

# REGULAMENTO GERAL

## IX OLIMPÍADA INTERNA DOS CURSOS TÉCNICOS DO IFC ARAQUARI

### SUMÁRIO

1.	<b>OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO</b> .....	1
2.	<b>PARTICIPANTES</b> .....	2
3.	<b>ORGANIZAÇÃO E REGISTRO DAS EQUIPES</b> .....	2
4.	<b>ARRECADAÇÃO DE KITS FESTA JUNINA</b> .....	3
5.	<b>CAMPANHA DE DOAÇÃO DE SANGUE</b> .....	3
6.	<b>INSCRIÇÕES</b> .....	4
7.	<b>CERIMÔNIA DE ABERTURA</b> .....	4
8.	<b>TORCIDA</b> .....	4
9.	<b>CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO E PREMIAÇÃO</b> .....	5
10.	<b>REGULAMENTO TÉCNICO</b> .....	5
10.1	ATLETISMO.....	6
10.2	VOLEIBOL .....	7
10.3	FUTSAL .....	7
10.4	BASQUETEBOL .....	8
10.5	STREETBALL .....	9
10.6	JOGOS DE MESA E OUTROS – “MODALIDADES ESPECIAIS” .....	10
10.7	PROVAS LIVRES .....	11
10.7.1	Gincana e Conhecimentos Culturais .....	11
10.8	FACEBOOK E REDES SOCIAIS .....	11
11.	<b>REGULAMENTO DISCIPLINAR</b> .....	12
12.	<b>CLASSIFICAÇÃO GERAL</b> .....	12

### 1. OBJETIVOS E ORGANIZAÇÃO

Art. 1º - A Olimpíada Interna dos Cursos Técnicos do IFC *Campus Araquari* tem como principais objetivos:

I. Integrar servidores docentes, servidores técnico-administrativos, funcionários terceirizados e alunos dos cursos técnicos integrados e subsequentes;

II. Proporcionar condições para um melhor conhecimento entre todos, promovendo a socialização dentro da instituição e;

III. Estimular a prática esportiva.

Art. 2º - A Olimpíada será organizada por uma Comissão Central de Organização (CCO), designada por portaria da Direção-Geral, e coorganizadas pelos professores regentes de turmas e membros das equipes, na forma deste regulamento.

## 2. PARTICIPANTES

Art. 3º - Poderão participar da Olimpíada:

- I. Alunos devidamente matriculados nos cursos técnicos integrados ou subsequentes no IFC *Campus Araquari*, e que frequentam aulas regularmente, inclusive aqueles que estejam realizando apenas disciplinas em regime de dependência, estes limitados a dois (2) por equipe.
- II. Servidores públicos docentes ou técnicos administrativos que atuam no *campus*;
- III. Funcionários da Coopercasgo, estagiários ou que prestem serviços terceirizados, em atividade há pelo menos um mês na instituição, a contar da data da publicação deste regulamento.

## 3. ORGANIZAÇÃO E REGISTRO DAS EQUIPES

Art. 4º - Haverá seis (6) equipes, formadas a partir da união de turmas, conforme apresentado a seguir:

- I. **Equipe 01** - ROSA - Turmas: 1QUIMI, 1AGRO3 e 3INFO2
- II. **Equipe 02** - ROXO - Turmas: 2QUIMI, 3AGRO2 e 1INFO3
- III. **Equipe 03** - VERMELHO - Turmas: 2AGRO2, 1AGRO1 e 2INFO1
- IV. **Equipe 04** - PRETO - Turmas: 2AGRO1, 2INFO2 e 3AGRO1
- V. **Equipe 05** - BRANCO - Turmas: 3INFO1, 2INFO3 e 1INFO1, 3QUIM
- VI. **Equipe 06** - AZUL - Turmas: 1AGRO2, 2AGRO3, 1INFO2 E 4QUIMI

§1º - Os servidores, estagiários e funcionários poderão ser convidados para compor as equipes, sendo que nas modalidades de quadra (futsal, voleibol e basquete) poderão ser inscritos, no máximo, dois (2) por equipe.

§2º - Os alunos do curso técnico em Agrimensura poderão compor as equipes, sendo que nas modalidades de quadra poderão ser inscritos no máximo dois (2) por equipe.

Art. 5º - Cada equipe será coordenada pelo(a) professor(a) regente e pelos representantes das turmas envolvidas.

