



REGULAMENTO GERAL SEMADEC 2023

SEMADEC 2023

SEMANA DE ARTE, DESPORTO E CULTURA



12 a 16 Junho de 2023
<https://eventos.ifrn.edu.br/semadecnc>

REALIZAÇÃO:

**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN
CAMPUS NOVA CRUZ.**

MENSAGEM AOS PARTICIPANTES

O evento mais aguardado do *campus* Nova Cruz está aí e vai buscar no tema “TEMOS NOSSO PRÓPRIO TEMPO” a promoção da ética nas práticas de atividades esportivas, socioculturais, artísticas e lúdico-recreativas.

Na SEMADEC 2023 propomos uma viagem no tempo através das décadas da nossa história recente, desde 1930 aos anos 2000, resgatando os eventos históricos, as descobertas científicas, as revoluções sócio-culturais e artísticas próprias de cada período. As equipes poderão escolher no mínimo 2 (dois) e no máximo 4 (quatro) aspectos/eventos da década.

Sejam bem-vindos a essa jornada histórica da Semana de Arte, Desporto e Cultura do IFRN *Campus* Nova Cruz 2023: joguem, dancem, representem e disputem com respeito, transparência, solidariedade e muita, muita alegria.

Comissão organizadora da SEMADEC 2023

CAPÍTULO I

COMISSÃO ORGANIZADORA

MEMBROS

Adrianna Paula de Medeiros Araújo - Prof^ª. Sociologia
Alan Klinger Sousa Alves - Prof. Informática
André Freitas Barbosa - Prof. Informática
Anna Karina Vasconcelos Nascimento Trindade - Assistente em Administração
Antônio Magnus Dantas Xavier - Assistente em Administração
Bárbara Mattiuci - Prof^ª. Artes
Carlos Deyvinson Reges Bessa - Prof. Informática
Damiana Sinezio de Souza - Prof. Química
Danyelle Alves da Silva – Prof^ª. Biologia
Fábio Garcia Penha - Prof. Química
Francisco Ary Alves de Souza - Prof. Informática
Francisco Erivan de Almeida Junior - Prof. Matemática
Francisco Leandro Duarte Pinheiro – Prof. História
Gustavo de Souza Medeiros – Prof. Química
Ingrid Patricia Barbosa de Oliveira - Prof^ª. Educação Física
Jacicleide Lourenço Bezerra de Medeiros – Prof^ª. Artes Maira
Moraes Cardoso Leal - Prof^ª. Filosofia
Maria da Conceição da Paz Silva – Prof^ª. Geografia
Maurício Rabello Silva - Prof. Informática
Nilson Hermínio Nicácio - Prof. Matemática
Pablo Guimaraes Azevedo – Prof. Geografia
Patrício de Albuquerque Vieira - Prof. Língua Portuguesa
Paula Nunes Chaves – Prof^ª. Educação Física
Rochele Kaline Reis de Medeiros - Prof^ª. Administração
Rodrigo Leone Alves – Prof. Informática

CAPÍTULO II

DO LOCAL DO EVENTO E DA SECRETARIA GERAL

A SEMADEC 2023 acontecerá nas dependências do IFRN – *Campus Nova Cruz*. Na semana de realização do evento, a secretaria geral funcionará na **Sala 05**. Os líderes das equipes, assim como seus respectivos padrinhos e/ou madrinhas, poderão se dirigir até a sala para sanar dúvidas, ou para receberem instruções e encaminhamentos referentes às tarefas.

CAPÍTULO III

CRONOGRAMA

EVENTO	PERÍODO
Divulgação do regulamento parcial / Início das inscrições das equipes pelo site.	14/04/2023
Período de Cadastro e submissão das equipes por meio do site do evento pelo(a) líder- http://eventos.ifrn.edu.br/semadecnc	14/04 a 24/04
Homologação das inscrições dos componentes das equipes	26/04/2023
Divulgação do regulamento geral e reunião da comissão com os líderes das equipes - sorteio dos temas (videoconferência, às 12h)	27/04/2023
Realização da SEMADEC 2023	12 a 16/06/2023

CAPÍTULO IV

REGULAMENTO GERAL

1.1 - RECEPÇÃO AOS PARTICIPANTES E ABERTURA

Art. 1º. As equipes serão recepcionadas no local previsto para o evento no Instituto, onde acontecerá a abertura da SEMADEC 2023. Acontecerá a cerimônia de abertura a partir das 17hs do dia 12/06/2023, na qual já teremos as provas do desfile/grito de guerra e performance temática, descritas neste regulamento.

1.2 - DOS PARTICIPANTES E PROCEDIMENTOS

Art. 2º. Poderão participar da SEMADEC 2023 os alunos regularmente matriculados no semestre letivo 2023.1, no Instituto Federal do Rio Grande do Norte – *Campus Nova Cruz*, em qualquer uma das suas três diferentes modalidades de ensino: INTEGRADO, SUBSEQUENTE e SUPERIOR.

Art. 3º. Somente poderão disputar as tarefas/provas os participantes inscritos pela equipe e homologados pela comissão organizadora. Integrantes com afastamentos por motivos de saúde ou com atestados médicos não poderão participar das tarefas e não poderão ser substituídos.

§ 1º – No caso do aluno ser servidor do Instituto, o mesmo fará a opção da forma que irá participar da SEMADEC, não podendo acumular as duas opções.

§ 2º – Os participantes deverão ter pelo menos 60% de frequência do semestre 2023.1 até a data da homologação das inscrições. Caso contrário, a inscrição do aluno(a) será indeferida e a equipe poderá substituí-lo(a) até o dia 05/05/2023 mediante a entrega do nome e matrícula do substituto a comissão organizadora que fará a inclusão do novo componente.

§ 3º - Em caso de denúncia e comprovação de participação direta em prova/tarefa/modalidade de alunos não inscritos na equipe, haverá a perda da pontuação da referida prova.

