



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



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

### **JUSTIFICATIVA**

O grupo PET Pesca da Universidade Federal Rural da Amazônia – UFRA (campus Belém) realizará o evento IV INTERPESCA com intuito de promover saúde e lazer através do esporte, além de combater o sedentarismo. A prática, também, objetiva a integração entre os discentes e todo o corpo que compõem a comunidade acadêmica da UFRA.

### **NOTA**

Tendo em vista a terceira realização do evento esportivo do grupo PET Pesca no ano passado (2018), o público alvo escolhido foi de encontro à toda a comunidade acadêmica da Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA), campus Belém, porém, a demanda de inscrições por Universidades públicas e privadas foi grande. Dessa forma, com a experiência obtida na edição anterior, esse ano serão disponibilizadas vagas limitadas para IES públicas e, através de carta convite, Universidades privadas de Belém.

### **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 – 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 adequado para as modalidades que necessitam disso;
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.

**OBS. 3:** Um ou mais petianos podem ser juizes e autoridades máximas em qualquer esporte oferecido pelo evento, mesmo que estejam participando como atletas.

**OBS.4:** Este edital pode ser retificado pela organização, caso haja necessidade, com intuito de tornar o mais transparentes e claras todas as informações. Bem como, as modalidades ocorrerem da melhor forma possível.

## **PROCEDIMENTOS PARA INSCRIÇÃO**

1. O período de inscrição é de 02/09/19 à 15/10/19;
2. A inscrição poderá ser realizada através do site ([www.pesca.pet](http://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) 98758-8065 e Nilo Neto (91) 908034-1554;
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 efetivação da inscrição deverá ser efetuado o pagamento datax na conta bancaria abaixo:

<p style="text-align: center;"><b><u>Banco do Brasil</u></b> <b>Agência: 1232-7</b>  <b>Conta corrente: 78134-7</b>  <b>Nome: Nilo do Nascimento Neto</b></p>
---

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 IV INTERPESCA será realizado nos dias DEZOITO, DEZENOVE , VINTE, VINTE E SEIS E VINTE E SETE de outubro de 2019.

**OBS.:** Equipes de outras IES devem, por obrigação, apresentar 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:

MODALIDADE	VALOR (R\$) ATÉ 30/09	VALOR (R\$) ATÉ 15/10
FUTSAL*	30	40
VOLEIBOL *	30	40
VÔLEI DE AREIA	15	20
XADREZ	10	15
TÊNIS DE MESA	10	15
PEBOLIM	15	20

*\*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\* para afirmar o valor exposto por este edital;
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 na fase classificatória.
4. Na fase eliminatória serão (2) dois tempos de (15') quinze minutos **corridos**, com intervalo de (5') cinco minutos.
5. Se houver empate nos jogos, em fase eliminatória, irá para pênaltis, sendo (3) três cobranças para cada equipe. Se o empate permanecer irá para pênaltis alternados;
6. A ordem de confrontos será realizada de acordo com a demanda de times inscritos;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.

**OBS.: CASOS ESPECÍFICOS QUE OCORRAM DENTRO DE QUADRA A DECISÃO SERÁ TOMADA PELO JUIZ E COORDENAÇÃO DA MODALIDADE PRESENTE.**

8. A equipe deverá estar padronizada com camisas numeradas, shorts, tênis apropriado.
9. Os atletas deverão estar devidamente calçados, em caso de descumprimento do **item 10** deste edital o mesmo será submetido ao impedimento de participar dessa modalidade.

### **REGRAS DO VÔLEI DE AREIA (MISTO)**

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 6X6 QUADRA (MASCULINO E FEMININO)**

1. A equipe deve ser constituída de seis (6) jogadores (do mesmo sexo);
2. Não serão disponibilizadas vagas de substitutos pela coordenação, mas salvo pela regra 3;
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 (de no mínimo no sistema 6 x 0);
5. Não há linha de ataque. Os jogadores poderão atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo, respeitando a linha dos três;

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

## **REGRAS DO XADREZ**

- O sorteio das duplas será feito de forma aleatória mediante a um software. Este software também somará os pontos dos jogadores;
- 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).
- As partidas terão duração máxima de 30 (trinta) minutos, entre partidas são dedicados 5 (cinco) minutos para descanso.
- 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:

<b>PEÇA</b>	<b>VALOR</b>
Peão	1 Ponto
Bispo	3 Pontos
Torre	5 Pontos
Cavalo	3 Pontos
Rainha	10 Pontos

- 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;
- 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;
- Os casos omissos serão resolvidos pela direção do torneio.

## **REGRAS DO TÊNIS DE MESA**

### **A Partida**

- 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. O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

2. 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.
3. 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 percebe 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.