§1º - Além dos regentes, as equipes deverão escolher dois padrinhos/madrinhas do quadro de servidores, podendo ser docente ou técnico-administrativo, para auxiliar na organização e motivação da equipe.

Art. 6º - Cada equipe deverá escolher um nome com no máximo três (3) palavras e entregar junto com a **FICHA DE REGISTRO DA EQUIPE (ANEXO II)**, conforme previsto no **CRONOGRAMA OFICIAL (ANEXO I)**.

Art. 7º - Cada equipe deverá confeccionar uma bandeira com sua cor predominante, utilizando-a durante todas as atividades da Olimpíada.

§1º - Os regentes e os padrinhos/madrinhas deverão orientar as equipes na escolha de temas e materiais que despertem a união e a amizade.

§2º - A bandeira deverá ser apresentada à CCO até o dia 02/06/2017, conforme previsto no CRONOGRAMA OFICIAL.

§3º - Materiais (bandeira, uniforme e outros) que tragam mensagens negativas ao evento, aos colegas ou à escola, ou ainda que façam apologia a atitudes ilegais, serão recolhidos.

Art. 8º - A bandeira, o nome e a arte da camisa deverão passar pela **aprovação da CECOM** do *Campus Araquari*. A data limite para enviar a arte da camisa e o nome da equipe para aprovação da CECOM é **23/05/2017**.

#### 4. ARRECADAÇÃO DE KITS FESTA JUNINA

Art. 9º - Cada equipe deverá arrecadar **quatro kits Festa Junina**, conforme especificação a seguir, e entregar à professora Grasiela Voss, na sala A-16, até às 17h do dia 05/06/2017.

Art. 10º - As equipes que entregarem os 4 kits solicitados receberão vinte (20) pontos na Classificação Geral.

Art. 11º - Um “**Kit Festa Junina**” deverá conter:

- \* Refrigerante 2L - 3 garrafas (Coca-Cola, Guaraná Antártica, Soda, Fanta ou Pepsi)
- \* Pinhão - 5kg
- \* Pipoca - 5 pacotes
- \* Canjica - 1 pacote
- \* Leite Condensado - 3 caixas
- \* Suco de Uva - 1 garrafa 2L
- \* Azeite - 2 garrafas
- \* Sal - 1 pacote
- \* Açúcar - 1 pacote
- \* Paçoca - 1 pote
- \* Amendoim - 1kg
- \* Pé de moleques - 1 pote
- \* Leite - 2 caixas
- \* Brindes para brincadeira - 10 brindes

#### 5. CAMPANHA DE DOAÇÃO DE SANGUE

Art. 12º - Cada equipe somará **um ponto na prova da Gincana para cada doação comprovada** (mediante apresentação do protocolo de doação). As doações deverão ser feitas, exclusivamente, no **Hemosc de Joinville** e realizadas entre a divulgação deste regulamento e o dia **06 de junho**.

I. Os doadores não precisam ser necessariamente membros da equipe, podendo ser incluídas doações feitas por familiares e amigos dos membros.

II. Cada doação será contabilizada apenas uma vez e apenas para uma equipe.

III. Serão pontuadas até 20 doações; a partir deste número, será valorizada a dimensão da campanha, mas sem pontuação.

IV. O coordenador da Campanha de Doação de Sangue é o Professor Roberto Dombroski de Souza. Os representantes das equipes deverão procurar o coordenador para receber as instruções de como proceder nas doações e como registrar a pontuação.

## 6. INSCRIÇÕES

Art. 13º - As inscrições são de responsabilidade dos capitães dos times, dos regentes das turmas e dos padrinhos/madrinhas das equipes. As regras para inscrição e participação em cada modalidade estão descritas no item 10 - **REGULAMENTO TÉCNICO**.

Art. 14º - A inscrição da equipe, contendo os participantes em cada modalidade, será feita mediante preenchimento das fichas correspondentes (Anexo II), digitadas, impressas e assinadas, devendo ser entregues aos professores Edvander Ramalho dos Santos ou Giovani Felipe, até às 17h do dia 02/06/2017, de acordo com o CRONOGRAMA OFICIAL.

§1º - Após a realização da inscrição, não serão permitidas substituições.

