



REGULAMENTO TORNEIO CESCAGE 2018

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Promoção e organização:

Torneio CESCAGE é promovido e organizado pela UNIÃO 3A – CESCAGE, formada pela Associação Atlética Acadêmica de Ciências Agrárias – INSANA, Associação Atlética Acadêmica Soberana e Associação Atlética Império Jurídico.

Art. 2º - Objetivos:

- 1) Democratizar o acesso a prática do esporte e lazer, como instrumento de integração entre os acadêmicos e professores dos cursos do CESCAGE;
- 2) Despertar a consciência da prática esportiva necessária ao bem-estar individual e coletivo.
- 3) Que o espírito esportivo, a união e a amizade prevaleçam entre os atletas.

Art. 3º - Das Regras:

Serão regidas pelas regras Oficiais de cada modalidade, em vigor no país, como em disposição específica, em especial as contidas neste regulamento.

Art. 4º - Participação de Equipes e Atletas:

Poderão participar do torneio os acadêmicos dos Curso de Fisioterapia, Odontologia, Psicologia, Agronomia, Direito, Medicina Veterinária e Enfermagem, bem como os professores desses cursos do CESCAGE e um time de funcionários da IES.

§ 1º: Todos os atletas deverão apresentar antes das partidas carteira de identificação da Instituição juntamente com outro documento oficial com foto.

§ 2º: Será permitida a inscrição de um atleta por equipe que tenha concluído um dos cursos mencionados no caput, desde que jogue no time do curso pelo qual é formado. No caso do time dos professores, estes poderão optar por convidar um ex-professor da IES ou um egresso.

§ 3º: Todos os atletas que participarão do torneio deverão obrigatoriamente assinar um termo de responsabilidade isentando a IES de eventual lesão decorrente da prática desportiva.

Art. 5º - Das Inscrições:

Serão reguladas pela disposição específica de cada modalidade.

Art. 6º - Dias e Horários dos jogos:

Os jogos serão realizados a partir das 8h45min. do dia 26 de maio de 2018, no campo da sede da OAB Ponta Grossa.

§ Único: Haverá uma tolerância de (15) quinze minutos apenas para o 1º jogo.

Art. 7º - Uniforme dos atletas:

É obrigatório o uso de uniformes para disputa das partidas, pelo menos camisas numeradas. A fiscalização do uniforme será feita pelos árbitros e pelo mesário.

Art. 8º - Número de atletas para início da partida e WO:

O número de atletas será regulado em disposição específica de cada modalidade, sendo que o não comparecimento resultara em WO.

§ 1º - Se a equipe não tiver o número mínimo de atletas indicado no caput do presente artigo, será considerada perdedora por W x 0 e será eliminada do campeonato, hipótese que a equipe adversária será considerada vencedora, no futebol pelo placar de 1X0, no vôlei de areia 2x0, no truco 2x0 e no Beer Pong 1x0.

§ 2º - A equipe que não estiver presente para disputar a partida programada ou comparecer com atraso no horário previsto para o início do jogo (salvo motivo comprovado de força maior) será declarada perdedora por WO em favor da equipe adversária e eliminada do campeonato.

§ 3º - A equipe que for eliminada por w x o será penalizada com a compra de duas cestas básicas que será entregue a uma instituição de caridade da cidade de Ponta Grossa/PR, sendo impedida de participar do próximo torneio.

Art. 9º - Da agressão:

O Atleta que agredir fisicamente ou moralmente o árbitro, assistente, mesário, atleta adversário, companheiro de equipe ou comissão organizadora, será automaticamente eliminado do campeonato, sendo que tais situações serão julgadas pela comissão organizadora.

Art. 10º - Das responsabilidades:

O CESCAGE não se responsabiliza por acidentes ocorridos, antes, durante ou após os jogos, também não se responsabilizando por objetos deixados nos vestiários e arredores do local da competição, bem como não se responsabiliza por eventual lesão decorrente da atividade desportiva ora nominada.

Art. 11º - Premiação de cada modalidade:

1º LUGAR

2º LUGAR

Art. 12º - A equipe que utilizar atleta irregular:

A equipe que utilizar atleta que não tiver vínculo com o CESCAGE será eliminada.

Art. 14º - Comissão Julgadora:

Será composta por (06) SEIS pessoas, sendo uma representante de cada Associação Atlética da UNIÃO 3A, e mais um professor representante de cada atlética.

Art. 14º - Casos Omissos:

Os casos omissos ao presente regulamento serão resolvidos por (06) SEIS pessoas, sendo uma representante de cada Associação Atlética da UNIÃO 3A, e mais um professor representante um de cada atlética.

