

ABEU CENTRO UNIVERSITÁRIO - UNIABEU



PROJETO DE EXTENSÃO
JOGOS INTERCLASSE UNIABEU 2022

BELFORD ROXO - RJ
NOVEMBRO, 2022

JOGOS INTERCLASSES 2022

PERÍODO: Novembro, 2022

ORGANIZAÇÃO: Reitoria, Coordenações de Cursos, docentes e alunos.

PÚBLICO ALVO: Evento direcionado a todos os alunos da Uniabeu.

INTRODUÇÃO

Os jogos interclasses é um evento organizado e promovido no âmbito escolar entre as turmas e séries. Cada escola detém particularidades na organização do evento, o qual varia de acordo com a disponibilidade de espaço físico, recursos humanos, materiais e calendário. De modo geral, é uma época em que as atividades de sala de aula dão lugar às atividades esportivas.

Um dos principais problemas relacionados à manifestação do esporte escolar são as dúvidas quanto a sua função educacional, principalmente pelo fato de não se perguntar para quem é o esporte, e pela falta de um enfoque educativo claro. (SCAGLIA; MONTAGNER; SOUZA, 2001; BARBIERI, 2001; TURPIN, 2002).

Os jogos esportivos são realizados dentro do ambiente escolar e tem dentre os objetivos a promoção da saúde, sociabilização, construção de valores morais e éticos, recreação e lazer.

A partir desses princípios pedagógicos e conceitos, acreditamos que “aprender pela competição é possível” (DE ROSE Jr.; KORSAKAS, 2006, p. 260). Contudo, mais uma vez salientamos que essa afirmação não se sustenta sem que seja por meio de um tratamento pedagógico, em que as intenções educativas, as condutas e os princípios pedagógicos alimentem a prática educativa.

JUSTIFICATIVA

O Projeto Jogos Interclasses é um compromisso lúdico da Uniabeu com toda a comunidade acadêmica. Com o intuito de promover a interação social entre alunos, professores e técnico administrativo.

Este projeto é desenvolvido visando realizar atividades esportivas e de cunho social.

OBJETIVO GERAL

A realização dos jogos tem como objetivo promover o lúdico, a recreação entre toda a comunidade acadêmica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover interação social entre alunos da UNIABEU;
- Promover atividades visando à quebra de rotina do ambiente escolar;
- Incentivar à prática de atividades saudáveis.

ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Futsal Masculino, Futsal Feminino, Bisca (cartas), Damas (tabuleiro) e Counter Strike (eletrônico).

METODOLOGIA (VIDE REGULAMENTO)

Os jogos serão divididos por time de cada curso. Cada time se organizará e definirá seus jogadores.

PROGRAMAÇÃO

Os Jogos Interclasses serão realizados durante os dias 03 e 04 de novembro de 2022 durante o período normal de aulas, das 19:00 às 22:00.

PREMIAÇÃO

Todos os vencedores de 1º lugar receberão medalhas.

ANEXOS













REGULAMENTO INTERCLASSE UNIABEU 2022

OBJETIVO

Promover o lúdico e a recreação entre toda a comunidade acadêmica.

DA FORMAÇÃO DOS TIMES

Os times devem ser formados por alunos e/ou professores do mesmo curso, regularmente matriculados na UNIABEU.

Em casos excepcionais de cursos que não consigam formar um time, a Comissão Organizadora deve avaliar e julgar viável a participação dos próprios em outros times, podendo haver a unificação dos cursos para viabilizar a participação.

Só será permitida a participação de alunos em equipes de outro curso quando:

- a) Não houver alunos dos cursos interessados em participar do campeonato;
- b) Quando o aluno interessado em participar não conseguir formar um time em seu próprio curso.

Caso a Comissão Organizadora julgue que não foi cumprido corretamente, não haverá deferimento da inscrição.

Para a participação nos jogos de cartas/tabuleiro poderão ser formados times apenas do mesmo curso, permitida a inscrição de casais. No caso da dama e dos jogos eletrônicos a inscrição é individual.

DAS INSCRIÇÕES

A inscrição dos times ocorrerá por meio do preenchimento de um formulário a ser disponibilizado na Secretaria da UNIABEU.