§ 4º – Caso haja desistência de algum membro da equipe, o grupo poderá substituir o mesmo até a data de entrega do termo de responsabilidade e risco (05/06/23). Essa substituição só poderá ser realizada se o membro substituído não estiver sido inscrito em nenhuma das outras equipes, evitando assim a migração de membros de uma equipe para outra. o líder da equipe deverá indicar o nome e matrícula do substituto a comissão organizadora que fará a inclusão do novo componente.

Art. 4º. Para a efetiva participação na SEMADEC 2023, será obrigatório que o líder da equipe entregue a Comissão Organizadora o Termo de Responsabilidade e Risco devidamente preenchido e assinado por cada integrante da equipe, quando maiores de idade, e pelos responsáveis legais daqueles menores de idade, até o dia 05/06/2023 (os termos devem ser entregues em ordem alfabética).

Art. 5º. Não será necessária a apresentação, por parte dos alunos, de documentos pessoais que comprovem a sua condição de participação na SEMADEC 2023.

Art. 6º. Cada equipe deverá ter no mínimo 40 alunos e ser composta obrigatoriamente por no mínimo 3 alunos da modalidade subsequente e/ou superior, e os demais do integrado, sendo no máximo 50 componentes. Além disso, as equipes devem ter no mínimo 1 e no máximo 2 padrinhos/madrinhas servidores (Docentes, Técnicos e/ou Terceirizados) do IFRN/NOVA CRUZ (os padrinhos e madrinhas não são contabilizados no número máximo de componentes).

§ 1º – O número máximo de equipes que poderão se inscrever será de 8 (oito).

§ 2º – Cada equipe terá um líder e um vice-líder, que necessariamente será um aluno integrante da mesma, e será o responsável pela comunicação entre a equipe e a comissão organizadora.

§ 3º – Compete aos líderes cadastrar/montar as equipes no site do evento que permitirá apenas o cadastro de oito equipes. Casos omissos serão resolvidos pela comissão.

§ 4º – Os padrinhos/madrinhas poderão participar de todas as provas/tarefas coletivas (igual ou acima de 4 participantes e não podendo ter mais de um

padrinho/madrinha efetivamente disputando a prova, exceto nas provas de abertura.)

§ 5º - A obrigatoriedade de participação dos padrinhos/madrinhas em provas/tarefas estará condicionada aos regulamentos específicos de cada atividade proposta.

§ 6º – A função dos padrinhos/madrinhas escolhidos pela turma será de participar, acompanhar, auxiliar, planejar, orientar, organizar e, se fizer necessário, representar a equipe junto à comissão organizadora durante todo o evento.

§ 7º – Os padrinhos/madrinhas não poderão fazer parte da comissão nem das bancas avaliadoras.

Art. 7º. Cada equipe terá a sua disposição uma sala de aula. O líder da equipe receberá a chave da sala no início da SEMADEC 2023, que ficará sob sua responsabilidade mediante assinatura em uma cautela durante todo o evento, devendo este se comprometer a devolvê-la ao final do evento. A equipe será responsável por todo o patrimônio da sala, e deverá entregá-la da mesma forma que a recebeu, ou seja, limpa e organizada.

Art. 8º. Recomenda-se que os participantes do evento não usem botons, adesivos ou roupas associadas a candidatos ou partidos políticos.

1.3 – DA IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 9º. Durante o evento, as equipes deverão ser identificadas por camisas estilizadas representando a sua temática e deve conter necessariamente na parte da frente alguma referência a sua temática (nome, símbolo, bandeira, dentre outros) e atrás uma numeração.

§ 1º – Não será permitida a participação de nenhum integrante que não esteja identificado pela camisa da sua respectiva equipe nas provas em geral, com exceção das provas que contenham tal condição no regulamento.

§ 2º – A equipe deverá se caracterizar conforme a temática designada/sorteada para ela. A escolha dos temas será feita mediante sorteio entre todos os líderes/vice-líderes das equipes, no dia 27 de abril de 2023.

Art. 10. A numeração da camisa será com no máximo dois algarismos (obrigatoriamente numéricos), para facilitar a sinalização dos árbitros nas partidas. Os números devem medir, pelo menos, 20 cm de altura nas costas da camisa. As cores dos números devem contrastar claramente com as cores e desenhos da camisa.

Art. 11. Caso haja igualdade nas cores dos uniformes, a equipe que estiver à direita da tabela de jogos deverá utilizar os coletes disponibilizados pela comissão organizadora.

DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 12. A reunião técnica será realizada no dia 27 de abril de 2023, na sala de videoconferência, às 12hs, com a presença dos líderes e/ou vice-líderes (os padrinhos/madrinhas das equipes também podem participar desse momento). Nessa reunião será divulgado a lista de provas.

Art. 13. Caso seja necessário, a comissão organizadora convocará outras reuniões técnicas com os líderes das equipes.

1.4 - DA DISCIPLINA

Art. 14. Os casos de indisciplina (agressões, ofensas, dentre outros) serão avaliados pela Comissão da SEMADEC 2023, sendo passíveis de punições como a perda de 100 pontos pela equipe, dentre outras penalidades que a comissão julgar cabível.

§Único – Calúnias, difamações e ofensas (inclusive via redes sociais) também serão analisadas via denúncia e quando os casos forem comprovados, as equipes serão penalizadas com perda de 100 pontos e, dependendo da gravidade da infração, com a desclassificação da SEMADEC 2023.

Art. 15. Atitudes antidesportivas dentro das modalidades esportivas serão punidas de acordo com os regulamentos específicos de cada uma delas, sendo passíveis ainda de enquadramento no artigo 14 deste regulamento.

Art. 16. Em caso de agressão física ou depredação intencional do patrimônio do *campus*, o integrante da equipe comprovado como transgressor será julgado pela comissão e poderá ser desclassificado da SEMADEC 2023, podendo, até, a depender da gravidade do delito, ser banido de futuras edições do evento. Além disso, ficará sujeito às punições disciplinares do IFRN.

