde

**CONFIGURAÇÕES DA PARTIDA DE JOGO:** As configurações das partidas devem ser no modo padrão, de acordo com a descrição abaixo:

Jogo: Jogo Rápido  
Modo: Partida Clássica  
Duração cada tempo: 4 minutos  
Nível de dificuldade: Lendário  
Modo competitivo: Não  
Dificuldade baseada no jogador: não  
Qualidades: Padrão  
Velocidade do jogo: Padrão  
Substituições rápidas: Sim  
Condições de partida: Aleatório  
Tipo de campo: Padrão  
Horário: 20:00  
Tempo: limpo  
Cor do campo: padrão  
Cor das linhas do campo: padrão  
Bola: Padrão

**ALTERAÇÃO NAS EQUIPES:** Antes de cada partida da liga, cada participante terá 03 (três) minutos para fazer as alterações de cada equipe. No intervalo, cada jogador tem até 01 (um) minuto para fazer as alterações.

O jogo só pode ser pausado com a bola parada. Cada participante terá direito a 02 (dois) “pauses” durante a partida. Cada “pause” deve durar no máximo 1 (um) minuto.

Atenção: A punição para a desobediência de qualquer artigo deste título é a substituição de um jogador a escolha do adversário por qualquer jogador da escolha de quem for punido. Caso o jogador que desrespeitou as regras de mudanças táticas ou de pause não aceite fazer a substituição, será punido com a derrota de 13x1 no jogo.

#### **FALTA DE ENERGIA E BUGS**

Caso a partida seja interrompida por energia ou um bug:

Se for até os 30 minutos do primeiro tempo, recomeça uma nova partida (mantem o placar atual);

Entre 31 e 74 minutos joga-se apenas um tempo (mantem o placar atual);

Após 75 minutos encerra-se o jogo com o placar vigente.

## Regulamento Específico - Mário Kart

MODO INDIVIDUAL (CASO SÓ CONSIGA 2 CONTROLES)

SISTEMA DE DISPUTA: A competição ocorrerá por rodadas em sistema de mata a mata. Cada equipe terá dois competidores, um em cada chave. As chaves serão construídas por sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 (dois) participantes por equipe.

DESCRIÇÃO DA PROVA: O vencedor será determinado baseado em quem obtiver mais pontos ao final de quatro corridas.

Os seguintes ajustes serão usados em todas as partidas:

- a. Type: Versus
- b. Visibility: Friends
- c. Format: 1v1
- d. Rules:
  - i. Class: 100cc Race
  - ii. Items: Normal
  - iii. CPU: On
  - iv. Smart Steering: Escolha do Jogador
  - v. Auto-Accelerate: Escolha do Jogador
  - vi. Motion Controls: Escolha do Jogador
  - vii. Courses: All courses
  - viii. Vehicles: All vehicles
  - ix. Characters: All characters

Os jogadores irão alternar a seleção de pistas, para a primeira escolha será decidido com cara ou coroa.

ESPECÍFICO: Em caso de erro técnico (do aparelho, queda de energia ou quaisquer problemas relacionados à organização da prova), os participantes terão o direito a uma nova partida. Erros de controles e fios serão analisados caso a caso. Na ocasião da reunião técnica informaremos a versão do jogo a ser utilizada, prioritariamente a mais recente.

MODO EQUIPE (CASO CONSIGA 4 CONTROLES)

Apenas o que muda em relação a disputa com 2 controles:

SISTEMA DE DISPUTA: Os 2 participantes da equipe jogam juntos e será construída uma chave única de disputa entre todos, sempre em partidas 2x2.

DESCRIÇÃO DA PROVA: O vencedor será determinado baseado em qual equipe obtiver o maior somatório de pontos ao final de quatro corridas.

Os seguintes ajustes serão usados em todas as partidas:

c. Format: 2v2

Cada jogador terá direito a escolher uma pista, de forma alternada entre as equipes, com a primeira sendo decidido com cara ou coroa.

