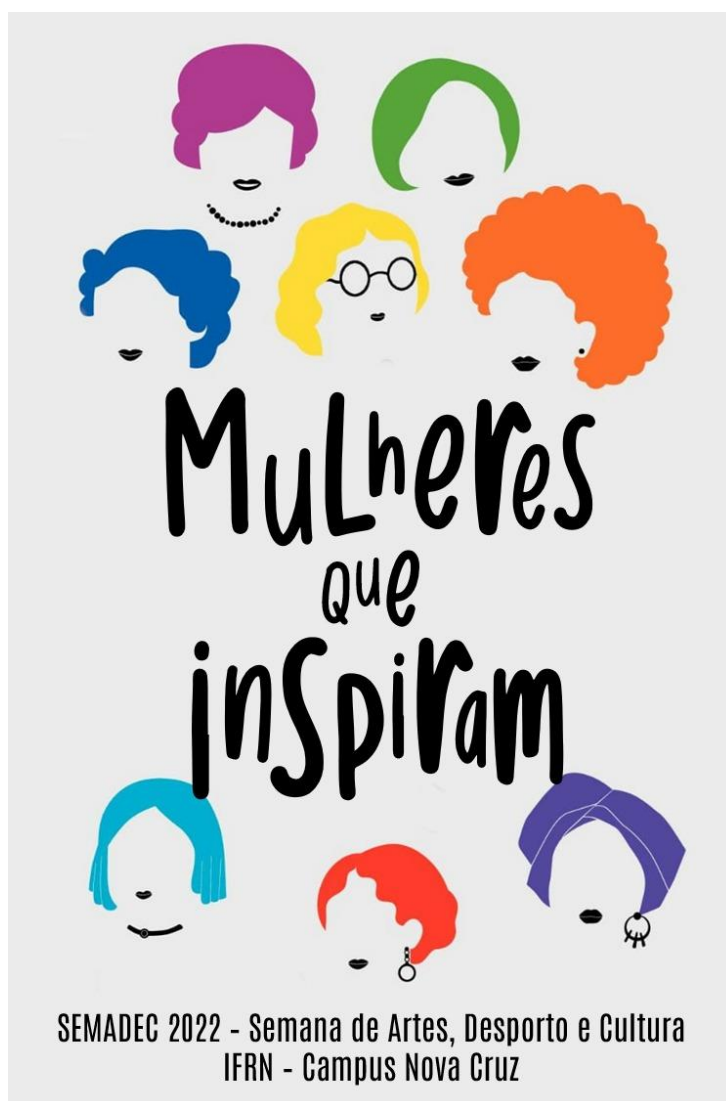


INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE

Campus Nova Cruz

REGULAMENTO GERAL SEMADEC 2022 - RETIFICADO



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 “MULHERES QUE INSPIRAM” a promoção da ética nas práticas de atividades esportivas, socioculturais, artísticas e lúdico-recreativas.

Na SEMADEC 2022 traremos à tona o protagonismo de mulheres em suas respectivas áreas de atuação: Esportes; Movimentos Sociais; Ciência e Tecnologia; Artes Cênicas e Plásticas; Literatura; Música. Cada equipe poderá escolher no mínimo duas e no máximo cinco mulheres das referidas áreas para representarem sua equipe.

Sejam bem-vindos a essa viagem histórica e a nossa edição da Semana de Arte, Desporto e Cultura do IFRN *Campus* Nova Cruz 2022: joguem, dancem, representem e disputem com respeito, transparência, solidariedade e muita, muita alegria.

Comissão organizadora da SEMADEC 2022.