§2º - A equipe deve buscar inscrever o máximo de participantes permitido para cada modalidade para evitar a falta de jogadores no momento dos jogos, em decorrência de suspensão por cartões, lesões, atrasos, transferências, entre outros.

Art. 15º - Um mesmo competidor poderá ser inscrito em:

- a) Apenas em uma modalidade coletiva (voleibol, futsal, basquete, streetball) ou uma modalidade especial (canastra, general, xadrez, truco, sinuca, tênis de mesa, dominó, FIFA, C.S.);
- b) Uma prova no atletismo (70m e 100m 6X600m);
- c) Provas livres (gincana, conhecimentos culturais, laço, batalha de algoritmos).

Parágrafo único - Caso haja coincidência de jogos da mesma equipe em modalidades diferentes, o árbitro não retardará o início do jogo e a CCO não será responsabilizada, cabendo à equipe organizar sua participação nas diferentes modalidades.

## 7. CERIMÔNIA DE ABERTURA

Art. 16º - Será realizada uma cerimônia de abertura e um desfile de abertura marcando o início da Olimpíada.

§1º - Cada equipe deverá participar com catorze (14) membros no desfile de abertura, acompanhados dos padrinhos/madrinhas, que levarão a bandeira da equipe.

§2º - Os demais membros da equipe participarão como plateia e torcida durante esse momento.

§3º - Uma equipe de cinco (5) servidores jurados escolherá os três (3) melhores desfiles de abertura e serão atribuídos pontos de acordo com a **TABELA DE PONTUAÇÃO GERAL (Anexo III)**.

## 8. TORCIDA

Art. 17º - Os membros das equipes, nos períodos em que não estiverem participando de competições, poderão acompanhar outras modalidades como torcedores.

Art. 18º - Nenhum membro de torcida poderá invadir a área de jogos durante a realização dos mesmos.

Art. 19º - O objetivo da torcida deve ser estimular os participantes de sua equipe, e não ofender ou provocar os adversários.

Art. 20º - Não serão permitidos os seguintes equipamentos para fazer torcida:

- a) Latas;
- b) Pedacos de madeira;
- c) Equipamentos improvisados com pedra;
- d) Todos os equipamentos que coloquem em risco a integridade física de torcedores e jogadores ou que poluam os ambientes;

Art. 21º - O competidor que desrespeitar colegas de outras equipes ou da mesma equipe, antes ou durante as competições, será excluído da equipe e encaminhado para o Conselho Disciplinar Discente.

Art. 22º - Uma equipe de cinco (5) servidores jurados escolherá as três (3) torcidas mais animadas e motivadoras e serão atribuídos pontos de acordo com a **TABELA DE PONTUAÇÃO GERAL (Anexo III)**.

## 9. CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO E PREMIAÇÃO

Art. 23º - Ao final do evento será realizada uma cerimônia de encerramento, na qual serão premiados os participantes/equipes com melhores resultados.

Art. 24º - Serão premiados com medalhas o primeiro e o segundo colocados de cada modalidade, exceto nas modalidades GINCANA e DEFASIO CULTURAL, em que as equipes serão premiadas apenas com a pontuação na classificação geral.

Art. 25º - Também será premiado com medalha o padrinho/madrinha mais atuante, escolhido pela CCO.

Art. 26º - A equipe que obtiver a maior pontuação geral, considerando a Tabela de Pontuação Geral, será premiada com um espaço para alocar um quadro com a foto da equipe na “**Galeria dos Campeões**” do IFC Araquari.

## 10. REGULAMENTO TÉCNICO.

Art. 27º - Os confrontos serão definidos por sorteio e realizados de acordo com os horários estipulados na **TABELA OFICIAL**, a ser divulgada no dia 05/06/2017, no mural da Coordenação de Eventos, próximo à Secretaria Acadêmica, e no site oficial do evento disponível no link: [eventos.ifc.edu.br/olimpiadas-araquari](http://eventos.ifc.edu.br/olimpiadas-araquari).

Art. 28º - Caso haja coincidência de jogos da mesma equipe em modalidades diferentes, o árbitro não retardará o início do jogo/competição e a CCO não será responsabilizada, cabendo à equipe organizar sua participação nas diferentes modalidades.

Parágrafo único. Haverá tolerância de cinco (5) minutos apenas para o primeiro jogo. Após este, a equipe que não comparecer para o/a jogo/competição perderá por W.O. (*walkover*), independente de haver coincidência de jogos da equipe em modalidades diferentes.

