



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DA AMAZÔNIA
INSTITUTO SÓCIO AMBIENTAL E DOS RECURSOS HÍDRICOS
PROGRAMA DE EDUCAÇÃO TUTORIAL



O grupo PET Pesca torna público, por meio deste edital, a realização do **III INTERPESCA**.

JUSTIFICATIVA

Tendo em vista a segunda realização do evento esportivo do grupo PET Pesca no ano passado (2017), o público alvo escolhido foi de encontro à toda a comunidade acadêmica da Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA), campus Belém. Logo, de acordo com a experiência obtida na última edição, estão sendo disponibilizadas inscrições também para outras universidades em Belém, com vagas limitadas, para as modalidades de futsal masculino e feminino.

OBJETIVOS

- Proporcionar aos discentes, ex-discentes, servidores, docentes e funcionários da UFRA a integração – juntamente com outras Instituições de Ensino Superior (IES) públicas –, aprimoramento e manutenção da saúde, combatendo ao sedentarismo por meio das atividades físicas;
- Desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes, contribuindo para o desenvolvimento integral dos participantes/atletas como ser social;
- Incentivar a disputa como elemento da competição e não como atitude de rivalidade frente aos demais.

REGRAS GERAIS

1. Poderão inscrever-se: graduandos – UFRA e IES públicas – e, ex-graduandos, pós-graduandos, servidores, professores e funcionários da UFRA, campus Belém;
2. Para competir, os atletas deverão apresentar documento de identificação oficial com foto e seus nomes devem fazer parte da ficha de inscrição apresentada ao PET Pesca;
3. As equipes deverão estar uniformizadas com camisas padronizadas e numeradas, shorts de cor padrão, meias e tênis;
4. Cada atleta poderá participar de até 03 (três) modalidades.
5. Em caso de briga entre indivíduos de equipes diferentes, ambas serão eliminadas sem direito a ressarcimento da inscrição.

OBS.1: Em caso de coincidência de horários de disputa em duas ou mais modalidades, o atleta deverá optar por qual modalidade participar.

OBS.2: Estudantes de outras IES públicas deverão apresentar atestado de matrícula, anexados com o formulário de inscrição da equipe.

PROCEDIMENTOS PARA INSCRIÇÃO

1. O período de inscrição é de 27/08/18 à 12/10/18;
2. A inscrição poderá ser realizada através do site (www.pesca.pet) ou na sala do Grupo PET Pesca, localizado no Instituto Socioambiental e dos Recursos Hídricos (2ª porta à direita) somente com horários previamente agendados*.
Entrar em contato com os petianos Michel Bandeira (91) 98258-9142 e Mariana Braga (91) 99225-5529.
3. No âmbito da inscrição trazer o formulário com os referentes dados devidamente preenchido ou anexar no campo disponível no site do grupo;
4. Fica sob responsabilidade da equipe a efetivação de sua inscrição;
5. Para a efetivação da inscrição deverá ser efetuado o pagamento da taxa na conta bancaria abaixo:

Banco do Brasil Agência: 1232-7 Conta corrente: 222975-7 Nome: Renan de Araújo Costa Matangrano

6. O comprovante de pagamento deve ser anexado e enviado juntamente com o formulário de inscrição disponível no site do PET Pesca;
7. A inscrição só será confirmada após o pagamento da equipe;
8. O III INTERPESCA será realizado nos dias 19 a 21 de outubro de 2018 e 27 e 28 de outubro de 2018.

OBS.: Equipes de outras IES devem, por obrigação, apresentação em ANEXO o atestado de matrícula de cada atleta juntamente com o formulário de inscrição da equipe.

VALORES

Os valores de inscrição serão divididos por modalidade, onde a inscrição será confirmada somente com o pagamento da taxa:

TAXAS	
MODALIDADE	VALOR (R\$)
FUTSAL *	30
VOLEIBOL *	30
VOLEI DE AREIA	15
XADREZ	15
CORRIDA	10
BILHAR	15
TÊNIS DE MESA	15

**Sujeito a alterações (ver regras por modalidade).*

REGRAS POR MODALIDADE:

FUTSAL (MASCULINO E FEMININO)

1. As equipes deverão apresentar o número máximo de (5) cinco jogadores titulares e três (3) reservas;
2. Caso haja necessidade de inserção de mais jogadores, o time deverá pagar no ato da inscrição o valor adicional de **R\$5 a mais por cada jogador** que exceder o limite permitido por este edital;
3. Os jogos terão a duração de (2) dois tempos de (10') dez minutos **corridos**, com intervalo de (5') cinco minutos.
4. Se houver empate nos jogos, teremos prorrogação de (5') cinco minutos. Se o empate continuar, irá para pênaltis alternados;
5. A ordem de confrontos será realizada de acordo com a demanda de times inscritos;

6. A pontuação será definida de acordo com as partidas jogadas, onde o time que vencer irá acumular (3) três pontos e quando houver empate, as duas equipes somarão (1) um ponto cada e (0) zero ao que perder a partida;
7. Ordem de critérios de desempate:
 - Maior número de pontos;
 - Confronto direto;
 - Saldo de gols;
 - Maior número de gols marcados;
 - Menor número de gols sofridos;
 - Sorteio.
8. A equipe deverá estar padronizada com camisas numeradas, shorts, tênis e meias.