CAPÍTULO I

COMISSÃO ORGANIZADORA

MEMBROS

Anna Karina Vasconcelos Nascimento Trindade - Assistente em Administração

Carlos Emilio Barbosa da Silva – Assistente em Administração

Danyelle Alves da Silva – Prof^ª. Biologia

Francisco Leandro Duarte Pinheiro – Prof. História

Gustavo de Souza Medeiros – Prof. Química

Herik Dantas de Lima – Prof. Física

Iramar Ferreira dos Santos – Prof. Informática

Jacicleide Lourenço Bezerra de Medeiros – Prof^ª. Artes

Josenildo Gomes de Oliveira Silva – Assistente em Administração

Maria Jane de Queiroz – Prof^ª Informática

Maria Clara Medeiros Silva – Prof^ª. Espanhol

Maria da Conceição da Paz Silva – Prof^ª. Geografia

Pablo Guimaraes Azevedo – Prof. Geografia

Paula Nunes Chaves – Prof^ª. Educação Física

Rodrigo Leone Alves – Prof. Informática

Samuel Alves de Oliveira – Prof. Química

Sidney Ribeiro Palmeira – Prof. Biologia

CAPÍTULO II DO LOCAL DO EVENTO E DA SECRETARIA GERAL

A SEMADEC 2022 acontecerá nas dependências e redondezas do IFRN – *Campus Nova Cruz*. Na semana de realização do evento, a secretaria geral funcionará na **Sala da Coordenação de Esportes**. 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	25/05/2022
Inscrição das equipes por meio do site do evento - http://eventos.ifrn.edu.br/semadecnc2022/	30/05 a 06/06
Homologação das inscrições dos componentes das equipes	10/06/2022
Divulgação do regulamento geral e reunião da comissão com os líderes das equipes (videoconferência, às 12h)	10/06/2022
Realização da SEMADEC 2022	11 a 15/07/2022

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 2022. Acontecerá a cerimônia de abertura a partir das 14hs do dia 11/07, na qual já teremos as provas do grito de guerra e performance, descritas neste regulamento.

1.2 - DOS PARTICIPANTES E PROCEDIMENTOS

Art. 2º. Poderão participar da SEMADEC 2022 os alunos regularmente matriculados no semestre letivo 2022.1, 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 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 50% de frequência durante o primeiro bimestre. Os casos denunciados serão apurados e no caso da comprovação do não

cumprimento da frequência mínima a equipe perderá 50 pontos por aluno. A equipe que realizar a denúncia e a mesma não for comprovada perderá 50 pontos por aluno denunciado e não comprovado.

§ 3º – 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 (04/07). 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.

Art. 4º. Para a efetiva participação na SEMADEC 2022, será obrigatório que o representante da equipe entregue na Coordenação de Esportes 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 04/07/2022 (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 2022.

Art. 6º. A conferência da condição legal se dará mediante denúncia por parte das equipes participantes. Caso confirme-se a condição ilegal do aluno participante em uma das tarefas/provas/modalidades, a equipe automaticamente perderá os pontos ganhos na prova em que houve a participação irregular. Caso o fato se repita com a mesma equipe, ela será ELIMINADA.

Art. 7º. Cada equipe deverá ter no mínimo 30 alunos e ser composta obrigatoriamente por no mínimo 3 alunos da modalidade subsequente e/ou superior, e os demais do integrado, sendo no máximo 40 componentes. Além disso, as equipes devem obrigatoriamente ter 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 – O líder de cada equipe deverá fazer o seu cadastro no site do evento para, posteriormente, adicionar os membros de sua equipe na mesma plataforma (lembrando que o líder também é um membro da equipe que deve ser adicionado à lista). O site do evento permitirá apenas o cadastro de oito líderes por ordem de inscrição, bloqueando novas tentativas de inscrição após as oito primeiras.

§ 4º – Para adicionar os membros à sua equipe, o líder precisará fazer o login com seu cadastro e informar o nome completo, matrícula e turma do referido membro, bem como realizar upload do comprovante de matrícula do mesmo.

§ 5º- Todos os componentes deverão se envolver nas provas. O não cumprimento desse quesito acarretará em perda de 20% da nota geral.

§ 6º – 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).

§ 7º – 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.

§ 8º – Os padrinhos/madrinhas não poderão fazer parte da comissão.

