

REGULAMENTO

5º JIFinho Anápolis- 2019

17 e 18 de Junho

QUEIMADA

Preparação

O jogo será disputado em uma quadra de 18x9 metros, dividida em duas quadras de 9x9 metros. Os jogadores, exceto o capitão, não podem sair do espaço destinado à sua equipe. Os capitães não podem ultrapassar a linha central da quadra.

Cada equipe deve ser formada por 10 estudantes, com um mínimo de 3 mulheres, e se colocam num campo, sendo que apenas um jogador de cada lado deverá se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário sendo denominado de "capitão", que não pode "queimar" enquanto está nesta função.

Objetivo

O objetivo é "queimar" todos os membros da equipe adversária.

Desenvolvimento

Ao ser dado o sinal de início, um jogador do time a quem coube a bola, tenta entregar a bola ao seu time que tem como objetivo de atirá-la ao campo contrário com o propósito de atingir ("queimar") algum adversário com a bola.

Se o conseguir sem que a bola seja agarrada antes de tocar no chão pelo jogador tocado ou por um companheiro do time dele, o jogador atingido é considerado "queimado" e deve sair do seu campo, colocando-se no "cemitério", espaço posterior à linha de fundo.

Após o primeiro participante ser queimado, o capitão pode voltar ao campo de sua equipe a qualquer momento. O jogador queimado deverá reiniciar a partida e, em sua primeira participação não pode "queimar" nenhum componente do time adversário.

A bola pode ser agarrada quando arremessada, e nesse caso, o jogador que a lançou estará queimado, caso ainda esteja na quadra de jogo.

O jogador só é carimbado se a bola bater nele e cair no chão, do contrário, se o jogador for carimbado, a bola continuar no ar, e ele a agarrar, não será carimbado.

Não é permitido atingir os jogadores na cabeça.

As mãos não são consideradas para queimar.

O vencedor da partida marca 1 ponto.

A equipe campeã será aquela que obtiver a maior quantidade de pontos.

XADREZ

Os jogos de xadrez serão disputados de acordo com as regras oficiais da modalidade.

Os jogos são disputados em equipes e cada equipe será formada por cinco estudantes. Em cada rodada os participantes disputarão duas partidas, sendo uma com as peças brancas e outra com as peças pretas, e com um total de 10 pontos em disputa. Será declarada campeã a equipe que somar mais pontos. Cada curso poderá inscrever até duas equipes.

Caso 1 equipe esteja sem um de seus jogadores, o adversário será declarado vencedor e somará o ponto para sua equipe.

Vale a regras de peça tocada é peça mexida

Contagem dos pontos: Vitória: 1,0 (um) ponto;Empate: 0,5 (meio) ponto; Derrota: 0 (zero) ponto

É expressamente proibido o uso de celular ou outros meios de comunicação no espaço de jogos. Se o celular de um jogador tocar durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

PETECA

As partidas serão disputadas em duplas. Cada equipe será formada por 1 dupla masculina, 1 dupla feminina e 1 dupla mista. Cada rodada será compreenderá 1 jogo para cada dupla, vencendo a equipe que somar duas vitórias. Cada vitória (2 vitórias na mesma rodada) somará 1 ponto a equipe.

Caso a equipe vença as duas primeiras partidas a terceira será dispensável.

A peteca é posta em jogo através de um saque, no qual o jogador golpeia com a mão a peteca para que passe por cima da rede. A peteca deve ser jogada para a outra metade da quadra com um único toque, sem que tenha tocado o chão.

Todas as vezes que a peteca toca o solo é marcado um ponto contra a equipe que não conseguiu evitar a queda. Caso um jogador golpeie a peteca, e essa caia fora da linha de jogo, a equipe adversária marca um ponto.

Vence o set a dupla que marcar 11 pontos primeiro. Caso esteja empatada em 10X10 ou dai em diante, vence a equipe que abrir dois pontos de vantagem.

Vence a partida a equipe que vencer dois sets.

TÊNIS DE MESA

Os jogos tênis de mesa serão disputados de acordo com as regras oficiais da modalidade, destacando a ordem de saque, com dois saques para cada jogador, realizados cruzados.

Cada equipe será formada por quatro estudantes, sendo dois homens e duas mulheres.

Cada rodada será composta por sete partidas: duas partidas individual masculino; duas partidas individual feminino; uma partida em dupla masculino; uma partida em dupla feminino; 1 partida em dupla mista.

Cada rodada valerá um ponto para a equipe que somar quatro vitórias nas sete partidas disputadas. No caso de uma equipe completar quatro vitórias os demais jogos não serão realizados.

Caso uma equipe tenha menos de quatro jogadores, a equipe adversária automaticamente fica com a vitória na partida.

Cada partida será disputada em sets de 11 pontos. Vence o jogador que conquistar dois sets. Caso a partida fique empatada em 10x10 ou daí em diante, vence o jogador que abrir dois pontos de vantagem.

CLASSIFICAÇÃO FINAL NO JIFINHO:

Será atribuída a seguinte pontuação aos classificados em cada jogo/modalidade:

1º lugar : 10 pontos

2º lugar: 7 pontos

3º lugar: 5 pontos

Será considerada equipe vencedora do 5º JIFinho aquela com a maior quantidade de pontos.

Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Geral Organizadora.