REGRAS DO VOLEI DE AREIA (MASCULINO E FEMININO)

1. A equipe deve ser constituída de dois (2) jogadores;
2. Somente os dois jogadores registrados na inscrição têm o direito de participar da partida;
3. Um dos jogadores será o capitão da equipe e deve ser indicado na inscrição;
4. Os jogos terão dois sets de vinte e um pontos (21) e se necessário, o set desempate de quinze pontos (15);
5. A equipe deverá estar padronizada com camisas numeradas e shorts.

REGRAS DO VÔLEI 4X4 QUADRA (MASCULINO E FEMININO)

1. A equipe deve ser constituída de quatro (4) jogadores (do mesmo sexo);
2. Poderá haver um (1) substituto;
3. Caso haja necessidade de inserção de mais jogadores, o time deverá pagar no ato da inscrição o valor adicional de **R\$5 a mais por cada jogador** que exceder o limite permitido por este edital;
4. Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deverá ser mantida durante o jogo;
5. Não há linha de ataque. Os jogadores poderão atacar ou bloquear de qualquer parte da área de

jogo;

6. Os jogos terão dois (2) sets de vinte e um pontos (21) e se necessário, o set desempate de quinze pontos (15);
7. A equipe deverá estar padronizada com camisas numeradas, shorts, tênis e meias.

REGRAS DO XADREZ

1. O sorteio das duplas será feito de forma aleatória mediante a um software. Este software também somará os pontos dos jogadores;
2. A seleção da cor com a qual cada participante irá jogar (branca ou preta) será definida com o sorteio dos peões do tabuleiro (consiste em pegar-se um peão branco em uma mão e preto na outra, com uma troca aleatória pede-se a um dos jogadores que escolha uma das mãos, a que este escolher será do mesmo a cor durante a partida).
3. As partidas terão duração máxima de 30 (trinta) minutos, entre partidas são dedicados 5 (cinco) minutos para descanso.
4. O fim da partida se dará quando um dos jogadores deferir xeque-mate sobre seu oponente, quando o tempo terminar ou por rei afogado. Caso o tempo termine, o vencedor será aquele que acumular o maior número de pontos em relação às peças conquistadas do oponente. A tabela de pontos obedece à seguinte ordem:

PEÇA	VALOR
Peão	1 Ponto
Bispo	3 Pontos
Torre	5 Pontos
Cavalo	3 Pontos
Rainha	10 Pontos

5. A pontuação será da seguinte forma: 2 pontos para o vencedor, 1 ponto para os que empatarem (isso só poderá ocorrer uma vez que, terminado o tempo de jogo, os dois oponentes acumulem o mesmo somatório de valor nas peças ou por rei afogado) e 0 ao que perder a partida;
6. As regras oficiais da F.I.D.E serão aplicáveis a tudo que se relacionar com o presente torneio, desde que não contrariem o presente Edital;
7. Os casos omissos serão resolvidos pela direção do torneio.

REGRAS DO BILHAR (Modalidade exclusivamente individual)

1. A partida é jogada com 15 bolas coloridas e numeradas de 1 a 15 e uma bola branca (bola de jogo).
2. O início da partida é dado por um dos jogadores escolhido por sorteio ou de comum acordo.
3. As bolas devem ser arrumadas em forma triangular com a mão ou com o equipamento específico (triângulo), sem a bola 8 na mesa.
4. Ao dar início a partida o jogador deverá atirar a bola de jogo nas demais bolas arrumadas:
 - Se encaçapar uma bola sendo essa numerada de 9 a 15, essas serão as bolas a ser encaçapadas por ele;
 - Encaçapando uma bola de numeração 1 a 7 essas serão as bolas que deverão ser por esse encaçapadas;
 - Encaçapando mais bolas, se uma maior e outra menor, este prosseguirá na jogada podendo ainda escolher uma nova sequência de bolas;
 - Se a bola de jogo suicidar ou saltar fora da mesa, uma nova saída será dada, mas pelo adversário; e
 - Nova saída também será dada pelo adversário, se o jogador encaçapar uma ou mais bolas e a bola de jogo saltar da mesa, na tacada inicial.
5. Ao encaçapar uma bola da sequência escolhida o jogador terá direito a uma nova tacada.
6. Ao atirar numa bola colorida e está rodar por sobre as bordas da mesa e vir a encaçapar, a jogada será validada e a partida continuará normalmente.
7. Encerrará suas jogadas o jogador que encaçapar todas as bolas de sua série, que lhe foram destinadas inicialmente.
8. Após encaçapar a série de bolas de sua série, a próxima bola será a bola 8, que será encaçapada obedecendo o seguinte:
 - Deverá sempre ser colocada pelo adversário, em uma das cabeceiras da mesa sempre que possível;
 - Deverá ser colocada de tal forma que permita a passagem de pelo menos duas bolas, entre essas e as demais bolas.