DAS MODALIDADES

FUTEBOL

Art. 1º - Das Regras:

Serão regidas pelas regras Oficiais de futebol em vigor no país, em especial as contidas neste regulamento.

https://cdn.cbf.com.br/content/201712/20171221124545_0.pdf

Parágrafo Único: Toda equipe inscrita deverá levar ao evento uma bola de futebol de campo, que será utilizada durante a partida da equipe. Sob pena de não poder iniciar a partida, será aplicado WO.

Art. 2º - Inscrição de atletas:

Cada equipe poderá inscrever até 12 (doze) atletas, sendo que todos os atletas inscritos poderão atuar ou ficar no banco de reserva acompanhados de um técnico devidamente inscrito.

§ 1º: Não haverá limites para o número de substituições.

§ 2º: A inscrição deverá ser realizada impreterivelmente até o dia 23/05, sendo que como taxa de inscrição a equipe deverá realizar o pagamento de R\$200,00 (duzentos) reais.

§ 3º: Será permitida a fusão de mesmos períodos dos mesmos cursos para a formação da equipe. No caso da modalidade feminina será possível a fusão do mesmo curso, sem a necessidade de mesmo período. No caso do masculino será possível pelo sistema de fusão do período mais antigo com o mais recente (por exemplo: alunos do curso de Direito do 10º período (matutino e noturno) com os alunos do 1º período noturno, e assim sucessivamente (9º e 2º; 8º e 3º...) valendo essa regra também para **TODOS OS CURSOS**.

§ 4º: Os professores dos cursos nominados poderão montar equipes para participação no torneio.

§ 5º: As inscrições serão limitadas a 12 times.

§ 6º: Qualquer exceção à regra constante no presente artigo deverá ser analisada pela comissão organizadora, que caberá se pronunciar a respeito.

Art. 3º - Tempo de Jogo:

Todos os jogos (da fase de grupos, semifinal e final) terão a duração de 15 (minutos) corridos, sendo que o ganhador no sorteio antes do início de cada partida poderá escolher o campo ou a posse de bola.

Art. 4º - Número de atletas para início da partida e WO:

O número de atletas em campo será de 7 (sete), sendo um goleiro e seis jogadores de linha. Para iniciar uma partida é necessário que a equipe tenha em campo, no mínimo, 5 (cinco) atletas, sendo um goleiro e quatro jogadores de linha.

§ 1º - Se a equipe não tiver o número mínimo de atletas indicado no caput do presente artigo, será considerada perdedora por W x 0 e será eliminada do campeonato, hipótese que a equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de 1 x 0.

§ 2º - A equipe que não estiver presente para disputar a partida programada ou comparecer com atraso no horário previsto para o início do jogo (salvo motivo comprovado de força maior) será declarada perdedora por WO em favor da equipe adversária e eliminada do campeonato.

Art. 5º - Limites de faltas, cartões e cumprimento de suspensão:

Terá que cumprir obrigatoriamente suspensão automática, e consequentemente ficará impossibilitado de participar da partida subsequente, o atleta que receber 01 (um) cartão vermelho.

§ 1º - A pena poderá ser aumentada dependendo da situação, a critério da comissão organizadora, inclusive podendo ser excluído do torneio.

§ 2º - A aplicação do cartão amarelo serve como advertência, onde o atleta, caso seja reincidente na prática de infração durante a mesma partida que recebeu cartão amarelo poderá, a critério da arbitragem, receber cartão azul ou vermelho, dependendo da gravidade da falta ou infração.

§ 3º - Quando houver aplicação do cartão azul, isso implicará na necessidade de substituir o atleta que recebeu o cartão, hipótese que somente após 3 (três) minutos é que poderá haver a substituição por outro atleta, não sendo permitido o retorno do mesmo atleta que recebeu o cartão azul para a partida.

§ 4º - O limite de faltas é de 4 (quatro), sendo que a partir da quinta falta poderá (a critério do batedor) haver cobrança de tiro livre direto do lugar onde foi cometida a infração.

§ 3º - A equipe que for eliminada por w x o será penalizada com a compra de duas cestas básicas que será entregue a uma instituição de caridade da cidade de Ponta Grossa/PR, sendo impedida de participar do próximo torneio.

Art. 6º - Interrupção de Jogo:

A equipe que der motivo para que uma partida não chegue ao final; se estiver vencendo ou empatando será considerada perdedora por 1 x 0 em favor da equipe adversária; se estiver perdendo o resultado permanece, sendo que a equipe infratora será eliminada do campeonato.

Art. 7º – Sistema de Disputa:

Se o número de equipes inscritas for de doze, no mínimo, o número total de equipes será dividido em grupos, que jogarão entre si dentro do grupo, se classificando para a semifinal o primeiro colocado de cada grupo.