Art. 29º - Os competidores deverão apresentar-se no local do/da jogo/competição devidamente uniformizados.

§1º - Nos jogos de quadra (futsal, vôlei, streetball e basquetebol) não será permitido jogar descalço ou com calçados inadequados.

§2º - Em nenhuma modalidade será permitido competir sem camisa.

Art. 30º - Não haverá tempo para aquecimento.

Art. 31º - Nas modalidades coletivas (futsal, voleibol e basquetebol) a equipe obrigatoriamente terá um técnico, que deverá ser um servidor do IFC Araquari.

§1º - O técnico terá a incumbência de orientar a sua equipe, conferir os jogadores em quadra com a súmula e assinar a súmula ao término da partida, sendo responsável por não permitir a participação de jogadores irregulares.

Art. 32º - O capitão das modalidades coletivas (futsal, voleibol, streetball e basquetebol) deverá conferir a súmula e os jogadores que atuarão no jogo para evitar a participação de atletas irregulares.

Parágrafo único. É de responsabilidade da própria equipe observar a regularidade de seus atletas (inscrição, modalidade, número de cartões, etc.), não cabendo à organização comunicar a irregularidade; apenas atribuir as sanções.

Art. 33º - A equipe que se julgar prejudicada pela participação de atletas irregulares deverá apresentar o protesto por escrito ao Coordenador-Geral.

§1º - O documento será encaminhado pelo regente da equipe até o final da rodada.

§2º - Ao iniciar uma nova rodada não serão aceitos protestos de rodadas anteriores.

Art. 34º - A equipe que jogar com atletas irregulares será considerada derrotada por 1 X 0, independentemente do placar, se for vencedora ou; mantendo-se o placar, se for perdedora.

## 10.1 ATLETISMO

Art. 35º - Nas modalidades de atletismo serão disputadas as provas de:

a) Masculino: 70m rasos e 100m rasos.

b) Feminino: 70m rasos e 100m rasos.

c) Misto: Revezamento 6 X 600m rasos.

Art. 34º - Cada equipe deverá inscrever dois (2) atletas em cada prova individual e uma equipe na prova de 6 X 600m.

Parágrafo único. A prova de 6 X 600 metros será mista, portanto, será formada por três (3) atletas femininas e três atletas (3) masculinos.

Art. 35º - As provas de 70 e 100 metros serão disputadas em baterias de três (3) participantes, independente da equipe.

Art. 36º - Nas provas de atletismo poderá haver substituições dos atletas até o momento da prova, desde que seja comunicado à organização e obedecido o número máximo de provas por participante.

## 10.2 VOLEIBOL

Art. 37º - A modalidade será disputada com equipes MASCULINO e FEMININO.

Art. 38º - Cada equipe será composta entre, no mínimo, nove (9) e, no máximo, onze (11) atletas.

§1º - Será permitida a participação de até dois/duas (2) servidores/as (docentes ou técnico-administrativos), terceirizados e ou estagiários por equipe.

§2º - O jogo não poderá iniciar, nem continuar, com a equipe incompleta.

§3º - A equipe que não apresentar o número mínimo de jogadores regulares inscritos será eliminada da competição.

Art. 39º - Para ser vencedora a equipe deverá ganhar dois (2) sets de doze (12) pontos, com dois (2) pontos de vantagem.

§1º - Havendo empate em sets, o terceiro set terá apenas dez (10) pontos, com dois (2) pontos de vantagem.

§2º - Havendo tempo disponível, na semifinal e na final os sets poderão ser disputados com número maior de pontos, conforme determinado pela CCO.

Art. 40º - Durante os sets não haverá pedido de tempo e nem parada técnica.

Art. 41º - As substituições serão livres.

Art. 42º - As demais regras obedecem a FIV (Federação Internacional de Voleibol).

Art. 43º - Na modalidade de voleibol (M/F) o sistema de disputa será o seguinte:

I. As equipes serão divididas em duas (2) chaves com três (3) participantes em cada chave.

II. Jogam todos entre si na chave.

III. As duas melhores campanhas de cada chave classificam-se para a semifinal, em sistema olímpico (1º de A joga com 2º de B e 1º de B joga com 2º de A).