1.5 - DA PREMIAÇÃO

Art. 17. Serão premiadas as equipes classificadas respectivamente nas três primeiras colocações gerais. Entende-se por colocação geral o ranqueamento de pontos que as equipes conseguirão por meio da realização das tarefas.

§1º- A equipe campeã geral será premiada com até 52 medalhas e 1 troféu. A equipe classificada em 2º lugar ganhará até 52 medalhas e 1 troféu. A equipe classificada em 3º lugar ganhará até 52 medalhas 1 troféu.

§2º - Em caso de empate em número de pontos entre duas ou mais equipes no quadro geral, os critérios de desempate serão:

- Maior nº de primeiros lugares nas tarefas/provas/outras modalidades;
- Maior nº de segundos lugares nas tarefas/provas/ outras modalidades;
- Maior nº de terceiros lugares nas tarefas/provas/outras modalidades;
- Maior nº de quartos lugares nas tarefas/provas/outras modalidades;
- Sorteio

1.6 – DAS PROVAS, DOS LOCAIS, DO NÚMERO DE PARTICIPANTES E DA PONTUAÇÃO POR TAREFA

Art. 18. Cada prova exigirá um número mínimo e máximo de participantes por prova/tarefa/modalidade, conforme o quadro a seguir.

Provas	Local	Nº de participantes	Grupo
Futsal Masculino	Ginásio	Mínimo 05 e Máximo 10	1
Futsal Feminino	Ginásio	Mínimo 05 e Máximo 10	1
Vôlei de Quadra Misto	Ginásio	Mínimo 06 e Máximo 10	1
Queimada Feminino	Campo IFNC	Mínimo 05 e Máximo 07	1
Basquete Masculino	Ginásio	Mínimo 05 e Máximo 10	1
Handebol Feminino	Ginásio	Mínimo 07 e máximo 14	1
Handebol Masculino	Ginásio	Mínimo 07 e máximo 14	1
Jogos Eletrônicos	Lab. Info	Máximo 01 por tipo de jogo	1
100m rasos Masculino	Campo IFNC	Máximo 01	1
100m rasos Feminino	Campo IFNC	Máximo 01	1
Xadrez Masculino	Sala de linguagens	Máximo 01	1
Xadrez Feminino	Sala de linguagens	Máximo 01	1
Cabo de Guerra Misto	Campo IFNC	10 participantes (5 meninos e 5 meninas)	1
Nado livre 25m masculino	Piscina	Máximo 01 menino	1
Nado livre 25m feminino	Piscina	Máximo 01 menina	1
Concurso Desenho*	Hall de entrada	Mínimo 01 e Máximo 03	2
Encenação de época: “o tempo não para”	Auditório	Livre	3
Desfilando talento	Auditório	03 participantes (contando com o narrador)	2
Curta	Auditório	Livre	3
Cover “Faz parte do meu show”	Auditório	Livre	2
Just Dance	Auditório	04 participantes	2
Organização da Sala Temática	Salas	Livre	3
Grito de Guerra (Abertura)	Ginásio	Livre	2
Performance Temática (Abertura)	Ginásio	Livre	3
Arrecadação de alimentos não perecíveis		Livre	2
*Provas surpresas			1

Classificação	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
1º lugar	100 pontos	200 pontos	300 pontos
2º lugar	80 pontos	170 pontos	260 pontos
3º lugar	60 pontos	140 pontos	220 pontos
4º lugar	50 pontos	120 pontos	190 pontos
5º lugar	40 pontos	100 pontos	160 pontos
6º lugar	30 pontos	80 pontos	130 pontos
7º lugar	20 pontos	60 pontos	100 pontos
8º lugar	10 pontos	40 pontos	70 pontos

*As provas surpresas poderão ter um único vencedor ou classificações do 1º ao 8º a depender do regulamento específico da prova.

Art. 19. Para conseguir estabelecer a pontuação por tarefa na gincana, a comissão organizadora distribuiu as tarefas em três grupos. No **Grupo 1**, estão presentes as atividades desportivas e provas surpresas, que valerão no máximo 100 pontos. No **Grupo 2**, constam provas artísticas, que valerão no máximo 200 pontos e o **Grupo 3** em que constam as provas da performance de abertura e encerramento (encenação de época), bem como a prova da sala temática e produção de um curta, que valerão no máximo 300 pontos.

Art.20. No caso uma equipe não participar de uma prova, seja esportiva ou cultural, a mesma não pontuará na respectiva prova.

1.7 - DOS RECURSOS

Art. 20. Cada prova terá um fiscal designado pela comissão que a validará de acordo com os critérios estabelecidos no regulamento.

Art. 21. Os recursos para julgamento deverão ser apresentados por escrito em formulário padrão (disponibilizado pela comissão) pelo líder da equipe, devidamente fundamentados, comprovados, e entregues na secretaria da SEMADEC 2023, somente após a divulgação dos resultados da prova em questão, com o prazo de 1 hora a partir dessa divulgação.

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

Art. 22. Caso o recurso apresentado seja julgado como infundado, improcedente e/ou indocumentado, a equipe será penalizada com a quantidade de pontos equivalente à pontuação conquistada na prova.

Art. 23. É vetado o direito de recursos:

- Às equipes que não participaram da prova em questão;
- Às pontuações de jurados e julgamento de arbitragem;

- Aos recursos apresentados por outras equipes.

1.8 - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 24. As modalidades esportivas serão realizadas em obediência às regras oficiais adotadas pelas Federações especializadas, salvo o que dispuser o Regulamento da SEMADEC para estas e as demais provas e tarefas.

Art. 25. Nas tarefas/provas haverá tolerância de 5 minutos para o início das competições. As equipes e seus participantes que não estiverem no local e no horário combinado perdem por WxO.

Art. 26. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da SEMADEC.

