

EDITAL 001/2022. I TORNEIO ESPORTIVO FAS

CAPÍTULO I – OBJETIVO:

Art. 1º: A realização do evento tem o objetivo geral de promover jogos entre os cursos da Faculdade Ari de Sá, proporcionando interação entre os discentes, docentes e colaboradores.

CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO:

Art. 2º: A organização do I Torneio Esportivo FAS da Faculdade Ari de Sá – FAS conta com a Comissão Artística, Cultural e Esportiva do evento Integra FAS, do qual colaboradores, professores e estudantes fazem parte.

Art. 3º: As equipes fazem parte da comunidade acadêmica da Faculdade Ari de Sá, formando times dos cursos da instituição, professores e colaboradores, não sendo aberta a inscrição para pessoas externas à FAS. Os estudantes podem montar times dentro da sua turma, curso de origem ou entre cursos. Aqueles discentes que participarem no I Torneio Esportivo FAS receberão **quatro horas de atividades complementares**.

CAPÍTULO III – DA PROGRAMAÇÃO:

Art. 4º: O I Torneio Esportivo FAS será realizado na quadra poliesportiva da Faculdade Ari de Sá (Rua Gonçalves Lêdo, 1240 – Centro), entre professores e colaboradores, no dia 29 de outubro de 2022, no turno da manhã, estendendo-se, se houver necessidade, ao turno da tarde, tendo seu início às 08h com abertura oficial dos jogos.

Art. 5º: No dia 27 de outubro às 11h será realizado o sorteio, junto à Comissão Organizadora do I Torneio Esportivo FAS, na sala de reuniões (situado no 1º piso, próximo à Biblioteca) para as chaves do time, sendo necessário a representação de cada time, porém, o resultado será socializado posteriormente no site da Faculdade Ari de Sá, CANVAS e Instagram, como também será transmitido por live ao vivo na conta do *Instagram* da CPA (@cpafas).

CAPÍTULO IV – INSCRIÇÕES E COMPETIÇÕES:

Art. 6º: Terão direito de participar do I Torneio Esportivo FAS todos os estudantes devidamente matriculados (presencial e a distância), professores e colaboradores da Faculdade Ari de Sá – FAS.

Art. 7º: As inscrições deverão ser realizadas via preenchimento do Apêndice A deste Edital, e serem enviadas via e-mail para (integrafas@aridesa.com.br), com todos os dados solicitados. **O período de inscrição é do dia 10/10/2022 ao dia 25/10/2022 às**

23h59min.

Art. 8º: Não será cobrado taxa de inscrição entre os atletas e os times, no entanto, cada time deve ser responsável pelo seu uniforme, vestimenta, tênis, e demais acessórios individuais necessários para os jogos. Não será permitido jogar sem camiseta, tênis, calção ou calça de uniforme esportivo.

Art. 9º: O I Torneio Esportivo FAS será disputado nas seguintes categorias:

Modalidade	Categoria
Futsal	Masculino/Feminino
Vôlei	Misto
Carimba /Queimada	Misto
Tênis de Mesa (Ping Pong)	Individual

Art. 10º: Toda equipe ou quantitativo suficiente que irá jogar deverá comparecer aos jogos no horário marcado, devidamente uniformizada, havendo tolerância de 10 (dez) minutos apenas para a primeira partida do dia da competição, sendo a tolerância das partidas seguintes de 05 (cinco) minutos. O quantitativo de jogos será divulgado a partir do quantitativo de times inscritos.

Art. 11: As modalidades seguirão o regulamento dos jogos, expostos no Anexo A deste edital.

Art. 12: Para o futsal masculino e feminino, o time deve ser constituído de, no mínimo, 5 (cinco) integrantes, sendo o time de, no máximo, de 12 (doze) pessoas. Durante a partida de futsal, os 5 (cinco) ficam em quadra (sendo um deles o goleiro) e os outros 7 (sete) na área de reserva. As regras acerca desta modalidade estão no Anexo A deste Edital.