Só será permitida a participação de alunos devidamente matriculados e frequentes na UNIABEU.

Alunos de EaD, trancados, transferidos ou não frequentes às aulas não poderão participar da formação de qualquer time.

Só poderão atuar no campeonato os alunos e professores devidamente inscritos. Não será permitida qualquer alteração ou inclusão nas fichas de inscrição após a inscrição de cada equipe.

As equipes ao formalizarem suas inscrições, declaram ser conhecedoras deste Regulamento, comprometendo-se em cumpri-lo integralmente.

As inscrições são gratuitas.

As inscrições são limitadas e cada modalidade possui as seguintes vagas:

- a) Futsal Masculino – 8 (oito) times
- b) Futsal Feminino – 8 (oito) times
- c) Bisca (cartas) – 8 (oito) duplas
- d) Damas (tabuleiro) – 8 (oito) jogadores
- e) Counter Strike (eletrônico) – livre

DOS TIMES

Cada equipe deve conter o número de jogadores de cada modalidade com, no mínimo um atleta reserva, limitando-se a, no máximo, dez (10) jogadores.

A função do Técnico do time é organizar a equipe antes, durante e depois dos jogos, escalar participantes de jogos, controlar entrada e saída de jogadores em quadra organizando o tempo de jogo para os jogadores além de se responsabilizar por todos os atos da equipe, orientado e informando o dia, horário de jogos e demais informações. No dia do jogo, caso o Técnico do time estiver ausente ou não estiver em condições para participação do jogo, este deverá ser substituído por um aluno ou professor atleta.

Não há necessidade de técnico nos jogos de tabuleiro, cartas e eletrônico.

CONDUTAS DO CAMPEONATO

Consta como responsabilidade da equipe garantir e preservar o respeito ao time adversário, árbitros e aos membros da Comissão Organizadora.

O descumprimento dessa regra acarretará na penalização ou na eliminação da equipe infratora pela Comissão Organizadora.

Consta como responsabilidade do jogador utilizar o uniforme adequado à competição.

Uniforme básico: Blusa, short, meias e chuteira sem travas, podendo haver o uso de coletes.

O time impossibilitado de comparecer no dia da partida será automaticamente punido com derrota pelo placar de 3 a 0 no futsal, com a eliminação da equipe ausente.

No caso dos jogos de cartas, tabuleiro e eletrônicos os jogadores não precisam estar uniformizados.

DAS MODALIDADES

As modalidades dos Jogos Inter Classe 2022 serão:

- a) Futsal Masculino
- b) Futsal Feminino
- c) Bisca (cartas)
- d) Damas (tabuleiro)
- e) Counter Strike (eletrônico)

DO SORTEIO DOS JOGOS

A Tabela dos jogos será constituída por sorteio, em data previamente divulgada e com a presença de um representante de cada time inscrito.

O formato da tabela poderá sofrer alterações de acordo com o número de times inscritos.

DO HORÁRIO

Os horários dos jogos serão em horário de aula do próprio turno, cada partida iniciará após 05 minutos do início do horário, com duração de 30 minutos divididos em dois tempos de 15 minutos. A tabela será estabelecida pela Comissão Técnica.

A comissão organizadora, dependendo do número de times inscritos, poderá alterar o tempo das partidas.

Caso a outra equipe estiver em quadra em condições de jogo esta não será penalizada, obtendo os pontos da partida. A responsabilidade de estar em quadra antes do início é de cada jogador da turma e, principalmente, de seu Técnico.

DAS REGRAS

As modalidades em disputa nos Jogos Inter classe UNIABEU 2022 seguirão as regras oficiais de cada modalidade e as intervenções que se fizerem necessárias ficarão a cargo do árbitro designado para a partida. Os regulamentos dos jogos de tabuleiro, cartas e eletrônicos consta em anexo.

O árbitro é designado pela Comissão Organizadora que o julga eficiente, ético e responsável.

Em caso de empate entre os times perdedores na semifinal dos jogos coletivos, serão utilizados os seguintes critérios:

1º - Disputa de pênaltis/tiros de 7 metros, com 05 (cinco) lances por time. A partir daí, permanecendo o empate, a partida será decidida em penalidades alternadas;

DA PREMIAÇÃO

6.1. Futsal masculino

- 1 troféu para o 1º lugar.
- 10 medalhas para o 1º lugar.