1.9 DAS DISPOSIÇÕES DE ALGUMAS PROVAS

A. PROVAS DA ABERTURA

- Cada etapa da abertura constitui uma prova, sendo a primeira a entrada/desfile e o grito de guerra e a segunda a performance temática;

A.1 PROVA DO DESFILE/GRITO DE GUERRA

DESCRIÇÃO DAS PROVAS E QUESITOS OBRIGATÓRIOS:

- Tarefa de natureza lúdica, cujo objetivo é apresentar ao público da SEMADEC a temática que sua equipe está homenageando, desfilar para identificarmos os componentes da equipe e o seu uniforme e apresentar o seu grito de guerra.
- As equipes serão chamadas para o desfile por ordem cronológica crescente de sua década e seus respectivos membros entrarão no ginásio pela entrada frontal, que estará identificada. Os mesmos darão uma volta na quadra do ginásio, expressarão seu grito de guerra e irão até o local identificado para sua equipe e. Após o desfile, ocorrerá a abertura oficial;
- Os líderes de cada equipe deverão **comparecer na sala 05 às 9h da manhã do dia 12/06**, para ser orientado sobre todo o trajeto do desfile e acomodações no espaço da quadra e arquibancada; além disso, neste mesmo momento deverão entregar a comissão organizadora cinco cópias impressas do grito de guerra, cinco cópias da sinopse da performance temática (orientações fornecidas pela comissão), como também os arquivos das músicas que vão usar;
- Não será disponibilizado iluminação e nenhum outro tipo de equipamento do gênero para as equipes durante toda a realização da prova. Todo e qualquer adereço, alegoria ou equipamento que for ser utilizado durante a execução da prova é de responsabilidade da equipe e deverá ficar no espaço destinado à mesma durante a realização da prova;

- Deverão participar do desfile no mínimo 25 integrantes da equipe (alunos, padrinho/madrinha). No mínimo 10 participantes em trajes que representem a sua temática e os demais participantes uniformizados.
- Somente os integrantes que participarem do desfile, poderão participar do grito de guerra.
- A equipe desfilará e ao chegar no centro do ginásio fará a performance do grito de guerra. Em seguida irá dirigir-se ao local determinado na quadra. Nesse local permanecerá, até a entrada de todas as outras equipes. Em caso de uma equipe atrapalhar a apresentação de outra equipe a mesma será advertida e, em caso de reincidência pode sofrer sanções avaliadas pela comissão.
- O grito de guerra de cada equipe será realizado na ocasião do desfile. A performance de apresentação do grito de guerra terá no máximo 2 (dois) minutos. Terminada a performance, a equipe terá no máximo 2 (dois) minutos para limpar o local da apresentação (se necessário) e retornar ao local destinado à sua equipe;
- Terminada a primeira prova de abertura (desfile + grito de guerra), as equipes deverão se posicionar num espaço destinado na quadra para apreciar a cerimônia de abertura: hino, juramento, palavra de abertura proferida pelo diretor. Alerta nesse momento ao silêncio;
- Após o encerramento da abertura oficial do evento, um membro da comissão irá convocar as primeiras equipes que irão realizar a performance temática. Conseqüentemente as demais equipes devem estar a postos. A ordem de apresentação corresponde:
 - Década de 30
 - Década de 40
 - Década de 50
 - Década de 60
 - Década de 70
 - Década de 80
 - Década de 90
 - Década de 2000
- A equipe não poderá utilizar elementos que possam causar danos ao ginásio ou à integridade física dos membros das equipes e espectadores (objetos cortantes, perfurantes ou contundentes, fogos de artifício);
- Não será permitido uso de fogo.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

1. Em relação ao desfile e Grito de Guerra serão avaliados os seguintes critérios:
 - Relação com a temática da equipe;
 - Originalidade;
 - Animação;
 - Trajes temáticos e uniformes;
 - Sincronia, harmonia e organização na performance (canto, alegorias, evoluções, coreografia);

- Tempo de Execução e Limpeza;
- Conjunto da obra.

CLASSIFICAÇÃO:

- O júri será escolhido pela equipe organizadora do evento e cada quesito receberá uma nota de 5 a 10 pontos, podendo ter uma casa decimal. Cada jurado soma seus quesitos e a nota da equipe será a média aritmética das notas de cada jurado. A equipe que não participar da abertura não somará pontos.

A.2 PERFORMANCE TEMÁTICA

DESCRIÇÃO DA PROVA E QUESITOS OBRIGATÓRIOS:

- As equipes que não cumprirem com essa prova, além de não pontuarem, perderão a pontuação equivalente à última colocação na prova (70 pontos);
- A equipe deverá montar uma performance, que faça referência a temática de sua equipe e deverá se apresentar logo após o desfile e cerimônia de abertura da SEMADEC;
- A performance será acompanhada por execução de **música (instrumental ou canto) com um repertório (estilo musical)** característica da temática;
- Os dançarinos, músicos (se houver) ou cantores (se houver) deverão estar vestidos com **trajes da temática**;
§ Único – Música e canto podem ser playback.
- O tempo de duração da prova deverá conter no mínimo **3 minutos** e no máximo **6 minutos**. Perdendo pontos a equipe que não cumprir com esse intervalo de tempo da apresentação;
- Entre uma apresentação e outra, haverá o tempo de 5 minutos para limpeza da equipe anterior e no máximo até 5 minutos para arrumação da equipe a seguir. Entre uma apresentação e outra, a preparação do cenário deverá ser feita em silêncio para não interferir em outras atividades concomitantes. A equipe que ultrapassar o tempo previsto será penalizada, a critério do júri, no quesito “**pontualidade e organização**”;
- A apresentação deverá contar com a participação de **pelo menos 15 participantes sejam eles alunos e/ou padrinhos**, todos, obrigatoriamente, integrantes das respectivas equipes;
- Cabe à equipe decidir as questões tocantes ao cenário, figurino, coreografia, música;
- O orçamento necessário para esta apresentação será todo de responsabilidade da equipe.
- O júri será escolhido pela comissão organizadora do evento.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

- Organização de Cena;
- Música (Estilo) em consonância com a temática;
- Cenário e figurino;
- Expressão cênica;
- Criatividade;
- Pontualidade e organização.