IV. As equipes vencedoras disputam a final.

V. Não haverá disputa de 3º e 4º lugares.

Parágrafo único – Para definição das melhores campanhas em cada chave, serão considerados os seguintes critérios de classificação:

1º - Maior número de vitórias;

2º - Menor número de sets perdidos;

3º - Menor número de pontos sofridos;

4º - Sorteio.

## 10.3 FUTSAL

Art. 44º - A modalidade será disputada com equipes MASCULINO e FEMININO.

Art. 45º - Cada equipe será composta entre, no mínimo, nove (9) e, no máximo, onze (11) atletas.

§1º - Será permitida a participação de até dois/duas (2) servidores/as (docentes ou técnico-administrativos), terceirizados e ou estagiários por equipe.

§2º - O jogo não poderá iniciar, nem continuar, com equipe incompleta.

§3º - A equipe que não apresentar o número mínimo de jogadores regulares inscritos será eliminada da competição.

Art. 46º - O jogo será disputado em dois (2) tempos de dez (10) minutos, sem intervalo.

Art. 47º - Em cada partida, o time vencedor somará três (3) pontos e o perdedor, zero (0) pontos. Em caso de empate, cada equipe somará um (1) ponto.

Art. 48º - Na modalidade de futsal (M/F) o sistema de disputa será o seguinte:

I. As equipes serão divididas em duas (2) chaves com três (3) participantes em cada chave.

II. Jogam todos entre si na chave.

III. As duas melhores campanhas de cada chave classificam-se para a semifinal, em sistema olímpico (1º de A joga com 2º de B e 1º de B joga com 2º de A).

IV. As equipes vencedoras disputam a final.

V. Não haverá disputa de 3º e 4º lugares.

§1º - Para definição das melhores campanhas em cada chave, serão considerados os seguintes critérios de classificação:

1º - Maior número de pontos;

2º - Melhor saldo de gols;

3º - Maior número de gols marcados;

4º - Sorteio.

§2º - Na fase semifinal e na fase final, as equipes disputam em igualdade de condições, independentemente da classificação na 1ª fase. Se houver empate no tempo normal, o jogo será decidido na cobrança de pênaltis (3 cobranças alternadas e, se persistir o empate, uma cobrança alternada até que haja um vencedor).

Art. 49º - Não haverá pedido de tempo durante o jogo.

Art. 50º - As demais regras obedecem às regras oficiais.

#### 10.4 BASQUETEBOL

Art. 51º - A modalidade será disputada com equipes MASCULINAS.

Art. 52º - Cada equipe será composta entre, no mínimo, seis (6) e, no máximo, oito (8) atletas.

§1º - Será permitida a participação de até dois (2) servidores (docentes ou técnico-administrativos), terceirizados e/ou estagiários por equipe.

§2º - O jogo não poderá iniciar, nem continuar, com equipe incompleta.

§3º - A equipe que não apresentar o número mínimo de jogadores regulares inscritos será eliminada da competição.

§2º - As substituições são ilimitadas, mas serão realizadas com a autorização do árbitro e com a bola parada.

Art. 53º - A partida terá duração de 14 minutos, com dois tempos de 7 minutos.

Art. 54º - O árbitro explicará as regras básicas desta modalidade antes do jogo.

Art. 55º - O sistema de disputa será o seguinte:



- I. As equipes serão divididas em duas (2) chaves com três (3) participantes em cada chave.
- II. Jogam todos entre si na chave.
- III. As duas melhores campanhas de cada chave classificam-se para a semifinal, em sistema olímpico (1º de A joga com 2º de B e 1º de B joga com 2º de A).
- IV. As equipes vencedoras disputam a final.
- V. Não haverá disputa de 3º e 4º lugares.

Parágrafo único – Para definição das melhores campanhas em cada chave, serão considerados os seguintes critérios de classificação:

- 1º - Maior número de vitórias;
- 2º - Maior número de pontos nas partidas;
- 3º - Menor número de pontos sofridos;
- 4º - Sorteio.

## 10.5 STREETBALL

Art. 56º - A modalidade será disputada com equipes FEMININAS.

Art. 57º - A equipe deverá inscrever entre, no mínimo, quatro (4) e, no máximo, seis (6) competidoras, sendo que apenas três (3) permanecem jogando em quadra e as demais são reservas.

§1º - Será permitida a participação de até duas (2) servidoras (docentes ou técnico-administrativos), terceirizadas e ou estagiárias.