§ 1º: O sistema descrito no caput poderá ser alterado pela comissão organizadora caso haja um número maior ou menor de equipes, podendo, caso haja menos de 12 equipes, ser formado 3 grupos com classificação do segundo melhor colocado, cuja definição se dará por “gols average” (média aritmética que leva em conta os gols marcados pela equipe divididos pelo número de gols sofridos).

§ 2º - A contagem de Pontos na fase classificatória se dará:

A – Vitória (03) Pontos

B – Empate (01) ponto

C – Derrota (00) ponto

Critérios de desempate na fase de grupos:

1) – Entre (02) duas equipes:

A – Saldo de gols; B – gols marcados; C – maior número de vitórias; D – confronto direto; E – menos cartões recebidos; F - sorteio;

2) – Entre (03) três equipes

A - Saldo de gols; B - gols marcados; C – maior número de vitórias; D – menos gols sofridos; E – menos cartões recebidos; E – sorteio.

§ 3º - A partir da fase semifinal, caso os jogos terminem empatados no tempo normal, haverá cobrança de pênaltis, sendo 3 (três) cobranças para cada equipe para se conhecer o vencedor. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas até se conhecer o vencedor, devendo o pênalti ser batido pelo jogador que ainda não bateu na série de três penalidades com preferência para quem terminou a partida em campo.

VOLEI DE AREIA

Art. 1º - Das Regras:

A modalidade de Vôlei de Praia será regida pelas regras em vigor da CBV – Confederação

Brasileira de Voleibol e obedecendo as normas contidas neste Regulamento.

Art. 2º - Inscrição de atletas:

Cada equipe poderá inscrever até 3(três) atletas, sendo que todos os atletas inscritos poderão atuar ou ficar no banco de reserva acompanhados de um técnico devidamente inscrito. Podendo ser a equipe masculina, feminina ou mista; as quais disputarão o mesmo único torneio.

§ 1º: Não haverá limites para o número de substituições.

§ 2º: A inscrição deverá ser realizada impreterivelmente até o dia 23/05, sendo que como taxa de inscrição a equipe deverá realizar o pagamento de R\$40,00 (quarenta) reais.

§ 3º: Será permitida a fusão de mesmos cursos para a formação da equipe.

§ 4º: Os professores dos cursos nominados poderão montar equipes para participação no torneio.

§ 5º: **Qualquer exceção à regra constante no presente artigo deverá ser analisada pela comissão organizadora, que caberá se pronunciar a respeito.**

Art. 3º - Número de atletas para início da partida e WO:

O número de atletas em campo será de 2 (dois) atletas. Para iniciar uma partida é necessário que a equipe tenha em campo, no mínimo, 2 (dois) atletas. Será considerado WxO se não houver 2 (dois) atletas devidamente uniformizados.

§ 1º - Se a equipe não tiver o número mínimo de atletas indicado no caput do presente artigo, será considerada perdedora por W x 0 e será eliminada do campeonato, hipótese que a equipe adversária será considerada vencedora pelo placar de 2 x 0.

§ 2º - A equipe que não estiver presente para disputar a partida programada ou comparecer com atraso no horário previsto para o início do jogo (salvo motivo comprovado de força maior) será declarada perdedora por WO em favor da equipe adversária e eliminada do campeonato.

Art. 4º - Interrupção de Jogo:

A equipe que der motivo para que uma partida não chegue ao final; se estiver vencendo ou empatando será considerada perdedora por 2 x 0 em favor da equipe adversária; se estiver perdendo o resultado permanece, sendo que a equipe infratora será eliminada do campeonato.

Art. 5º – Sistema de Disputa:

Se o número de equipes inscritas for de doze, no mínimo, o número total de equipes será dividido em grupos, que jogarão entre si dentro do grupo, se classificando para a semifinal o primeiro colocado de cada grupo.

§ 1º: O sistema descrito no caput poderá ser alterado pela comissão organizadora caso haja um número maior ou menor de equipes, podendo, caso haja menos de 12 equipes, ser formado 3 grupos com classificação do segundo melhor colocado, cuja definição se dará por “gols average” (média aritmética

que leva em conta os pontos marcados pela equipe divididos pelo número de pontos sofridos).

§ 2º - A contagem de Pontos na fase classificatória se dará:

A – Vitória (03) Pontos

B– Derrota (00) ponto

Critérios de desempate na fase de grupos:

1) – Entre (02) duas equipes:

A – Saldo de gols; B – pontos marcados; C – maior número de vitórias; D – confronto direto; E – menos cartões recebidos; F - sorteio;

2) – Entre (03) três equipes

A - Saldo de gols; B - pontos marcados; C – maior número de vitórias; D – menos pontos sofridos; E – menos cartões recebidos; E – sorteio.

