MACEIÓ-AL, 2015

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I

DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 1º - O esporte é considerado um fenômeno cultural da humanidade capaz de propiciar inúmeros benefícios aos seus praticantes. Através do esporte é possível desenvolver os diferentes domínios que constituem o ser humano (cognitivo, afetivo e social), além de ser uma forma de promoção do lazer, saúde e qualidade de vida. O Centro Universitário Cesmac tem como política institucional incentivar a prática esportiva como forma de estimular o desenvolvimento global dos seus alunos e comunidade acadêmica em geral através de variadas ações. Os Jogos de Praia é um evento que faz parte dessa política institucional e tradicionalmente envolve a participação maciça dos alunos dos diversos cursos, além dos outros segmentos institucionais. Os Jogos de Praia têm como finalidade inserir a prática esportiva no contexto educacional como ferramenta complementar na formação integral dos seus alunos e comunidade acadêmica em geral.

CAPÍTULO II

DOS OBJETIVOS

Art. 2º - Os Jogos de Praia do CESMAC tem como objetivos:

I. Propiciar o desenvolvimento global dos discentes, docentes e funcionários da instituição através da prática esportiva.

II. Fomentar a prática de esportes pela comunidade acadêmica;

III. Favorecer a interação entre discentes, docentes e funcionários dos diversos setores da instituição;

IV. Promover o lazer para a comunidade acadêmica através da prática esportiva;

V. Utilizar do esporte como forma de promoção da saúde e qualidade de vida da comunidade acadêmica.

CAPÍTULO III

DA REALIZAÇÃO

Art. 3º - Os Jogos de Praia do CESMAC são organizados pelo Curso de Graduação em Educação Física em parceria com discentes, docentes e colaboradores dos diversos cursos do Centro Universitário Cesmac, sob a supervisão da Pró-Reitoria Acadêmica Adjunta de Graduação - PROAG.

CAPÍTULO IV

DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º - Poderão participar dos Jogos de Praia do CESMAC, alunos devidamente matriculados no período 2015.2 em qualquer um dos cursos de graduação e pós-graduação (latu sensu e strictu sensu) da referida instituição, bem como nas Faculdades do Agreste e do Sertão.

4.1 - Cada equipe também poderá inscrever até 2 membros não discentes (docentes e/ou funcionários do CESMAC).

4.2 - Também poderão se inscrever como equipe estudantes egressos dos cursos de graduação e pós-graduação (latu sensu e strictu sensu) da referida instituição, respeitando o artigo 6º deste regulamento.

4.3 - No caso de os alunos de pós-graduação e os alunos egressos não conseguirem formar equipes somente com participantes do seu curso, os mesmos poderão participar das equipes de alunos da graduação, respeitando o artigo 4.1 mencionado acima.

Art. 5º - As inscrições deverão ser realizadas pelos representantes de cada equipe e entregues junto à Comissão de Inscrição que estará sediada no saguão do Campus II no período de **07-10-2015 a 28-10-2015** nos seguintes horários: **12h às 14h e 17h às 19h**.

Parágrafo único: Somente serão aceitas inscrições cujas fichas de inscrição para cada modalidade estejam devidamente preenchidas (Anexo II), com a cópia da carteira de identificação de TODOS os alunos inscritos. Para os docentes e funcionários deverão ser apresentadas as cópias da carteira de identificação e identidade funcional (cartão de acesso à instituição).

Art. 6º - As equipes deverão ser formadas exclusivamente por ALUNOS DE UM MESMO CURSO, seguindo o número de atletas apontado no regulamento específico de cada modalidade.

Art. 7º - Cada participante poderá se inscrever em até duas modalidades diferentes.

Art. 8º - Cada curso poderá inscrever até 4 equipes por modalidade e sexo. Serão consideradas para efeitos de inscrições as 4 primeiras equipes inscritas pelo curso.

Art. 9º - A organização não realizará mudança na ordem e horário dos jogos em função dos possíveis conflitos de horários dos jogos no caso de pessoas inscritas em mais de uma modalidade esportiva.

Art. 10º - Será cobrada uma taxa de R$ 15,00 por participante inscrito.