Art. 13: Para o vôlei, serão constituídos times mistos (homens e mulheres), sendo formados por, no mínimo, 6 (seis) e, no máximo, 12 (doze) integrantes. Durante a partida de vôlei, 6 (seis) ficam em quadra e os outros 6 (seis) na área de reserva, realizando as substituições ao longo da partida. O quantitativo de homens e mulheres em cada time deve ser proporcional. Exemplo: se o time tiver 12 integrantes, a composição do time deverá ser de 6 (seis) homens e 6 (seis) mulheres. As regras acerca desta modalidade está no Anexo A deste Edital.

Art. 14: Para a carimba/queimada serão constituídos times mistos (homens e mulheres), sendo formados por, no mínimo, 6 (seis) e, no máximo, 12 (doze) integrantes. Durante a partida de carimba, todos os membros do time iniciam em quadra.

Art. 15: Durante o início da partida das modalidades que possuem times mistos, haverá o mesmo quantitativo de homens e mulheres em ambos os times, e em lados opostos; no entanto, no decorrer da partida, cada grupo se organizará da maneira que achar

melhor.

CAPÍTULO VII – DAS NORMAS DISCIPLINARES E PUNIÇÕES:

Art.16: Todas as pessoas devidamente registradas no I Torneio Esportivo FAS são passíveis de punição, estando ou não dentro de quadra, podendo estar em qualquer parte do ginásio, inclusive após o término do jogo na saída do ginásio.

Art.17: Serão cabíveis de punição aqueles que praticarem violência ou vias de fato contra os oficiais de arbitragem, comissão organizadora, companheiros de equipe, componentes de equipe adversária ou qualquer outra pessoa.

Art.18: Invadir a quadra, com propósito de ofender, discutir, tirar satisfação com os oficiais de arbitragem, atletas, dirigentes ou qualquer outra pessoa.

Punição dos Art. 17 e 18: Eliminação do Torneio Esportivo e/ou outras medidas cabíveis, com perdas de pontos a critério da Comissão Organizadora.

APÊNDICE A
INSCRIÇÃO DO TIME: I TORNEIO ESPORTIVO FAS – INTEGRA FAS

I Torneio Esportivo FAS 29/10/2022					
Nome do time:		Modalidade: () Futsal () Vôlei () Carimba () Tênis de Mesa (Ping Pong) Se for futsal: () Masc () Femi		Vínculo: () Estudantes () Professores () Colaboradores.	
Listagem dos atletas:					
Nº	RA	NOME	CURSO	TELEFONE	E-MAIL
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
Nome do representante do time:					

Observação: Enviar preenchido para o e-mail, integrafas@aridesa.com.br entre os dias 10/10/2022 a 25/10/2022 até às 23h59.

ANEXO A REGRAS DOS JOGOS

FUTSAL

- Cada equipe deverá ter, no mínimo, cinco jogadores, incluindo o goleiro, com substituições ilimitadas;
- Os jogos têm dois tempos de 10 minutos, sendo o cronômetro usado na contagem regressiva;
- Cada time tem direito a um pedido de tempo técnico por período de jogo;
- Os laterais são cobrados com os pés, enquanto o goleiro repõe a bola em jogo no arremesso de meta usando as mãos;
- O goleiro só poderá participar do ataque uma segunda vez se estiver no campo de ataque. Caso contrário, ele só poderá encostar na bola novamente se a bola tiver sido tocada por um adversário;
- Enquanto estiver no campo de defesa, o goleiro só poderá ter a posse de bola por, no máximo, quatro segundos;
- Cada equipe pode cometer, no máximo, cinco faltas por tempo de jogo. A partir da sexta falta, é cobrado tiro livre direto sem barreira;
- Se um jogador for expulso, ele poderá ser substituído por um reserva depois de dois minutos. No entanto, se sua equipe sofrer um gol nesse intervalo de dois minutos, a substituição poderá ser feita imediatamente;
- A distância do pênalti no futsal é de seis metros em relação à linha do gol. A marca do pênalti fica sobre a linha da área, um semicírculo cuja parte superior é uma linha reta de 3,16 metros, paralela à linha de meta, entre os postes;
- Se um jogador recebe cartão vermelho e, conseqüentemente, é expulso em um jogo de futsal, sua equipe ficará em inferioridade numérica por até dois minutos, desde que não sofra gols;
- Caso o time em inferioridade numérica sofra um gol nesse intervalo de dois minutos, um outro jogador poderá entrar em quadra para completar a formação com cinco atletas;
- Já se o time que teve o jogador expulso fizer um gol, seguirá jogando com um jogador a menos até que sofra um gol ou sejam completados dois minutos contados a partir da expulsão;
- Há ainda uma outra circunstância a ser considerada em caso de expulsões: se um jogador de uma equipe for expulso e, antes que essa equipe sofra um gol ou que tenha transcorrido os dois minutos da expulsão, um jogador da equipe adversária for expulso, ambas as equipes não poderão incluir outros jogadores para se recompor antes de transcorridos os dois minutos de cada expulsão, mesmo se algum gol for marcado.