CLASSIFICAÇÃO:

- O júri será escolhido pela equipe organizadora do evento e cada quesito receberá uma nota de 5 a 10 pontos, podendo ter uma casa decimal. Cada jurado soma seus quesitos e a nota da equipe será a média aritmética das notas de cada jurado. A equipe que não participar da abertura não somará pontos.

- A equipe não poderá utilizar elementos que possam causar danos ao ginásio ou à integridade física dos membros das equipes e espectadores (objetos cortantes, perfurantes ou contundentes, fogos de artifício);
- Não será permitido uso de fogo.

B. ORGANIZAÇÃO DA SALA TEMÁTICA

DESCRIÇÃO DA PROVA E QUESITOS OBRIGATÓRIOS:

- As equipes que não cumprirem com essa prova, além de não pontuarem, perderão a pontuação equivalente à última colocação na prova (70 pontos);
- O líder de cada equipe receberá a chave de uma sala de aula, determinada por sorteio, no início da SEMADEC, que ficará sob sua responsabilidade mediante assinatura numa cautela durante todo o evento e se comprometerá a devolvê-la ao final do referido. A equipe é responsável por todo patrimônio da sala e deverá entregá-la da mesma forma que a recebeu, ou seja, limpa e organizada;
- A sala de aula será a sala temática (ST) onde ocorrerão os planejamentos estratégicos das atividades desenvolvidas por cada equipe durante o evento e deverá estar caracterizada a partir da temática da equipe e dos eventos/aspectos escolhidos para representar a década.
- Durante o período determinado para avaliação, as salas ficarão abertas à visitaç o (ou seja, durante todo o dia 15 de junho).
- Ser o avaliados os pontos abaixo:
 - Organiza o;
 - Caracteriza o;
 - Criatividade;
 - Interatividade do espa o;
 - Rela o com a tem tica.

C. ENCENAÇÃO DE ÉPOCA “O TEMPO NÃO PARA”

Cada equipe deverá montar uma apresentação artística/cultural que poderá conter elementos do teatro, da música e ou dança, que esteja relacionada com um evento/aspecto específico que represente a sua década, conforme a escolha determinada na “mensagem aos participantes”. Cada equipe será responsável pelo seu figurino e cenário. O tempo de arrumação para a apresentação será de até 5 minutos, a performance deverá ter entre 5 e 10 minutos e até 5 minutos para limpeza e desmontagem.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: SEM LIMITES

Ser o analisados os seguintes aspectos:

- Rela o com a tem tica da equipe;

- Cenário e figurino;
- Performance;
- Criatividade.
- Tempo de Execução e Limpeza;

D. COVER “FAZ PARTE DO MEU SHOW”

Cada equipe deverá executar uma performance musical individual ou coletiva relacionada a um artista e/ou banda nacional ou internacional da década. Cada equipe terá até 5 minutos para a arrumação do cenário, até 7 minutos para a apresentação da encenação e até 5 minutos para a limpeza do espaço. As equipes precisam observar que, em caso de escolherem artistas ou bandas que marcaram mais de uma década, devem abordar em sua apresentação uma música ou álbum lançados na década representada pela equipe. O IF disponibilizará o aparato de áudio disponível no campus: violão, cajon, instrumentos de percussão, microfones e caixas de som. Demais instrumentos ou acessórios a serem utilizados pelas equipes deverão ser providenciados pelas mesmas. Quaisquer danos propositais aos instrumentos do patrimônio do IFRN que inviabilize seu uso para as outras equipes implicarão em punição, de acordo com o Art. 16 do presente Regulamento.

Não serão permitidos usos de artefatos que possam danificar a estrutura do auditório ou possibilitar risco de incêndio.

Não é obrigatório uso da camisa da equipe, uma vez que o figurino adotado será um quesito de avaliação.

Caso haja queda de energia no transcorrer da apresentação, a performance será reiniciada do ponto de partida, a fim de que não haja nenhum tipo prejuízo para a equipe.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: SEM LIMITE

Serão analisados os seguintes aspectos:

- Relação com a década representada pela equipe;
- Figurino e cenário;
- Caracterização;
- Performance;
- Criatividade;
- Tempo de Execução e Limpeza.

E. DESFILANDO TALENTO

Cada equipe deverá escolher dois membros (estudantes e ou padrinhos/madrinhas) para realizarem uma apresentação de desfile de moda. As vestimentas a serem utilizadas pela dupla deverão traduzir o padrão da década de cada equipe. A dupla irá inicialmente desfilar pela área central superior do auditório e caminhar em direção ao palco do auditório, separando-se para contornar o palco, um de cada lado, encontrando-se para finalizar sua apresentação no centro do palco. A trilha sonora fica a escolha de cada equipe, podendo-se usar voz e violão dentre outras sonoridades.

Cada equipe contará com um narrador ou narradora, que terá o papel de fazer a descrição das roupas dos modelos durante a apresentação.

A elaboração da performance de finalização dessa prova fica a critério da equipe (podem ser coreografias, poemas, danças, dentre outros), porém é um elemento que será avaliado. Essa performance deverá durar no máximo 2 minutos.

Será de responsabilidade da equipe fornecer à comissão organizadora os detalhes das vestimentas que serão utilizadas na prova um dia antes em 5 cópias. Nesse documento deverá constar a descrição das vestimentas e a relação com a década.

Serão analisados os seguintes critérios:

- Caracterização e figurino condizente com a década;
- Desenvoltura e postura;
- Narração;
- Performance da finalização.