## **Regulamento Específico – STREET FIGHTER**

SISTEMA DE DISPUTA: A competição ocorrerá por rodadas em sistema de mata a mata. Cada equipe terá dois competidores, um em cada chave. As chaves serão construídas por sorteio.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 (dois) participantes por equipe.

DESCRIÇÃO DA PROVA: Os competidores escolherão 3 personagens disponíveis no jogo, a serem avisados para a comissão no início da prova. O trio de personagens de cada jogador será divulgado e deverá ser o mesmo trio para toda a prova. Em cada embate, cada jogador escolherá um dos seus personagens disponíveis para se enfrentar em uma MD3. A escolha será comunicada à comissão secretamente. Após isso, os jogadores escolherão outro personagem ainda disponível, sem repetição, para outra MD3. Segue esse processo até um dos jogadores ter vencido duas MD3. O jogador vencedor avança.

ESPECÍFICO: Em caso de erro técnico (do aparelho, queda de energia ou quaisquer problemas relacionados à organização da prova), os participantes terão o direito a uma nova partida. Erros de controles e fios serão analisados caso a caso. Na ocasião da reunião técnica informaremos a versão do jogo a ser utilizada, prioritariamente a versão mais recente.

## **Regulamento Específico – DANÇA DA**

### **GALERA** Dança das Américas

DESCRIÇÃO DA PROVA:

1. A equipe deverá montar uma Dança, que faça referência a região da América que a equipe representa; com todos os participantes da prova dançando juntos e formando ao final um mosaico que representa o tema da dança.
2. A dança será acompanhada por execução de **música com um repertório (estilo musical)** característico da referida região;

§ Único - Música e canto podem ser playback.

3. Os dançarinos, músicos (**instrumental obrigatório**) ou cantores (**se houver**) poderão estar vestidos com **figurinos de acordo com a dança**, ou com a camisa da equipe;

§ Único - Os figurinos, se usados, serão de inteira responsabilidade da equipe .

4. O tempo de duração da dança deverá conter no mínimo **8 minutos** e no máximo **12 minutos**. Perdendo pontos no quesito “**pontualidade e organização**”; a equipe que ultrapassar o tempo da apresentação;

5. Entre uma apresentação e outra, haverá o tempo de 6 minutos para limpeza da equipe anterior e no máximo até 10 minutos para arrumação da equipe a seguir. A equipe que ultrapassar o tempo previsto ao preparar o cenário será penalizada no quesito “**pontualidade e organização**”;

6. A apresentação deverá contar com a participação de **pelo menos 40 alunos e 2 padrinhos**, todos, obrigatoriamente, pertencentes às respectivas equipes;

7. Cabe à equipe decidir as questões tocantes ao cenário, figurino, coreografia e música. Como ainda o orçamento necessário para esta apresentação ser todo de responsabilidade da equipe;

8. O júri será escolhido pela equipe organizadora do evento.

#### CRITÉRIOS A SEREM AVALIADOS:

|   |
|---|
| 0 a 20 pontos por item (até uma casa decimal) |
| Coreografia                                   |
| Consonância ao subtema                        |

|  |
|--|
| Recursos cenotécnicos - cenário, maquiagem, figurino, músicas e adereços |
| Expressão cênica   |
| Pontualidade e organização   |
| TOTAL - até 100 pontos por júri  |

ESPECÍFICO: Caberá à equipe decidir e viabilizar questões relacionadas a produção da performance, como o cenário, dançarinos, figurino, coreografia, diálogos e adereços. A ordem de apresentação será decidida por sorteio.

CLASSIFICAÇÃO: Cada jurado soma seus quesitos e a nota da equipe será a somatória das notas de todos os jurados. Em caso de empate as equipes recebem a pontuação cheia referente a classificação (ex: caso duas equipes empatem será somada a pontuação das posições referentes e dividido pelas equipes).

OBSERVAÇÃO 1: A equipe deverá deixar a quadra limpa ao final de sua performance, sob a pena de perder pontos.

OBSERVAÇÃO 2: É vedada a utilização de qualquer recurso pirotécnico que cause riscos.