Art. 8º. Cada equipe terá a sua disposição uma sala de aula. O líder da equipe receberá a chave da sala no início da SEMADEC 2022, 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. 9º. De acordo com as normas vigentes do período eleitoral, fica vedada a participação de candidatos a cargos políticos bem como a citação a eles durante o evento. O espaço institucional não pode ser utilizado para realização de campanha política ou qualquer ação que a ela se aproxime. Portanto, recomenda-se que os participantes do evento não usem botons, adesivos ou roupas associadas a candidatos ou partidos políticos. Ademais orienta-se a adoção de todos os cuidados necessários para que se evite o favorecimento a candidatos.

1.3 – DA IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPES

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

§ 1º – Não será permitida a participação de algum 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 do universo será feita mediante sorteio entre todos os líderes das equipes, no dia 08 de Junho de 2022.

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 10 de junho de 2022, na sala de videoconferência, às 12hs, com a presença dos líderes (os padrinhos das equipes também podem participar desse momento). Nessa reunião será divulgado o cronograma das provas e desafios.

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...) serão avaliados pela Comissão da SEMADEC 2022.

§Único – Calúnias, difamações e ofensas (via redes sociais) também serão analisadas via denuncia e quando os casos forem comprovados, as equipes poderão ser penalizadas com perda de pontos, além da possibilidade da desclassificação da SEMADEC 2022.

Art. 15. Atitudes antidesportivas dentro das modalidades esportivas serão punidas de acordo com os regulamentos específicos de cada uma delas.

Art. 16. Em caso de agressão física, o integrante da equipe comprovado como agressor será julgado e poderá ser eliminado da SEMADEC 2022, podendo ser banido de futuras SEMADEC`s. 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 40 medalhas e 1 troféu. A equipe classificada em 2º lugar ganhará até 40 medalhas e 1 troféu. A equipe classificada em 3º lugar ganhará até 40 medalhas 1 troféu.

§2º - A equipe campeã geral será agraciada com um prêmio especial.

§3º - 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/outras modalidades;
- B. Maior nº de segundos lugares nas tarefas/provas/ outras modalidades;
- C. Maior nº de terceiros lugares nas tarefas/provas/outras modalidades;
- D. Sorteio.

4.6 – DAS PROVAS, DOS LOCAIS, DO N° DE PARTICIPANTES E DA PONTUAÇÃO POR TAREFA

Art. 18. Cada prova exigirá um número de participantes por prova/tarefa/modalidade que será divulgado posteriormente. Este quantitativo mínimo está apresentado no quadro a seguir.

Provas	Local	N° de participantes	Grupo
Futsal Masculino	Ginásio	Mínimo 5 e Máximo 10	1
Futsal Feminino	Ginásio	Mínimo 5 e Máximo 10	1
Vôlei de Quadra Misto	Ginásio	Mínimo 6 e Máximo 10	1
Queimada Feminino	Campo IFNC	Mínimo 5 e Máximo 07	1
Basquete Masculino	Ginásio	Mínimo 5 e Máximo 10	1
Handebol Feminino	Ginásio	Mínimo 7 e máximo 14	1
Handebol Masculino	Ginásio	Mínimo 7 e máximo 14	1
Jogo eletrônico	Lab. Info	Mínimo 1 e Máximo 05	1
Lançamento de Dardo Masculino e Feminino	Campo IFNC	Máximo 1	1
Xadrez Masculino e Feminino	Sala de linguagens	Máximo 1	1
Cabo de Guerra Misto	Campo IFNC	10 participantes (5 meninos e 5 meninas)	1
Tênis de mesa Masculino e Feminino	Sala de jogos	Máximo 1 menino e 1 menina	1
Concurso Desenho	Hall de entrada	Mínimo 1 e Máximo 03	2
Encenação de Biografia	Auditório	Ver descrição da prova	3
Oficinas	Salas	Ver descrição da prova	2
Just Dance	Auditório	Ver descrição da prova	2
Organização da Sala Temática	Salas	Ver descrição da prova	2
Grito de Guerra (Abertura)	Ginásio	Ver descrição da prova	2
Performance Temática (Abertura)	Ginásio	Ver descrição da prova	3
Arrecadação de alimentos não perecíveis		Ver descrição da prova	2
*Provas surpresas			1

Classificação	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
1° lugar	100 pontos	200 pontos	300 pontos
2° lugar	80 pontos	170 pontos	260 pontos
3° lugar	60 pontos	140 pontos	220 pontos
4° lugar	50 pontos	120 pontos	190 pontos
5° lugar	40 pontos	100 pontos	160 pontos

6º lugar	30 pontos	80 pontos	130 pontos
-----------------	-----------	-----------	------------

*As provas surpresas poderão ter um único vencedor.