F. “COMO QUALQUER CURTAMETRAGEM”

Produzir um vídeo de curta-metragem com um tempo de duração de 3 a 5 minutos, incluindo os créditos. A narração precisa ser realizada por um dos membros da equipe. Conteúdo do curta: retrospectiva dos fatos e acontecimentos que marcaram a década de cada equipe. Possíveis denúncias de plágio serão avaliados pela comissão organizadora e a equipe poderá sofrer penalidades. A fim de garantir a qualidade do material, sugere-se que a mídia seja produzida com qualidade de no mínimo 1080p e em formato MP4. Os vídeos serão exibidos no auditório e avaliados por comissão julgadora.

Serão analisados os seguintes critérios:

- Criatividade;
- Pesquisa (o vídeo demonstra que houve uma pesquisa para a sua elaboração?);
- Estética (o vídeo consegue alinhar conteúdo e forma adequadamente ao gênero curta? Sua abordagem do “real” é adequada em relação ao tratamento proposto da temática?);
- Edição (o vídeo demonstra que houve um trabalho de edição ou é uma mera colagem aleatória de imagens, depoimentos, etc.);
- adequação ao tema da equipe.

G. CONCURSO DE DESENHO

Criar um desenho que corresponda à sua temática e pintar em uma tela em branco durante o tempo de quatro horas. Cada equipe poderá escolher de um a três membros da equipe para executar o desenho. Serão analisados os seguintes critérios:

- Domínio da técnica utilizada;
- Representação gráfica correspondente à temática da equipe;
- Criatividade;
- Composição.

H. TORNEIO DE JUST DANCE XBOX

DESCRIÇÃO DA PROVA:

Cada equipe será formada por quatro pessoas, sendo dois homens e duas mulheres e tendo a obrigatoriedade de um padrinho e/ou uma madrinha, que irão competir:

- 2 vezes em dupla (distintas) e 1 uma vez em trio, sendo obrigatória a participação de um padrinho e/ou madrinha em alguma das etapas;
- Ao final, a comissão somará a pontuação alcançada por cada equipe nas três etapas, resultando da soma a pontuação total da equipe;
- O nível do jogo será o “médio” para todas as partidas em duplas e trio;
- Caso ocorra algum problema técnico por parte do aparelho a pontuação da partida será zerada e reiniciada com uma nova pontuação;
- Os nomes dos membros da equipe têm que ser entregues à Comissão antes do início das partidas, sendo acrescentado o nome de um reserva de cada gênero;
- A substituição será permitida somente em caso de lesão de algum dos participantes durante o jogo;
- Não será disponibilizado equipamento para treino;
- As músicas serão escolhidas por sorteio e mudarão a cada apresentação.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Cada equipe terá quatro jogadores, que deverão jogar em duplas e, depois, se dividir em trio.

TEMPO DE JOGO:

Cada partida (música) tem em média 2 minutos

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

A) Em caso de empate faremos uma partida em dupla no nível Hard; caso persista o empate, haverá uma partida no nível Hard em trio.

I. ARRECADAÇÃO DE ALIMENTOS

O desafio de cada equipe é arrecadar o máximo de doações em alimentos não perecíveis, que serão doados a instituições e famílias em situação de vulnerabilidade social. As doações deverão ser entregues no dia 14 junho em uma sala a ser divulgada em horários a serem estabelecidos pela comissão. Durante o recebimento, o representante da equipe deverá assinar um termo declarando a quantidade doada.

REGRAS DA PROVA

- As equipes pontuarão de primeiro a oitavo lugar de acordo com a quantidade de quilos de alimentos conseguidos;
- Serão contabilizados os seguintes alimentos: açúcar, cuscuz, farinha de mandioca, farinha de trigo, feijão, café, arroz, macarrão, leite em pó e pacotes de biscoitos do tipo cream cracker.
- As doações precisam estar com os pesos devidamente especificados. Não serão contabilizados alimentos a granel.

J. PROVAS SURPRESAS

SISTEMA DE DISPUTA

Todas as equipes participam simultaneamente da atividade.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

A definir.

TEMPO DE JOGO

De acordo com a natureza da atividade, será comunicado antes do início da prova.

ESPECÍFICO

A) Atividade de natureza diversificada.

B) O principal objetivo da atividade é conseguir realizá-la em menor tempo, ou em maior quantidade de acertos, ou em comparação com o desempenho de outra equipe, ou em maior nº de pontuação;

C) São tarefas/provas que estarão sendo oferecidas em momentos distintos dentro da programação da gincana, sendo comunicadas ao líder de cada equipe momentos antes do início da prova;

D) Os participantes deverão ter habilidade para lidar com o fator surpresa para conseguir ter um bom desempenho na sua realização.

E) As equipes que não completarem as tarefas/provas segundos os critérios pré-estabelecidos (serão informados antes do início da prova), serão eliminadas da prova e não pontuarão.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

Não se aplica.

2. DAS DISPOSIÇÕES DAS MODALIDADES DA SEMADEC 2022

A. VÔLEI DE QUADRA (MISTO)

SISTEMA DE DISPUTA:

As disputas serão em formato de “Mata Mata” (todos confrontos via sorteio realizado pela comissão organizadora) ou seja, a primeira fase disputam 8 equipes, depois disputam 4 equipes (vencedor do jogo 1 com vencedor do jogo 2 e o vencedor do jogo 3 com o vencedor do jogo 4), em seguida os vencedores farão a final e as outras equipes que perderam, a disputa por 3º e 4º.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Mínimo de 6 e máximo de 10 atletas, sem limites para substituição.

TEMPO DE JOGO:

Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets, sendo os dois primeiros sets de 15 (quinze) pontos. Em caso de empate em 14 (quatorze) pontos o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos, e neste caso, haverá ponto limite de 21 pontos para o término do set. Em caso de empate em número de sets vencidos (01x01), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze)

pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos e, neste caso, haverá ponto limite de 21 pontos para o término do set.

ESPECÍFICO:

A) Durante a partida, deve conter EM QUADRA, TRÊS atletas de cada sexo;

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Sets ganhos
- C) Saldo de Pontos;
- D) Pontos Marcados;
- E) Sorteio.