§2º - As substituições são ilimitadas, mas serão realizadas com a autorização do árbitro e com a bola parada.

§3º - O jogo não poderá iniciar, nem continuar, com equipe incompleta.

§4º - A equipe que não apresentar o número mínimo de jogadoras regulares inscritas será eliminada da competição.

Art. 58º - A partida terá duração de 10 minutos, sem intervalo.

Art. 59º - O árbitro explicará as regras básicas desta modalidade antes do jogo.

Art. 60º - O sistema de disputa será o seguinte:

- VII. As equipes serão divididas em duas (2) chaves com três (3) participantes em cada chave.
- VIII. Jogam todos entre si na chave.
- IX. As duas melhores campanhas de cada chave classificam-se para a semifinal, em sistema olímpico (1º de A joga com 2º de B e 1º de B joga com 2º de A)
- X. As equipes vencedoras disputam a final.
- XI. Não haverá disputa de 3º e 4º lugares.

Parágrafo único – Para definição das melhores campanhas em cada chave, serão considerados os seguintes critérios de classificação:

- 1º - Maior número de vitórias;

2º - Maior número de pontos nas partidas;

3º - Menor número de pontos sofridos;

4º - Sorteio.

## 10.6 JOGOS DE MESA E OUTROS – “MODALIDADES ESPECIAIS”

Art. 61 - As seguintes modalidades estão categorizadas enquanto Jogos de Mesa e Outros – “Modalidades Especiais”: SINUCA, CANASTRA, DOMINÓ, TRUCO, XADREZ, GENERAL, TÊNIS DE MESA, TACO, FIFA (*Game*); *Counter-Strike*, LOL (*League of Legends*).

Art. 62º - Os jogos de mesa e os jogos categorizados enquanto “modalidades especiais” serão disputados em sistema de eliminatória simples (quem perder será eliminado).

Art. 63º - Cada equipe poderá inscrever três (3) duplas e/ou atletas em cada uma destas “modalidades especiais”.

Art. 64º - A modalidade SINUCA será reservada apenas para servidores. A CCO convidará os servidores interessados em participar da modalidade, e fará um sorteio para formar duplas. As duplas serão sorteadas para decidir qual equipe representarão. A sinuca será jogada em “melhor de três”.

Art. 65º - A modalidade CANASTRA será jogada em duplas (podendo ser uma equipe mista feminina ou masculina), em uma única partida de 2.000 pontos.

Art. 66º - A modalidade DOMINÓ (podendo ser uma equipe mista feminina ou masculina) será jogado em duplas, em uma única partida de 130 pontos.

Art. 67º - A modalidade TRUCO (podendo ser uma equipe mista feminina ou masculina) será jogada em duplas, na melhor de três (3) partidas de doze (12) pontos.

Art. 68º - A modalidade XADREZ terá regulamento específico e será disputada em duas categorias: I) Nascidos em 2002 e 2001; II) Nascidos em 2000 ou antes. As regras gerais serão divulgadas pelos organizadores da prova em data a ser definida.

Art. 69º - A modalidade GENERAL será jogada em duplas, na melhor de três (3) partidas, com duas (2) linhas para cada dupla. Será permitido que um jogador marque na linha do outro, ou seja, não haverá linhas separadas, assim cada dupla marcará duas vezes no um, duas no dois e assim por diante.

Art. 70º - Na modalidade TÊNIS DE MESA, cada equipe poderá inscrever três (3) competidores em cada equipe: masculino e feminino. O jogo será disputado na melhor de cinco (5) *sets* de onze (11) pontos. A cada dois (2) pontos muda o sacador.

Art. 71º - A modalidade TACO é disputada entre duas duplas mistas, formadas, obrigatoriamente, por um atleta masculino e outra atleta feminina. A forma de disputa e as regras serão divulgada pelos organizadores da prova em data específica.

Art. 72º - As modalidades de *Games* – FIFA, *Counter-Strike* e LOL (*League of Legends*) terão regulamento específico, sendo a forma de disputa e as regras divulgadas pelos organizadores da prova em data específica.

Art. 73º - Os competidores deverão esclarecer as regras antes de começar o jogo.