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, que valerão no máximo 100 pontos. No **Grupo 2**, constam as provas artísticas, que valerão no máximo 200 pontos e o **Grupo 3** em que constam as provas temáticas da abertura e encerramento.

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 2022, 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:

- A. Às equipes que não participaram da prova em questão
- B. Às pontuações de jurados e julgamento de arbitragem
- C. 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.

Art. 27. Cada participante poderá se inscrever em até no máximo 5 provas do grupo 1.

1.9 DAS DISPOSIÇÕES DE ALGUMAS PROVAS

A. EQUIPE JOGO LIMPO

SISTEMA DE DISPUTA:

- As equipes que não forem penalizadas por nenhuma atitude antidesportiva ganharão 100 pontos.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

- Toda a equipe.

TEMPO DE JOGO:

- Durante todo o processo da SEMADEC, seja antes ou durante.

ESPECÍFICO:

- A) Não se aplica.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Não se aplica.

B. PROVA DA ABERTURA

DESCRIÇÃO DA PROVA E QUESITOS OBRIGATÓRIOS:

1. Tarefa de natureza lúdica, cujo objetivo é apresentar ao público da SEMADEC a temática que sua equipe está homenageando, desfilando para identificarmos os componentes da equipe e o seu uniforme e apresentar o seu grito de guerra.
2. As equipes serão chamadas para o desfile por ordem alfabética e seus respectivos membros entrarão no ginásio pela entrada frontal, que estará identificada. Os mesmos darão uma volta na quadra do ginásio, até o local identificado para sua equipe. Após o desfile, ocorrerá a abertura oficial;
3. Os líderes de cada equipe deverão **comparecer na sala de coordenação de esportes às 8h da manhã do dia 11/07**, 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 do release da performance temática (orientações fornecidas pela comissão), como também os arquivos das músicas que vão usar;
4. 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 equipe durante a realização da prova;
5. Deverão participar do desfile no mínimo 25 integrantes da equipe (alunos, padrinho/madrinha). No mínimo 15 participantes em trajes que representem a sua temática e os demais participantes uniformizados.
6. Somente os integrantes que participarem do desfile, poderão participar do grito de guerra.
7. 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 em

silêncio, até a entrada de todas as outras equipes. Em caso de descumprimento a equipe perderá 50 pontos.

8. 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 a sua equipe;
9. Terminada as primeiras provas de abertura (desfile + grito de guerra), as equipes deverão se posicionar num espaço destinado na quadra para apreciar a cerimônia de abertura: hino, juramento, corrida do fogo, palavra de abertura proferida pelo diretor. Alerta nesse momento ao silêncio;
10. Após o encerramento da abertura oficial do evento, um membro da comissão irá convocar as primeiras equipes que irão realizar a performance. Consequentemente as demais equipes devem estar a postos. A ordem de apresentação corresponde:

1. Equipe Mulheres no Esporte
2. Equipe Mulheres nos Movimentos Sociais
3. Equipe Mulheres na Ciência e Tecnologia
4. Equipe Mulheres nas Artes Cênicas e Artes Plásticas
5. Equipe Mulheres na Literatura
6. Equipe Mulheres na Música

11. Nada que a equipe apresentar deverá causar danos ao ginásio.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

1. Em relação ao Grito de Guerra serão avaliados os seguintes critérios:

- A) Relação com a temática da equipe;
- B) Originalidade;
- C) Animação;
- D) Sincronia e harmonia na performance;
- E) Tempo de Execução e Limpeza.