VÔLEI

- O jogo é disputado por dois times de seis jogadores cada;
- O jogo tem, no mínimo, três e, no máximo, cinco *sets*;
- Os quatro primeiros *sets* têm 15 pontos cada;
- Para vencer um *set*, o time precisa marcar, pelo menos, 15 pontos e ter, no mínimo, dois pontos de diferença;
- O quinto *set*, se necessário, é chamado de *tie break* (“desempate”) e tem 12 pontos;
- Para marcar um ponto, um time deve fazer a bola quicar na quadra do adversário ou fazer com que a bola encoste por último no adversário antes de sair;
- O primeiro saque de cada *set* é alternado entre equipes;
- Durante um *set*, o saque é dado pela equipe que fez o último ponto;
- Se um time marca um ponto no mesmo *rally* em que sacou, o jogador que sacou segue com a função;
- Quando uma equipe faz um ponto num *rally* em que não sacou, os jogadores devem rodar de posições dentro da quadra, caminhando para a posição mais próxima no sentido horário;
- Após o saque, o time que recebe a bola pode dar, no máximo, três toques na bola antes de mandá-la para a quadra do adversário.

Principais regras do voleibol

- Divisão das partidas em *sets*;
- Pontuação;
- Número de passes permitidos;
- Número de jogadores em um time;
- Posições;
- Saque;
- Recepção ou passe;
- Levantamento;
- Ataque;
- Bloqueio.

Regras do Vôlei: Divisão das partidas de vôlei

Os jogos de vôlei são disputados em cinco *sets* de 15 pontos. O time que vencer três *sets* primeiro será o vencedor. Para vencer um *set*, uma equipe precisa marcar 15 pontos com, pelo menos, dois pontos de vantagem. Caso haja empate por 14 a 14, o *set* continua até que um time consiga abrir dois pontos. Se o placar de *sets* apontar empate por 2 a 2, é disputado um *set* desempate, conhecido como *tie-break*.

Nesse quinto *set*, vence a equipe que primeiro marcar 12 pontos, desde que haja vantagem de dois pontos. Se os times empatarem por 11 a 11, o *tie-break* segue até que uma equipe abra tal vantagem.

Regras do Vôlei: Pontuação

Para pontuar em uma partida de vôlei, as equipes devem, além de passar a bola sobre a rede, buscar com que ela caia no chão no lado da quadra adversária. Os times pontuam também quando o adversário manda a bola para fora dos limites da quadra ou na rede. Há ainda outras formas de uma equipe pontuar no voleibol, em consequência de violações do adversário, como: encostar na rede em sua parte superior ou em qualquer outra parte interferindo na jogada; dar mais do que três toques na bola antes de passá-la para a quadra adversária; um jogador dar um toque mais longo da bola, empurrando ou carregando a bola, o que caracteriza uma “condução”; invadir o lado da quadra adversária, tanto por cima quanto por baixo da rede; o jogador que está no fundo da quadra atacar além da linha de três metros.