**OBS.: O JOGO SERÁ APENAS COM AS RAQUETES DISPONIBILIZADAS PELA ORGANIZAÇÃO. COM INTUITO DE ELIMINAR QUALQUER BENEFÍCIO DE UM DOS JOGADORES.**

## **REGRAS DO PEBOLIM**

### **Da Partida**

1. A bola deve ser colocada com a mão no jogador central da barra de meio campo do time que optou sair com a bola; após convertido um gol a bola sai no boneco central da barra de meio de campo do time que sofreu o último gol, e assim por diante. Na próxima partida sai com a bola o time que perdeu o último jogo.
2. Se a bola sair da mesa deverá ser colocada na defesa do time oposto que causou a saída da bola, ou seja, se o time "A" chutou a bola de uma forma que fez com que ela saísse da mesa, independente onde a bola bateu antes de sair, então o time "B" tem o direito de sair com a bola na sua defesa.
3. Se bola parar fora do alcance de qualquer boneco, ela deverá ser colocada na defesa mais perto do local onde a bola parou, no caso de parar no meio de campo deverá ser colocada no pé de quem serviu a última bola. **Não se deve sacudir, levantar ou bater a mesa.**
4. Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido, cada gol conta como 1 ponto apenas, independente de qual jogador chutou a bola a gol. O time que sofreu o gol agora é quem serve a bola.

5. Uma partida é uma melhor de 3 ou 5 jogos conforme for estabelecido previamente pelo diretor ou organizador do torneio.

6. Um jogo é vencido pelo time que fizer 5 gols primeiro, podendo ser definido para 5 ou 10 gols ou conforme o diretor ou organizador do torneio.

7. Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Um giro de 360° graus da barra (uma volta completa apenas), desde que seja controlado, é permitido. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém se for gol contra após um giro ilegal, será válido! Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360° antes ou depois de tocar a bola.

8. Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento, se houver a necessidade de remover algum objeto que tenha caído no campo, aguarde até que a bola esteja parada completamente e então peça permissão ao adversário para colocar a mão dentro de campo.

obs: Uma bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

9. Os times podem trocar de lado da mesa após cada jogo se quiserem, caso ambos não queiram então não é necessário, mas uma vez que um time queira trocar de lado, deverão continuar trocando de lado da mesa ao final de cada jogo.

Os parceiros podem trocar de posição quantas vezes quiserem mas apenas entre um gol e outro, ou durante uma pausa, não é permitido trocar de posição com a bola em jogo, esteja parada ou em movimento.

### **Faltas e Advertências**

1. Deverá ser cobrada paralisando o jogo como está e colocar a bola na barra de ataque (nessa hora o time pode escolher quem vai cobrar a falta técnica) e tentar fazer um gol no time que cometeu a infração. Se o gol for convertido a bola deverá sair normalmente no meio de campo de quem sofreu o gol, caso o ponto não seja marcado a bola deverá voltar para posição inicial onde foi chamada a Falta Técnica e os times devem ocupar a mesma posição em que estavam antes da falta.

obs: Em campeonato oficial uma terceira falta técnica sofrida pelo mesmo time em uma partida (melhor de 3 ou 5 jogos) resulta em perda do jogo.

2. Não é permitido distrair o adversário de qualquer forma, seja falando verbalmente, batendo a barra antes de chutar a gol, ter expectadores ou amigos que façam alguma coisa para desviar a atenção do

outro time, e também não é permitido que os jogadores do mesmo time fiquem conversando em quanto a bola estiver em jogo, após efetuado o gol é válido qualquer comemoração, mas não durante o jogo.

3. Uma vez que o jogo for iniciado, deverá continuar até o seu término sem interrupções, havendo o desejo ou necessidade, um time pode pedir tempo, mas desde que o time tenha a posse de bola e ela esteja parada. Cada time pode fazer 2 pedidos de tempo por jogo, cada pedido de tempo não pode ultrapassar 30 segundos. Entre um jogo e outro deve-se obedecer o tempo máximo de 90 segundos, qualquer violação a essa regra deverá ser penalizada como atraso de jogo.

### **Punições**

1. Cada uma das regras acima devem ser respeitadas o tempo todo, a violação de qualquer uma das regras acima deverão ser punidas da seguinte forma:

1ª Violação - Aviso verbal,

2ª Violação - Perda de posse de bola para o time oponente servir no meio de campo,

3ª Violação - Punição com Falta Técnica.

obs: 3 Faltas Técnicas em uma mesma partida, pelo mesmo motivo, são penalizadas com perda da partida.

2. Esperamos de todos os participantes, uma atitude ética e esportiva, não será tolerado durante todo o torneio qualquer tipo de ofensas, xingamentos, brigas, discussões, ou confusões de qualquer natureza contra outros jogadores, juízes, espectadores e/ou organizadores, seja no local do evento ou em suas proximidades. Essas são as regras de conduta a serem seguidas.

3. As partidas podem ser arbitradas por um Juiz (se presente) ou auto-arbitradas. Na falta de um Juiz oficial, qualquer outro Oficial, ou o jogador mais experiente presente no local podem exercer a função de Juiz. Uma vez presente na mesa, o Juiz Oficial ou eleito, é a autoridade máxima, sua decisão é final e não pode ser contestada a não ser para a interpretação da regra, desrespeito ao Juiz estará sujeito a penalização de conduta anti-esportiva podendo ser penalizado com perda da partida e até desclassificação do torneio. Havendo necessidade podem haver 2 Juízes em uma partida.

4. Violação à regra de conduta e penalidades:

- Primeira violação = aviso verbal,
- Segunda violação = perda da partida.
- Reincidência = desclassificação do torneio.

## PREMIAÇÃO

A premiação será composta de medalhas, 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](mailto:info@pesca.pet)

Atenciosamente,

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