2. Em relação ao desfile serão avaliados os seguintes critérios:

- A) Conjunto da obra;
- B) Trajes temáticas;
- C) Uniforme;
- D) Sincronia, harmonia e organização (canto, alegorias, evoluções, coreografia).

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.

C. PERFORMANCE TEMÁTICA

DESCRIÇÃO DA PROVA E QUESITOS OBRIGATÓRIOS:

1. 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;
2. A performance será acompanhada por execução de **música (instrumental ou canto) com um repertório (estilo musical)** característica da temática;
3. Os dançarinos, músicos (se houver) ou cantores (se houver) deverão estar vestidos com **trajes da temática**;
§ Único – Música e canto podem ser playback.
4. O tempo de duração da prova deverá conter no mínimo **3 minutos** e no máximo **5 minutos**. Perdendo pontos a equipe que não cumprir com esse intervalo de tempo da apresentação;
5. Entre uma apresentação e outra, haverá o tempo de 2 minutos para limpeza da equipe anterior e no máximo até 2 minutos para arrumação da equipe a seguir. Entre uma apresentação e outra, para preparar o cenário, deverá ser feito em silêncio para não interferir em outras atividades concomitantes. A equipe que ultrapassar o tempo previsto ou que fizer barulho ao preparar o cenário será penalizada, a critério do júri, no quesito **“pontualidade e organização”**;
6. A apresentação deverá contar com a participação de **pelo menos 25 participantes sejam eles alunos e/ou padrinhos**, todos, obrigatoriamente, integrantes pertencentes às respectivas equipes;
7. Cabe à equipe decidir as questões tocantes ao cenário, figurino, coreografia, 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 DE AVALIAÇÃO:

- A) Organização de Cena;
- B) Música (Estilo) consonância com a temática;
- C) Cenário e figurino;
- D) Expressão cênica;
- E) 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.

D. ORGANIZAÇÃO DA SALA TEMÁTICA

DESCRIÇÃO DA PROVA E QUESITOS OBRIGATÓRIOS:

1. As equipes que não cumprirem com essa prova perderão 200 pontos.
2. 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;

3. 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.
4. Durante o período determinado para avaliação, as salas ficarão abertas a visitação.
5. Serão avaliados os pontos abaixo
 - A) Organização
 - B) Caracterização
 - C) Criatividade
 - D) Interatividade do espaço

E. ENCENAÇÃO DE BIOGRAFIA

Cada equipe deverá montar uma apresentação de personagem relacionado com a temática da equipe em tom biográfico. 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.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: LIVRE

Serão analisados os seguintes aspectos:

- A) Relação com a temática da equipe;
- B) Maquiagem e figurino de acordo com o personagem;
- C) Performance cênica/atuação;
- D) Tempo de Execução e Limpeza;
- E) Criatividade.

F. 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:

- A) Domínio da técnica utilizada
- B) Representação gráfica correspondente à temática da equipe
- C) Criatividade
- D) Composição

G. OFICINAS

Promover e executar uma oficina (minicurso) relacionada à temática da equipe. As oficinas podem ser práticas, teóricas ou teórico-práticas. Serão analisados os seguintes critérios:

- A) A oficina deverá ter entre 60 e 90 minutos de duração;
- B) A oficina deverá contar com um mínimo de 20 participantes da comunidade do IFRN (que não estejam participando das equipes da SEMADEC).
- C) A oficina deve estar obrigatoriamente de acordo com a temática da equipe.

OBSERVAÇÃO: Pontuarão nessa prova todas as equipes que cumprirem os critérios citados acima.

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 quarteto;
- Ao final será anotado a pontuação alcançada por cada equipe, a pontuação final do conjunto das danças da equipe será a pontuação final;
- O nível escolhido será o médio par todas as partidas em duplas e quarteto;
- O jogador ou jogadores que saírem da área do jogo durante a partida serão desclassificados e não terão a pontuação contada para o placar final;
- 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 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 a critério da comissão organizadora e mudarão a cada rodada.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Cada equipe terá quatro jogadores, que deverão jogar em dupla e depois os quatros.