- Deverá ser encaçapada mediante indicação prévia (cantada) do jogador;
 - Em não atendendo a indicação do jogador; mesmo que esta venha a ser encaçapada, perderá este o jogo, mesmo que tenha bolas para "pagar" a bola 8;
 - Se o jogador encaçar a bola 8 e vier a encaçar a bola branca - "suicidar", este perderá a partida;
 - Ao encaçar a última das bolas de sua série e encaçar simultaneamente a bola 8, a jogada será validada se o jogador "cantá-la".
 - Ao atirar na bola 8 e a bola de jogo cair fora da mesa o jogador perderá a partida, mesmo que tenha bola(s) para "pagá-la".
9. A bola de jogo caindo fora da mesa ou ser encaçapada (Suicídio), voltará a marca e o jogador perderá a menor bola de sua série.
 10. Ao encaçar uma bola e restando a bola de jogo, como última, esta não poderá ser segura pelo jogador.
 11. As mãos, o taco, as vestimentas dos jogadores fazem parte do jogo, portanto uma bola deslocada não deve ser reposta, por nenhum dos jogadores;
 12. A mesa de jogo não serve para apoiar os jogadores, que deverão usar o "fancho" ou prolongador quando necessário;
 13. O jogador deve tratar as bolas com delicadeza, pois uma "porrada" que danifique qualquer bola, poderá acabar com seu jogo e também dos demais jogadores;
 14. A sinuca somente será validada desde que a bola de jogo caminhou mais de 20 cm (sujinha não vale).
 15. A bola colorida que cair fora da mesa, retornará a esta em ponto contrário à saída, desde que não seja a bola 8, que ao cair fora da mesa, dará ao adversário a vitória da partida.
 16. Em nenhuma hipótese poderá um jogador atirar em bola que não seja a de sua série, se tal ocorrer perderá uma bola para o adversário e se for na disputa pela bola 8, este perderá a partida.
 17. Ao errar uma bola o jogador pagará a menor de sua série, desde que não seja a bola 8, que se errada permitirá a vitória ao adversário.
 18. O jogador ao encaçar a última bola de sua série e não havendo sido a bola 8 colocada na mesa, a partida continuará colocando-se a bola 8 na mesa e terá sequência o jogo com a tacada sendo iniciada por este jogador com a bola de jogo voltando a marca de saída
 19. Se o jogador encaçar a bola 8 e ao mesmo tempo encaçar uma ou mais bolas do adversário,

este perderá a partida.

20. O jogador que palpar "sapo" interferindo na jogada de um adversário, será convidado a se retirar do recinto e se já classificado perderá uma próxima partida, se já eliminado ficará a penalidade a critério da comissão organizadora.
21. Toda partida terá um juiz, que terá amplos poderes para decidir os casos duvidosos.
22. Em nenhuma situação poderá a bola de jogo ser segura "parada" pelo jogador.

REGRAS DO TÊNIS DE MESA

A Partida

1. Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.
2. O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
3. Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3), os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.
4. O vencedor será o atleta que alcançar 2 sets e, em caso de embate, a vitória será decidida em um terceiro set.

O Saque

1. A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.
2. O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.
3. Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.

Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12

4. Com o placar 10-10, a **sequência** de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.

5. O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

6. O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

Um ponto.

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

1. Errar o saque.
2. Errar a resposta.
3. Tocar na bola duas vezes consecutivas.
4. A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
5. Bater com o lado de madeira da raquete.
6. Movimentar a mesa de jogo.
7. Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.
8. Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a sequência.

Correção da ordem de sacar, receber ou lado.

Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois.

Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se perceba o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida.

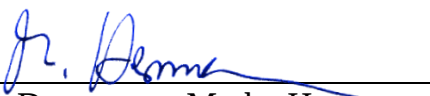
Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

PREMIAÇÃO

A premiação será composta de troféu, além de premiação em dinheiro (que irá variar de acordo com a quantidade de inscritos) para o 1º colocado.

OBS.: Para mais informações, consultar algum de nossos petianos ou através de nosso endereço eletrônico: info@pesca.pet

Atenciosamente,


Prof. Dr. rer. nat. Marko Herrmann
Tutor do grupo PET Pesca