B. QUEIMADA (FEMININO)

SISTEMA DE DISPUTA:

As disputas serão em formato de “Mata Mata” (todos confrontos via sorteio realizado pela comissão organizadora) ou seja, a primeira fase disputam 8 equipes, depois disputam 4 equipes (vencedor do jogo 1 com vencedor do jogo 2 e o vencedor do jogo 3 com o vencedor do jogo 4), em seguida os vencedores farão a final e as outras equipes que perderam, a disputa por 3° e 4°.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Mínimo de 5 e máximo de 8 atletas (em quadra), sem limites para substituição.

TEMPO DE JOGO:

10 minutos, sendo dois tempos de 5 minutos, sem intervalo. Tempo corrido.

ESPECÍFICO:

- A) A modalidade de Queimada será disputada de acordo com as regras firmadas neste edital;
- B) A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura. As linhas fazem parte da quadra de jogo;
- C) A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista. O cronômetro será parado durante as substituições, ou quando o árbitro principal assim determinar. Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados” ou quando todos os jogadores adversários sejam “queimados” e não restem vidas;
- D) A bola a ser utilizada será a de handbeach ou voleibol. A equipe será constituída por no mínimo 05 e no máximo 8 jogadores, sendo 05 (cinco) titulares e 03 (três) reservas. A equipe deverá manter 05 jogadores em quadra, a queimada será disputada apenas por atletas do sexo feminino. A equipe deverá dar início à partida com 05 (cinco) atletas. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à 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.
- E) O jogador somente poderá bater bola após tê-la segurado. Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento. Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão. 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".

- F) 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 aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.
- G) O jogador após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.
- H) Um dos jogadores titulares será o capitão. O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária, e lá permanecer obrigatoriamente até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja queimado, e venha substituí-lo na sua posição. O capitão de cada equipe terá direito a 02 (duas) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 02 (duas) vezes. Não é permitido o capitão ceder "vidas" a jogadores reservas, e jogadores ainda não queimados. O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas ou se machucar.
- I) Cada equipe poderá efetuar tantas substituições quanto desejar desde que esteja com a posse da bola. Durante a substituição, a equipe não poderá tentar queimar o adversário;
- J) O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio, e optou para iniciar com posse de bola, ou pela outra equipe se, a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo. Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo. Antes de cada prorrogação, haverá troca de quadra e de posse de bola. A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo. Será considerado jogo passivo todo lançamento que não seja com intenção de "queimar" o jogador adversário. O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.
- K) O jogador poderá ficar de posse de bola no máximo 07 (sete) segundos. As atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).
- L) São infrações a serem punidas com advertência (Cartão Amarelo):

I --- Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

II --- Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

São infrações a serem punidas com exclusão (Cartão Vermelho):

I --- Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

II --- Reincidência após advertência.

III --- Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

§ 1º --- Um jogador ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

§ 2º --- Um jogador excluído não poderá ser substituído.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

A) Menor número de atletas "queimados" ao final da partida

B) Sorteio.

C. BASQUETE

SISTEMA DE DISPUTA:

As disputas serão em formato de “Mata Mata” (todos confrontos via sorteio realizado pela comissão organizadora) ou seja, a primeira fase disputam 8 equipes, depois disputam 4 equipes (vencedor do jogo 1 com vencedor do jogo 2 e o vencedor do jogo 3 com o vencedor do jogo 4), em seguida os vencedores farão a final e as outras equipes que perderam, a disputa por 3º e 4º. Em caso de empate as equipes disputam 5 lances livres escolhendo 5 jogadores para efetua-lo. A equipe que pontuar mais ganha o jogo.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Mínimo de 5 e máximo de 10 atletas (em quadra), sem limites para substituição.

TEMPO DE JOGO:

20 minutos, sendo quatro tempos de 5 minutos, sem intervalo. Tempo corrido.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Saldo de pontos;
- B) Pontos marcados;
- C) Menor número de expulsões;
- D) Menor número de faltas coltivas marcadas;
- E) Sorteio.

D. FUTSAL FEMININO E MASCULINO

SISTEMA DE DISPUTA:

As disputas serão em formato de “Mata Mata” (todos confrontos via sorteio realizado pela comissão organizadora) ou seja, a primeira fase disputam 8 equipes, depois disputam 4 equipes (vencedor do jogo 1 com vencedor do jogo 2 e o vencedor do jogo 3 com o vencedor do jogo 4), em seguida os vencedores farão a final e as outras equipes que perderam, a disputa por 3º e 4º. Em caso de empate nas partidas as equipes disputarão o sistema de pênaltis, batendo 04 e em caso de novo empate, sistema alternado (jogadores expulsos ou suspensos não poderão participar das penalidades).

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Mínimo de 5 e máximo de 10 atletas, sem limites para substituição.

TEMPO DE JOGO:

20 minutos, sendo dois tempos de 10 minutos, sem intervalo. Tempo corrido.

ESPECÍFICO:

- A) Em caso de expulsão, o jogador ficará suspenso da partida seguinte com exceção da final;
- B) A equipe que realizar mais de 5 faltas por tempo será penalizada com um tiro direto.
- D) Todos nas disputas masculinas deverão utilizar tênis, uniforme, caneleira e meião; no caso das disputas femininas a caneleira fica à título se sugestão como item de segurança.
- E) As regras serão de acordo com a oficiais do esporte;

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Saldo de Gols;
- B) Gols Marcados;
- C) Menor número de cartões vermelhos;

- D) Menor número de cartões amarelos;
- E) Menor número de faltas marcadas;
- F) Sorteio.

E. HANDEBOL FEMININO E MASCULINO

SISTEMA DE DISPUTA

As disputas serão em formato de “Mata Mata” (todos confrontos via sorteio realizado pela comissão organizadora) ou seja, a primeira fase disputam 8 equipes, depois disputam 4 equipes (vencedor do jogo 1 com vencedor do jogo 2 e o vencedor do jogo 3 com o vencedor do jogo 4), em seguida os vencedores farão a final e as outras equipes que perderam, a disputa por 3º e 4º. Em caso de empate as equipes disputam o sistema de pênaltis que compreende o tiro livre de 7 metros. São cinco tiros para cada equipe e quem efetuar mais gols ganha o jogo.