8.2. Futsal Feminino

- 1 troféu para o 1º lugar.
- 10 medalhas para o 1º lugar.

8.3 Cartas - Bisca

- 2 medalhas para o 1º lugar

8.4 Dama

- 1 medalha para o 1º lugar

8.5 Counter Strike

- 1 medalha para o 1º lugar

ANEXO

REGULAMENTO – CAMPEONATO DE BISCA

A Bisca é um jogo de cartas que se utiliza do baralho espanhol (de 40 cartas), ou, pode ser jogada, com o baralho lusófono de 52 cartas, removendo-se as cartas 8, 9 e 10 do baralho, como forma de obter as 40 cartas necessárias para jogar. O principal objetivo é acumular mais pontos que a dupla adversária, baseando-se nas cartas que são pescadas e descartadas. O número de participantes será de 4 jogadores, sendo que jogarão em duplas. As regras das fases e da distribuição das disputas em equipes serão informadas no regulamento da competição.

DAS REGRAS

Um representante de cada dupla retira uma carta do baralho. Quem tirar a carta de maior valor embaralha. Após embaralhar e o outro membro à sua esquerda cortar, é retirada uma carta do baralho, cujo naipe determinará o “trunfo”. Trunfo é o naipe que vai predominar sobre os outros naipes, quando as cartas descartadas forem recolhidas.

Cada jogador receberá 3 (três) cartas.

Durante o jogo, a carta “trunfo” fica embaixo do baralho, mas de maneira visível. Essa carta pode ser trocada pelo “2”, do mesmo naipe, desde que, esteja presente antes do primeiro descarte do jogo.

Se no início da partida for retirado um “Ás” ou “sete(7)”, deverá ser retirado outro trunfo válido, e reembaralhadas as cartas.

Não será permitida a batida de “copas”, um jogador deverá sempre cortar e retirar um trunfo do baralho.

Jogo de copas não valerá 2 pontos.

O jogador que está à direita daquele que embaralhou o baralho começa descartando uma carta, das 3 que recebe no início do jogo. Em seguida o adversário descarta uma de suas cartas, bem como os outros 2 jogadores seguintes, que vai determinar quem pega as cartas da mesa, baseando-se nos seguintes critérios:

1. Se as cartas são do mesmo naipe, a carta de maior valor (ou maior número para cartas sem valor de contagem) vence, e quem a jogou leva as cartas da mesa;
2. Se as cartas são de naipes diferentes e não há um “trunfo” entre elas, quem jogou a primeira carta leva as cartas da mesa;
3. Se todas as cartas são trunfos, a decisão é como o primeiro critério.

Após serem recolhidas as cartas (cada jogador tem 2 cartas na mão, nesse Momento), os jogadores pegam uma nova carta no baralho (primeiro o jogador que levou as cartas da mesa) e isso se repete até que se terminem as cartas do baralho.

Como a bisca será jogada em duplas cada jogador ficará de frente para o seu par. Apenas na última rodada, cada jogador pode mostrar suas cartas ao parceiro.

DA PONTUAÇÃO DAS CARTAS

O valor de cada carta é definido assim:

- Áses: 11 pontos cada
- Todos os “7”: 10 pontos cada
- Todos os, “K” ou reis: 4 pontos cada
- Todos os, “J” ou valetes: 3 pontos cada
- Todos os, “Q” ou damas: 2 pontos cada

- Demais cartas: não têm valor de contagem

DA PONTUAÇÃO DO JOGO

A dupla que vencer a rodada (1 rodada é igual a 4 partidas ganhas) passará para a próxima etapa e avança no campeonato.

Ao final de cada partida, contam-se os pontos somando-se os pontos das cartas obtidas. Como a pontuação máxima é 120 pontos, a dupla que acumular mais de 60 pontos quando a partida terminar é o vencedor da rodada.

No caso de empate (60 pontos para cada dupla), cada dupla ganha um ponto que equivale a uma partida ganha.

A dupla que não livrar o capote (somar menos de 30 pontos na partida) dá o direito a outra dupla de um ponto, ou seja, uma partida ganha.