CAPÍTULO V

DOS UNIFORMES

Art. 11º - Cada participante inscrito receberá um uniforme com uma cor predefinida pela organização.

Art. 12º - Somente poderão participar das competições os participantes que estiverem devidamente uniformizados.

CAPÍTULO VI

DAS MODALIDADES

Art. 13º - No VI Jogos de Praia do CESMAC, as modalidades a serem disputadas serão:

I – Futebol de Areia (masculino e feminino);

II – Voleibol de Praia (masculino e feminino);

III – Handebol de Areia (masculino e feminino);

IV – Duathlon de Corrida e Natação por Equipes (masculino, feminino ou misto);

V – Futevôlei (masculino, feminino ou misto);

VI – Queimado (masculino, feminino ou misto);

CAPÍTULO VII

DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 14º - Para as modalidades de Futebol de Areia, Futevôlei, Voleibol de Praia, Handebol de Areia e Queimado, a competição será realizada por meio de etapas classificatórias e finais (semi-final e final), respectivamente.

Art. 15º - A forma de disputa para as modalidades de Futebol de Areia, Futevôlei, Voleibol de Praia, Handebol de Areia e Queimado será definida seguindo os seguintes critérios:

I – Quando houver mais de 15 equipes inscritas, serão formadas quatro chaves, com aproximadamente o mesmo número de equipes, nas quais as equipes se confrontarão em regime de rodízio simples na fase classificatória, classificando-se o primeiro colocado de cada chave.

II – Quando houver até 15 equipes inscritas, a forma de disputa será por sistema de eliminatória simples, de maneira a otimizar a realização da fase classificatória.

III – A fase final será realizada através de disputas de semi-finais, decisão de 3º e 4º e, 1º e 2º colocados.

Art. 16º - A modalidade Duathlon de revezamento será realizada em caráter de final sendo utilizada uma única bateria de competição. Serão considerados os números de equipes inscritas nas categorias (masculino, feminino e misto) para definir se ocorrerão baterias individuais por categoria.

CAPÍTULO VIII

DO EVENTO

Art. 17º - Os Jogos de Praia do CESMAC serão realizados no dia 07 e 08 de Novembro de 2015, na Praia de Pajuçara, conforme programação divulgada.

CAPÍTULO IX

DA PREMIAÇÃO

Art. 18º - Serão premiadas as três equipes melhores colocadas em cada modalidade esportiva por categoria.

CAPÍTULO X

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 19º - Todas as questões disciplinares serão analisadas e julgadas pela Comissão de Organização do evento conforme o regimento institucional.

Art. 20º - Os casos omissos serão julgados pela Comissão Organizadora do evento.

ANEXO I

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES

FUTEBOL DE AREIA

REGRAS:

Art. 1°- A equipe deve conter 5 jogadores, incluindo o goleiro (4 na linha e 1 no gol). O banco de reservas poderá ter no máximo 5 jogadores.

Art. 2°- O número mínimo para que uma partida seja iniciada é de 4 jogadores (3 na linha e 1 no gol);

2.1 – Iniciado o jogo, a equipe que ficar reduzida a menos de 3 jogadores, será declarada perdedora, por número insuficiente de atletas.

Art. 3°- O número de substituições é livre, ficando a critério de cada equipe.

Art. 4°- A partida terá duração de 2 tempos de 7 a 10 minutos de tempo corrido, sem intervalo entre eles (critério a ser definido pela organização).

Art. 5°- Após o término da partida, as próximas equipes a jogarem terão 3 minutos para entrar em campo, que será cronometrado pela mesa de arbitragem; terminado o prazo, a equipe que atender o critério estabelecido no **Art. 2°** deste documento será considerada perdedora.

Art. 6°- Não haverá empates. Os jogos que terminarem empatados no tempo normal serão decididos em cobranças de pênalti (1x1).

Art. 7°- Todas as infrações serão penalizadas com cobrança de tiro livre direto, sem barreira, que deverá ser cobrado pelo jogador que sofreu a falta.