TRUCO

Art. 1º - Das Regras:

A modalidade de truco será regida pelas regras em vigor da FPT – Federação Paranaense de Truco e obedecendo as normas contidas neste Regulamento.

Art. 2º - Inscrição de atletas:

Cada equipe poderá inscrever até 3(três) atletas, sendo que todos os atletas inscritos poderão atuar ou ficar no banco de reserva.

§ 1º: Não haverá limites para o número de substituições. Durante a partida não é permitida a troca, porém a mesma é possível no início de cada perna.

§ 2º: A inscrição deverá ser realizada impreterivelmente até o dia 23/05, sendo que como taxa de inscrição a equipe deverá realizar o pagamento de R\$30,00 (trinta) reais.

§ 3º: Será permitida a fusão de mesmos cursos para a formação da equipe.

§ 4º: Os professores dos cursos nominados poderão montar equipes para participação no torneio.

§ 5º: Qualquer exceção à regra constante no presente artigo deverá ser analisada pela comissão organizadora, que caberá se pronunciar a respeito.

Art. 3º - Número de atletas para início da partida e WO:

O número de atletas será de 2 (dois) atletas para cada partida. Para iniciar uma partida é necessário que a equipe tenha em mesa, no mínimo, 2 (dois) atletas.

Art. 4º - Interrupção de Jogo:

A equipe que der motivo para que uma partida não chegue ao final; se estiver vencendo ou empatando será considerada perdedora por 2 x 0 em favor da equipe adversária; se estiver perdendo o resultado permanece, sendo que a equipe infratora será eliminada do campeonato.

Art. 5º – Sistema de Disputa:
Será disputado no formato mata-mata.

BEER PONG

Art. 1º – Sobre a estrutura:

§ 1º Dez copos com 100 ml de cerveja serão organizados na forma de um triângulo com a base mais próxima do atleta o possível. Serão montados dois triângulos (um para cada dupla).

§ 2º Dois copos cheios de água estarão disponíveis a direita de cada dupla para limpar a bola a ser arremessada.

§ 3º Copos “eliminados” serão novamente preenchidos, mas desta vez de água e não serão contados para a vitória do jogo.

Art. 2º - Inscrição de atletas:

Cada equipe poderá inscrever 2(dois) atletas. Sendo que o não comparecimento deste resulta em WO.

§ 1º: Não haverá substituições.

§ 2º: A inscrição deverá ser realizada impreterivelmente até o dia 23/05, sendo que como taxa de inscrição a equipe deverá realizar o pagamento de R\$30,00 (trinta) reais.

§ 3º: Os professores dos cursos nominados poderão montar equipes para participação no torneio.

§ 4º: **Qualquer exceção à regra constante no presente artigo deverá ser analisada pela comissão organizadora, que caberá se pronunciar a respeito.**

Art. 3º - Interrupção de Jogo:

A equipe que der motivo para que uma partida não chegue ao final; se estiver vencendo ou empatando será considerada perdedora por 1 x 0 em favor da equipe adversária; se estiver perdendo o resultado permanece, sendo que a equipe infratora será eliminada do campeonato.

Art. 4º – Sistema de Disputa:
Será disputado no formato mata-mata.

Art. 5º – Sobre a dinâmica da partida:

- 1) Os atletas por forma de sorteio irão decidir quem começa.
- 2) Cada atleta pode jogar apenas uma bola por vez.
- 3) O atleta deverá estar a um passo de distância da mesa.
- 4) O adversário, não poderá tentar bloquear um ataque do atleta.

- 5) Se um atleta não acertar nenhum copo do adversário, nada ocorre e será a vez do adversário de jogar.
- 6) Se o atleta acertar o copo do adversário, o defensor deverá beber o copo acertado, este será removido da partida e será então sua vez de jogar.
- 7) A dupla que eliminar primeiro todos os 10 (dez) copos do adversário, vence a partida. Então o perdedor deverá consumir todos os copos restantes.
- 8) As partidas terão um tempo máximo de 30 minutos.

Art. 6º – Punições:

- 1) Se o atleta arremessar uma bola que cair no chão sem molhar na água o atleta acertar um copo do adversário, este deverá beber o copo do adversário, mas será este debitado um de seus copos.
- 2) Se um atleta intencionalmente estragar um de seus copos, ele deverá beber outro como punição, este copo também irá ser removido da partida.
- 3) Se o atleta derrubar um de seus próprios copos, ele deverá beber outro como punição, os dois copos serão removidos da partida.

Art. 7º – Casos omissos:

- 1) Conflitos gerados durante a partida sejam esses por casos não previstos ou descumprimento dos acordos, serão analisados e decididos pela comissão organizadora.