O “relo” (colocar o Ás sobre o sete de trunfo) também dá direito a dupla que o fizer de um ponto, ou seja, uma partida ganha. O “relo” vai valer apenas para o jogador imediato da jogada.

O Ás de trunfo em nenhuma hipótese poderá ser jogado antes do sete de trunfo.

Se na primeira jogada (primeira mão de cartas) sair o sete de trunfo e não tiver relo, dá o direito a dupla que levar um ponto extra, ou seja, uma partida ganha. Porém, a partida continua com as cartas distribuídas.

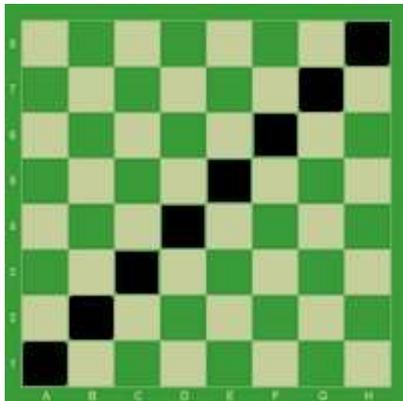
A prova será avaliada por uma comissão julgadora composta de membros do corpo docente, administrativo ou alunos da Faculdade UNIABEU, não integrantes das equipes.

Serão definidos o chaveamento da competição e haverá somente uma dupla vencedora.

Se for constatada pelos membros julgadores qualquer forma de trapaça, seja ela posicionamento de cartas pré-definidas ao embaralhar “fazer baralho”, ou uso de outras cartas no jogo “carta na manga”, cada aluno será sumariamente desclassificado e será impedido de participar dos próximos eventos da faculdade.

Regras Oficiais:

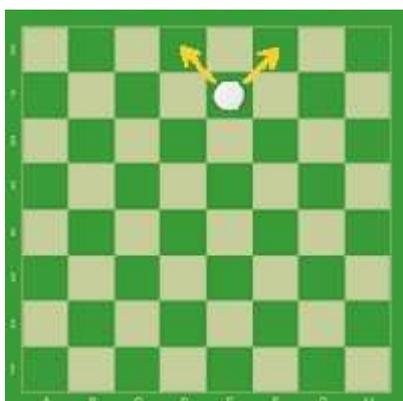
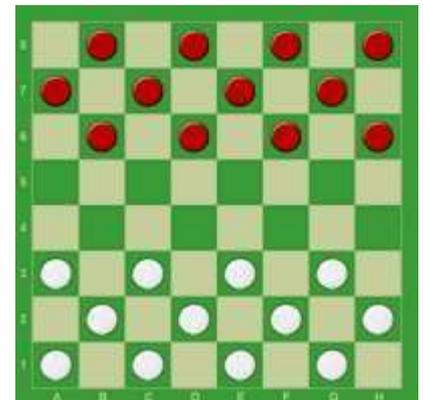
REGULAMENTO – CAMPEONATO DE DAMAS



O jogo de damas é praticado em um tabuleiro de 64 casas, claras e escuras. A grande diagonal (escura), deve ficar sempre à **esquerda** de cada jogador. **O objetivo do jogo é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.**

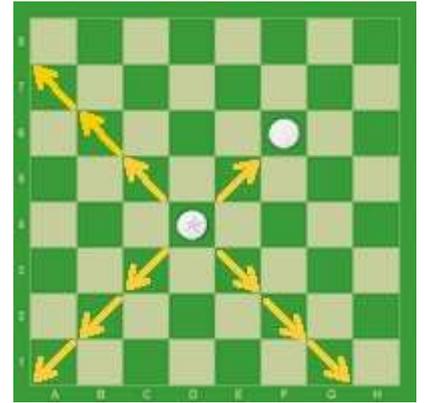
O jogo de damas é praticado entre dois parceiros, com 12 pedras brancas de um lado e com 12 pedras pretas de outro lado.

O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. Também joga-se damas em um tabuleiro de 100 casas, com 20 pedras para cada lado - Damas Internacional.



A pedra anda **só para frente**, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à **dama**.

A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda **para frente e para trás**, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor.