Art. 8°- O jogador que receber cartão vermelho será expulso da partida e poderá ser *substituído* após dois minutos, durante os quais sua equipe permanecerá com um jogador a menos.

8.1 – No caso da equipe que estiver com um jogador expulso tomar um gol antes de terminar os dois minutos, será permitida a entrada do jogador que substituirá o jogador expulso.

Art. 9°- Os jogadores não podem usar calçados, porém, é permitida apenas a utilização de meias e/ou tornozeleiras.

Art. 10°- A cobrança de lateral poderá ser feita com os pés ou as mãos. O tiro de meta deverá ser cobrado pelo goleiro e a reposição deve ser feita com as mãos. O escanteio deverá ser cobrado com os pés.

Art. 11°- A equipe que estiver com a posse de bola dentro de sua própria área de gol, terá 5 segundos para tirar a bola dessa área. Por infração a essa regra, a equipe será punida com um tiro livre do centro do campo.

Art. 12°- Em hipótese alguma será permitida a invasão de campo por parte dos jogadores reservas ou de torcedores. Caso ocorra a invasão, caberá aos juízes e/ou coordenação do evento decidirem a punição.

VOLEIBOL DE PRAIA

REGRAS:

Art. 1°- A equipe deve conter 4 jogadores. O banco de reservas poderá ter no máximo 4 jogadores.

Art. 2°- A partida não poderá ser iniciada com menos de 3 jogadores.

2.1 – A equipe que durante a realização de um jogo estiver com menos de 3 jogadores em quadra será considerada perdedora.

Art. 3°- Os jogadores não podem usar calçados, porém é permitida a utilização de meias e/ou tornozeleiras. O uso de óculos é permitido e fica sob a responsabilidade do próprio jogador.

Art. 4°- Não há limites de substituições, ficando a critério das equipes as trocas de jogadores.

Art. 5°- As partidas serão compostas de 2 sets de 10 pontos cada; não haverá diferença de 2 pontos para vencer o set, podendo assim acabar em 10 x 9. Não haverá 3º set, salvo em caso de empate, no qual cada equipe tenha vencido 1 set.

Art. 6°- A bola pode ser tocada por qualquer parte do corpo, porém não pode ser retida ou conduzida.

Art. 7°- Não será permitido, de maneira alguma, retardar o jogo ou ações indevidas que impeçam o restabelecimento do jogo.

Art. 8°- Após o término da partida, as próximas equipes a jogarem terão 3 minutos para entrar em quadra, que será cronometrado pela mesa de arbitragem. Terminado o prazo, a equipe que estiver incompleta, não atendendo ao **Art. 2°** deste documento, será considerada perdedora.

HANDEBOL DE AREIA

REGRAS:

Art. 1°- A equipe deve conter 4 jogadores, incluindo o goleiro (3 na linha e 1 no gol). O banco de reservas poderá ter no máximo 4 jogadores.

Art. 2°- O número mínimo para que uma partida seja iniciada é de 4 jogadores (3 na linha e 1 no gol);

2.1 – Iniciado o jogo, a equipe que ficar reduzida a menos de 3 jogadores, será declarada perdedora, por número insuficiente de atletas.

Art. 3°- O jogo consiste de dois tempos, nos quais seus resultados serão computados separadamente. Cada tempo dura 10 minutos que equivale a um “set”.

Art. 4°- Não haverá empates. Os tempos que terminarem empatados serão decididos em cobranças de tiro de 6 metros (1x1).

Art. 5°- Os jogadores não podem usar calçados, porém é permitida a utilização de meias e/ou tornozeleiras. O uso de óculos é permitido e fica sob a responsabilidade do próprio jogador.

Art. 6°- Os reservas podem entrar no jogo, a qualquer momento e repetidamente, sem notificar o secretário/cronometrista, desde que, os jogadores que eles vão substituir já tenham deixado a quadra de jogo. Os jogadores sempre devem sair e entrar na quadra de jogo através da sua própria zona de substituições. Estas prerrogativas também se aplicam para a substituição dos goleiros.

Art. 7°- Ao gol feito através de um tiro de 6 metros serão concedidos dois pontos.