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

TEMPO DE JOGO:

20 minutos, sendo dois tempos de 10 minutos, sem intervalo. Tempo corrido.

ESPECÍFICO: A) Ao alcançar a marca de três cartões amarelos o jogador estará suspenso do próximo jogo; B) O atleta que receber um cartão vermelho estará suspenso do próximo jogo; C) A equipe que realizar mais de 5 faltas por tempo será penalizada com um tiro direto.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Saldo de Gols;
- B) Gols Marcados;
- C) Menor número de cartões amarelos;
- D) Menor número de cartões amarelos;
- E) Menor número de 2 minutos;
- F) Sorteio.

F. XADREZ MASCULINO E FEMININO

SISTEMA DE DISPUTA:

Todos as equipes jogam entre si em seus grupos e os campeões (primeiros lugares) e vice-campeões (segundos lugares) de cada grupo se enfrentarão, respectivamente, na final e na disputa de 3º lugar. Os jogos se darão de acordo com os cruzamentos apresentados na tabela, sendo, 3 pontos para vitória, 1 ponto para empate e 0 para derrota. A competição de xadrez será realizada na modalidade relâmpago com 10 minutos para cada jogador, de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste Regulamento.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

1 homem e 1 mulher.

TEMPO DE JOGO:

As partidas terão um limite de 20 minutos (10 minutos para cada jogador), exceto as partidas da final e disputa de 3º lugar que terão um limite de 30 minutos (15 minutos para cada jogador).

ESPECÍFICO:

A) Durante a realização das provas não será permitida a permanência de nenhuma pessoa no local da disputa, além dos atletas participantes, da comissão organizadora e dos servidores convidados pela comissão para auxiliar na tarefa.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Confronto Direto;
- B) Maior Número de Vitórias;
- C) Menor Número de Derrotas;
- D) Sorteio.

G. NATAÇÃO

- **25m nado crawl masculino e feminino.**

As baterias serão de 4 atletas, cada atleta ocupará uma raia. Após cada bateria se classificarão os dois atletas que completarem a prova no menor tempo, totalizando 4 atletas para a final. A posição de 5º a 8º se dará pelo tempo de prova. Durante a execução do nado o corpo não pode ficar completamente submerso os atletas também não podem encostar os pés no fundo da piscina.

Na prova a largada acontecerá na borda do lado mais profundo da piscina com os atletas saltando e mergulhando. O árbitro geral apita, os atletas devem subir no bloco. Ao comando de “às suas marcas”, os atletas se posicionam para a largada. Quando todos estiverem imóveis, um sinal sonoro (segundo apito) é disparado indicando o início da prova.

Na outra extremidade da piscina estará o cronometrista/fiscal da prova que marcará o tempo final no exato momento em que o atleta tocar a parede da piscina com uma das mãos. Para cada raia haverá um cronometrista.

Os trajes utilizados podem ser sunga, maiô ou roupas de lycra.

H. CABO DE GUERRA

SISTEMA DE DISPUTA:

A disputa se dará por mata-mata (confrontos via sorteio) gerando dois grupos de 4 equipes, onde por sorteio haverá duas disputas em cada grupo. As equipes vencedoras seguirão para as semifinais onde se enfrentam nos seus respectivos grupos. Os vencedores farão a final e as outras equipes a disputa por 3º e 4º lugares. A colocação de 5º a 8º será pelo tempo de disputa.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

5 homens e 5 mulheres.

TEMPO DE JOGO:

Não se aplica.

ESPECÍFICO:

- A) É permitido o uso de luvas;
- B) A equipe que soltar, repentinamente, a corda, com a intenção de derrubar a equipe adversária, será automaticamente ELIMINADA da prova e não pontuarão.
- C) Não poderá dar voltas com a corda no braço ou em qualquer outra parte do corpo.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Tempo;
- B) Sorteio.

I. ATLETISMO

I.1 – 100m rasos masculino e feminino

SISTEMA DE DISPUTA:

A disputa se dará em quatro baterias de 2 atletas, classificando para a final os 4 melhores tempos que disputarão as primeiras colocações em duas baterias de 2 atletas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

2 – 1 masculino e 1 feminino

TEMPO DE JOGO:

Não se aplica.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Tempo;
- B) Sorteio.

J. JOGOS ELETRÔNICOS

J.1 STREET FIGHTER II

Cada atleta deverá escolher um personagem que poderá ser o mesmo do adversário. A disputa acontecerá em melhor de 3 rounds. O torneio se dará por mata-mata (confrontos via sorteio) gerando dois grupos de 4 atletas, onde também por sorteio haverá duas disputas em cada grupo. As equipes vencedoras seguirão para as semifinais onde se enfrentam nos seus respectivos grupos. Os vencedores farão a final e as outras equipes a disputa por 3º e 4º lugares. As disputas de 5 a 8º se dará por meio dos critérios de desempate.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

1

TEMPO DE JOGO:

Não se aplica.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Para a quinta à oitava posição, referente para quem você perdeu.

J2. TETRIS

J.2 Tetris

A disputa acontecerá em melhor de 5 rounds. O torneio se dará por mata-mata (confrontos via sorteio) gerando dois grupos de 4 atletas, onde também por sorteio haverá duas disputas em cada grupo. As equipes vencedoras seguirão para as semifinais onde se enfrentam nos seus respectivos grupos. Os vencedores farão a final e as outras equipes a disputa por 3º e 4º lugares. As disputas de 5 a 8º se dará por meio dos critérios de desempate.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

1

TEMPO DE JOGO:

Não se aplica.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

A) Para a quinta à oitava posição, referente para quem você perdeu.