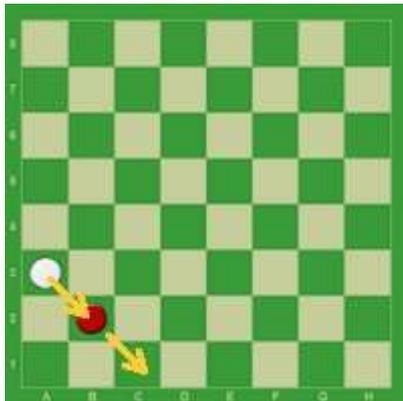
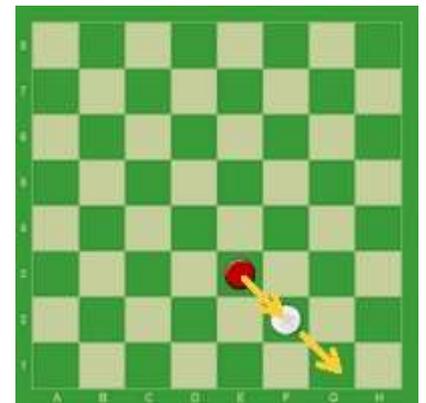


A captura é obrigatória.

Não existe sopro.

Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem

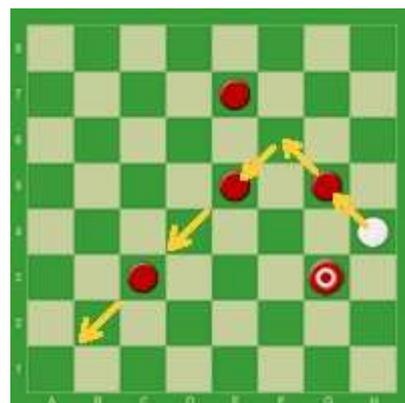
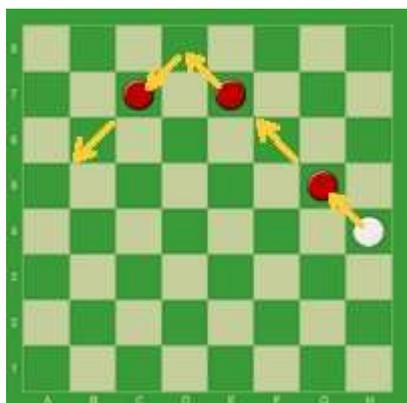
ser capturadas.



A pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama **têm o mesmo** valor para capturarem ou serem capturadas.

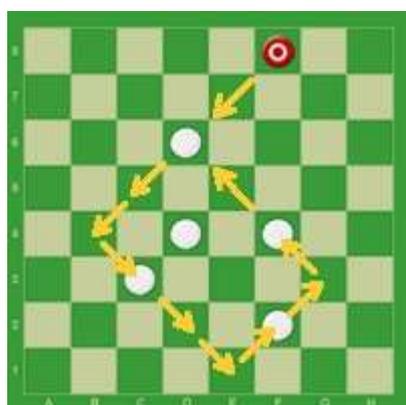
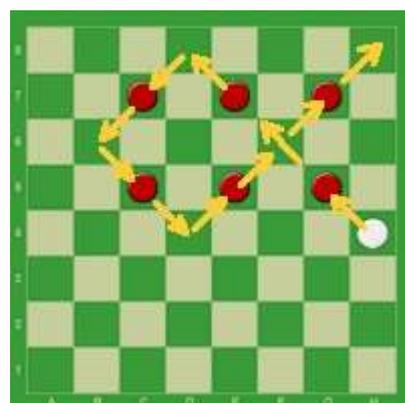
A pedra e a dama podem **capturar** tanto para frente como **para trás**, uma ou mais peças

Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é **obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças** (Lei da Maioria).



A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, **não será promovida à dama.**

Na execução do lance de captura, é permitido **passar mais de uma** vez pela mesma **casa vazia**, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça.



Na execução do lance de captura, não é permitido capturar a mesma peça mais de uma vez e as peças capturadas **não podem** ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura.

Empate:

Após 20 lances sucessivos de damas, se captura ou deslocamento de pedra, a partida é declarada empatada.

Finais de:

2 damas contra 2 damas;

2 damas contra uma;

2 damas contra uma dama e uma pedra; uma dama contra uma dama e uma dama contra uma dama e uma pedra, são declarados empatados após 5 lances.