## 10.7 PROVAS LIVRES

Art. 74º - As seguintes provas se encaixam na categoria “Provas Livres”: Gincana, Conhecimentos Culturais, Atletismo, Laço e Batalha de Algoritmos. Nestas modalidades o participante poderá acumular participação, ou seja, pode participar de uma modalidade coletiva ou especial e mais uma modalidade de prova livre.

### 10.7.1 Gincana e Conhecimentos Culturais

Art. 75º - A gincana consta de provas surpresas, sendo divulgado pela CCO em qualquer momento da OLIMPÍADA.

Art. 76º - A CCO selecionará um representante de cada equipe para organizar as provas; esse representante não poderá participar das provas, pois terá a incumbência de aplicá-las e decidir a classificação.

Art. 77º - A prova de conhecimentos culturais será realizada entre as atividades da gincana, sendo exclusiva para alunos.

§1º - Quando solicitado, cada equipe apresentará dois participantes, que ouvirão perguntas e deverão tentar respondê-las corretamente. Para cada resposta correta, a equipe somará um (1) ponto; para cada resposta incorreta, perderá um (1) ponto. Ao final serão contabilizadas as pontuações para definir quem foi a vencedora.

§2º - Em cada rodada a equipe deverá apresentar participantes diferentes, não sendo permitido repeti-los.

§3º - Em virtude que na semana da Olimpíada é comemorada a Semana do Meio Ambiente, algumas das provas da Gincana e da Prova de Conhecimentos Culturais terão temática ambiental e/ou de sustentabilidade.

Art. 78º - A equipe vencedora da Gincana e Conhecimentos Culturais ganhará 15 pontos na classificação geral; a segunda colocada 10 pontos; e a terceira colocada 5 pontos, conforme **TABELA DE PONTUAÇÃO GERAL (Anexo III)**.

## 10.8 FACEBOOK E REDES SOCIAIS

Art. 79º - A tarefa será a de postar informações, fotos e comentários sobre a sua equipe e o desempenho da mesma durante as atividades na rede social *Facebook* com a seguinte *hashtag*: #olimpiadasIFCAraquari.

Art. 80º - As páginas serão avaliadas por uma equipe técnica, seguindo os critérios de: Alcance das publicações; Atendimento ao Artigo 81º, Fotografias; Criatividade.

§1º - A última data de postagem avaliada será na quarta-feira (07/06/2017), até às 15h.

§2º - Será atribuída pontuação à classificação das equipes conforme **TABELA DE PONTUAÇÃO GERAL (Anexo III)**.

Art. 81º - A equipe deverá postar, durante a Olimpíada, ao menos uma atividade (texto e foto) de cada modalidade.

Art. 82º - A equipe que postar conteúdo inadequado, de desrespeito ou que faça apologia a atitudes negativas ou ilegais, será encaminhada para o Conselho de Conduta Discente.

## 11. REGULAMENTO DISCIPLINAR

Art. 83º - O participante, competidor ou torcedor, que trazer prejuízo ao bom andamento da competição, poderá ser eliminado da competição e encaminhado para casa.

§1º - O participante, neste caso, poderá perder o direito de receber medalhas que tenha conquistado durante a competição.

§2º - Dependendo da gravidade, a situação será encaminhada para o Conselho de Conduta Discente.

Art. 84º - Serão aplicadas as seguintes penalidades automáticas aos atletas nas modalidades de quadra:

I. Dois cartões amarelos na mesma modalidade: suspenso do jogo seguinte.

II. Um cartão vermelho na mesma modalidade em que já foi suspenso por cartões amarelos: suspenso do jogo seguinte e encaminhado à CCO para julgamento, podendo ser eliminado da modalidade.

III. Expulso duas vezes na mesma modalidade: eliminado da modalidade.

§1º - O jogador que receber dois (2) cartões amarelos ou um (1) cartão vermelho na fase de classificação, cumprirá a suspensão automática no jogo seguinte.

§2º - O jogador que receber apenas um cartão amarelo na fase de classificação terá este zerado para a fase seguinte.

## 12. CLASSIFICAÇÃO GERAL

Art. 85º - Será declarada “vencedora geral” a equipe que somar mais pontos, de acordo com a **TABELA DE PONTUAÇÃO GERAL (Anexo III)**.

Art. 86º - A equipe campeã entrará para a **Galeria dos Campeões**, que será composta pelo quadro da equipe campeã e será alocado em local a ser definido posteriormente.

Araquari, 19 de maio de 2017.