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 continue em empate, haverá uma partida no nível Hard em quarteto.

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 em uma sala a ser divulgada no dia 14 Julho 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

- A) As equipes pontuarão de primeiro a oitavo lugar de acordo com a quantidade de quilos de alimento conseguidos;
- B) 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.
- C) 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 segundo 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:

- Todos jogam entre si em seus grupos e os campeões de cada grupo (primeiros lugares) se enfrentarão na final. Os jogos se darão de acordo com os cruzamentos apresentados na tabela, sendo, 3 pontos para vitória e 0 para derrota.

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) Confronto Direto;
- B) Maior Número de Vitórias;
- C) Menor Número de Derrotas;
- D) Sets ganhos
- E) Saldo de Pontos;
- F) Pontos Marcados;
- G) Sorteio.

B. QUEIMADA (FEMININO)

SISTEMA DE DISPUTA:

- Todos jogam entre si em seus grupos e os campeões de cada grupo (primeiros lugares) se enfrentarão na final. 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.

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. Com exceção do capitão de cada equipe, todos os outros jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida cada um;

E) 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.

H) 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;

I) 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.

J) O jogador poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos. As atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

G) 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) Confronto Direto;

B) Maior Número de Vitórias;

C) Menor Número de Derrotas;

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

E) Sorteio.

C. BASQUETE

SISTEMA DE DISPUTA:

- Todos jogam entre si em seus grupos e os campeões de cada grupo (primeiros lugares) se enfrentarão na final. 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.

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) Confronto Direto;
- B) Maior Número de Vitórias;
- C) Menor Número de Derrotas;
- D) Saldo de pontos;
- E) Pontos marcados;
- F) Sorteio.

D.FUTSAL FEMININO E MASCULINO

SISTEMA DE DISPUTA:

- Todos jogam entre si em seus grupos e os campeões de cada grupo (primeiros lugares) se enfrentarão na final. 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.

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) 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 3 faltas por tempo será penalizada com um tiro direto.
- D) Todos deverão utilizar tênis, uniforme, caneleira e meião;
- E) As regras serão de acordo com a oficiais do esporte;

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Confronto Direto;
- B) Maior Número de Vitórias;
- C) Menor Número de Derrotas;
- D) Saldo de Gols;
- E) Gols Marcados;
- F) Sorteio.

E. HANDEBOL FEMININO E MASCULINO

SISTEMA DE DISPUTA

- Todos jogam entre si em seus grupos e os campeões de cada grupo (primeiros lugares) se enfrentarão na final. 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.

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) Confronto Direto;
- B) Maior Número de Vitórias;
- C) Menor Número de Derrotas;
- D) Saldo de Gols;
- E) Gols Marcados;
- F) Sorteio.

F. XADREZ MASCULINO E FEMININO

SISTEMA DE DISPUTA:

Todos jogam entre si em seus grupos e os campeões de cada grupo (primeiros lugares) se enfrentarão na final. 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. Os dois maiores pontuadores por sexo, disputarão a final. As demais equipes irão compor a classificação geral. A Competição de Xadrez será realizada na modalidade relâmpago com 10 minutos de duração, de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez, adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez, salvo o estabelecido neste Regulamento.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

1 homem e 1 mulher.

TEMPO DE JOGO:

As partidas terão um limite de 25 minutos e a partida final terá um limite de 30 minutos.

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. TÊNIS DE MESA

SISTEMA DE DISPUTA:

Todos jogam entre si em seus grupos e os campeões de cada grupo (primeiros lugares) se enfrentarão na final. Os jogos se darão de acordo com os cruzamentos apresentados na tabela, sendo, 3 pontos para vitória e 0 para derrota.

NÚMERO DE PARTICIPANTES:

1 homem e 1 mulher.

TEMPO DE JOGO:

Melhor de 5 SETS de 11 pontos.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- A) Confronto Direto;
- B) Maior Número de Vitórias;
- C) Menor Número de Derrotas;
- D) Saldo de Pontos;
- E) Pontos Marcados;
- F) Sorteio.