Art. 8°- Dois pontos são concedidos quando um gol é feito pelo goleiro.

Art. 9°- Se ambas as equipes vencerem um tempo de jogo, serão realizadas cobranças de Tiro de 6 metros (1x1), até que uma equipe consiga a vantagem de um gol.

Art. 10°- Após o término da partida, as próximas equipes a jogarem terão 3 minutos para entrar em quadra, que será cronometrado pela mesa de arbitragem. Terminado o prazo, a equipe que estiver incompleta, não atendendo ao **Art. 2°** deste documento, será considerada perdedora.

DUATHLON DE CORRIDA E NATAÇÃO POR EQUIPES

REGRAS:

Art. 1°- Cada equipe será composta por 2 participantes em cada categoria (masculino, feminino e misto) e 1 atleta reserva (opcional).

Art. 2°- A competição será realizada em forma de revezamento entre provas de natação (300 metros) e corrida (1.200 metros) realizadas alternadamente, sendo que cada participante cumprirá uma das provas.

Art. 3°- Nas provas de natação todos os atletas deverão estar vestindo uma touca, que será disponibilizada pela organização, para identificação das diferentes equipes.

Art. 4°- Ao final das provas de natação, o atleta que sair da água deverá entregar a touca na área de transição ao companheiro de equipe que irá receber a touca e realizar o trecho da corrida com a mesma segura na mão.

Art. 5°- Em hipótese alguma um dos atletas poderá sair da área de transição sem estar vestido ou de posse da touca.

5.1 – Em caso de infração desta regra, o atleta que queimar a saída da área de transição deverá retornar e pegar a touca.

5.2 – Se um atleta percorrer todo o seu trecho sem vestir ou estar de posse da touca será, juntamente com sua equipe, desqualificado da competição.

Art. 6°- A competição inicia, para todos os participantes, obrigatoriamente com a natação.

Art. 7°- A classificação final para cada categoria será definida com base no tempo total das duas provas. Vencerão as equipes que cumprirem as provas em menor tempo.

Art. 8°- Os casos omissos serão julgados pela Comissão de Organização.

FUTEVÔLEI

REGRAS:

Art. 1°- A equipe deve conter 2 jogadores e 1 atleta reserva (opcional).

Art. 2°- As partidas serão compostas de 2 sets de 10 pontos cada; não haverá diferença de 2 pontos para vencer o set, podendo assim acabar em 10 x 9. Não haverá 3º set, salvo em caso de empate, no qual cada equipe tenha vencido 1 set.

Art. 3°- Durante qualquer rally de uma partida, a dupla só pode dar no máximo três toques na bola

Art. 4°- Se o jogador der dois toques na bola ou tocar a rede ou a bola tocar em seus membros superiores (braço, ante-braço e/ou mão) será considerado erro e, portanto, ponto para a dupla adversária.

Art. 5°- A bola pode ser passada para a quadra adversária no primeiro, segundo ou terceiro toque.

Art. 6°- O saque não pode ser cobrado com o objetivo de se marcar um ponto direto.

6.1 - Caso isso seja identificado pelo árbitro da partida, o saque será invertido sem penalização de ponto para a equipe que o realizou.

Art. 7°- Os jogadores não podem usar calçados, porém é permitida a utilização de meias e/ou tornozeleiras. O uso de óculos é permitido e fica sob a responsabilidade do próprio jogador.

Art. 8°- Não será permitido, de maneira alguma, retardar o jogo ou ações indevidas que impeçam o restabelecimento do jogo.

Art. 9°- Após o término da partida, as próximas equipes a jogarem terão 3 minutos para entrar em quadra, que será cronometrado pela mesa de arbitragem. Terminado o prazo, a equipe que estiver incompleta, não atendendo ao **Art. 1°** deste documento, será considerada perdedora.

QUEIMADO

Regras:

Art. 1°- Cada equipe será composta por 6 participantes e 2 atletas reservas (opcional).

1.1 - As equipes mistas serão compostas por 3 participantes mulheres e 3 homens e caso não compareçam caso contrário será considerada perdedora.

Art. 2°- O objetivo de cada equipe é queimar os atletas do grupo adversário.

Art. 3°- Será considerado queimado o participante que for atingido pela bola após um arremesso realizado pela equipe adversária, e deixe a bola cair no chão.

Art. 4°- Caso a pessoa atingida, ou alguém da mesma equipe, após ser tocado pela bola consiga segurá-la (evitando que a bola caia no chão) nenhum dos dois atingidos será considerado queimado. Caso o colega de grupo (que tente salvar o parceiro) não consiga segurar a bola, só será considerado queimado o primeiro atingido.

Art. 5°- Também será considerado queimado quem invadir o campo do time adversário.

Art. 6°- A área de arremesso dos participantes queimados (área dos cruzas) será atrás da linha demarcada no espaço atrás da equipe adversária.

Art. 7°- Os cruzas também poderão queimar jogadores da equipe adversária, no entanto não serão permitidos retornarem para o seu lado do campo.

Art. 8°- Os jogadores não podem usar calçados, porém, é permitida apenas a utilização de meias e/ou tornozeleiras.

Art. 9°- A posse inicial da bola será decidida através de sorteio.

Art. 10°- Será vencedora a equipe que conseguir num tempo de 10 minutos, queimar o maior número de adversários ou queimar todos os adversários.

Art. 11°- Em caso empate do número de queimados ao término do tempo da partida, haverá uma prorrogação até que uma equipe consiga queimar um jogador da equipe adversária e se sagrar vencedora da partida.

Art. 11°- Após o término da partida, as próximas equipes a jogarem terão 3 minutos para entrar em quadra, que será cronometrado pela mesa de arbitragem. Terminado o prazo, a equipe que estiver incompleta, não atendendo ao **Art. 1°** deste documento, será considerada perdedora.

ANEXO II

FICHAS DE INSCRIÇÃO

VI JOGOS DE PRAIA DO CESMAC

FICHA DE INSCRIÇÃO

DUATHLON DE CORRIDA E NATAÇÃO POR EQUIPES

Curso: _____

Nome do responsável: _____

E-mail para contato do responsável: _____

Telefone para contato do responsável: _____

N°	Nome do Participante	Matricula	Período	Telefone
01				
02				
03				

CESMAC
CENTRO UNIVERSITÁRIO

VI JOGOS DE PRAIA DO CESMAC

FICHA DE INSCRIÇÃO

QUEIMADO

Curso: _____

Nome do responsável: _____

E-mail para contato do responsável: _____

Telefone para contato do responsável: _____

N°	Nome do Participante	Matricula	Período	Telefone
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				

CESMAC
CENTRO UNIVERSITÁRIO

VI JOGOS DE PRAIA DO CESMAC

FICHA DE INSCRIÇÃO

FUTEVÔLEI

Curso: _____

Nome do responsável: _____

E-mail para contato do responsável: _____

Telefone para contato do responsável: _____

N°	Nome do Participante	Matricula	Período	Telefone
01				
02				
03				

CESMAC
CENTRO UNIVERSITÁRIO

VI JOGOS DE PRAIA DO CESMAC

FICHA DE INSCRIÇÃO

VOLEIBOL DE PRAIA

Curso: _____

Nome do responsável: _____

E-mail para contato do responsável: _____

Telefone para contato do responsável: _____

N°	Nome do Participante	Matricula	Período	Telefone
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				

CESMAC
CENTRO UNIVERSITÁRIO

VI JOGOS DE PRAIA DO CESMAC

FICHA DE INSCRIÇÃO

HANDEBOL DE AREIA

Curso: _____

Nome do responsável: _____

E-mail para contato do responsável: _____

Telefone para contato do responsável: _____

N°	Nome do Participante	Matricula	Período	Telefone
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				

CESMAC
CENTRO UNIVERSITÁRIO

VI JOGOS DE PRAIA DO CESMAC

FICHA DE INSCRIÇÃO

FUTEBOL DE AREIA

Curso: _____

Nome do responsável: _____

E-mail para contato do responsável: _____

Telefone para contato do responsável: _____

N°	Nome do Participante	Matricula	Período	Telefone
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				