Regras do Voleibol: Passes

Depois de receber o saque, uma equipe de vôlei tem direito a, no máximo, três passes para devolver a bola para a quadra adversária. Caso haja um quarto toque na bola, será ponto do time adversário. No vôlei de quadra, o desvio no bloqueio não conta como um toque da equipe, ao contrário do que é previsto nas regras do vôlei de praia.

CARIMBA / QUEIMADA

Regras gerais:

- 1.** Os dois times se posicionarão num campo dividido por uma linha central, esta não pode ser ultrapassada e, caso isto ocorra, o jogador infrator terá que ir para a área do queimado. O jogo possuirá o tempo máximo de 15 minutos e, caso a partida não tenha terminado, ganha o time que possuir mais jogadores em quadra;
- 2.** O jogador deve arremessar a bola contra o time adversário, com o intuito de "queimá-los". Por sua parte, os adversários tentam se espalhar ou ir ao fundo do campo, para não serem atingidos pela bola;
- 3.** Se a bola não atinge ninguém e apenas quica no campo adversário, o jogador pode pegá-la sem o risco de estar "queimado";
- 4.** Os jogadores são "queimados" nos seguintes casos: quando a bola acerta qualquer parte do corpo ou quando pegam a bola, mas a deixam cair;
- 5.** Os jogadores "queimados" devem ir para uma área específica, atrás do campo do time adversário. Em alguns lugares no Brasil, essa área é chamada de "prisão", "céu", "cemitério", "castigo", "base";
- 6.** O jogador "queimado" pode voltar ao jogo se queimar outro jogador;
- 7.** Vence o time que conseguir "queimar" o maior número de jogadores.

TÊNIS DE MESA (PING PONG)

DURAÇÃO DA PARTIDA E GAMES

O tênis de mesa não tem uma duração de tempo definida. O jogo é disputado numa melhor de sete *games*, sendo que um *game* é vencido pelo primeiro jogador a fazer 11 pontos. Caso o placar fique empatado em 10 a 10, um dos jogadores deve abrir uma vantagem de dois pontos para que vença o *game*.

INÍCIO DE PARTIDA

Antes de o jogo começar, o árbitro se reúne com os jogadores para um sorteio. O vencedor pode fazer uma das escolhas:

- Começar sacando/recebendo;
- Escolher o lado da mesa.

O adversário faz a escolha entre as opções que restarem.

PONTOS

Basicamente, existem duas formas de se pontuar:

- O jogador bate a bola e ela, após pingar uma vez na mesa no oponente, volta a pingar na mesa ou solo sem que o adversário encoste nela;
- O adversário comete um erro de batida, sendo incapaz de fazer a bola pingar na mesa.

SAQUE NO TÊNIS DE MESA

- Todo ponto é **iniciado** por um saque;
- Os jogadores se revezam no saque durante um set, cada um sacando **dois pontos consecutivos**. Caso o placar do set esteja empatado em 10 a 10, passam a revezar o saque a cada ponto;
- Os jogadores se revezam para começar sacando um set. Isso significa que se o jogador A começou sacando o 1º *set*, B começará sacando o 2º *set*, A, o 3º e assim por diante;
- Para um saque ser válido, o jogador deve fazer com que a bola pingue em seu lado da mesa uma vez e depois quique novamente, desta vez do lado adversário, sem que toque a rede;
- No momento do saque, a bola deve estar atrás da linha de fundo da mesa;
- O jogador não pode esconder a bola ou obstruir a visão do adversário durante o saque;
- Caso a bola não passe pela rede, não pingue na mesa do sacador ou vá diretamente para fora, o adversário vence o ponto automaticamente.

FALTAS

Faltas ocorrem quando um jogador não segue as regras do tênis de mesa. Exemplos:

- O jogador encosta a mão livre na mesa durante a disputa do ponto;
- O jogador encosta na rede durante a disputa do ponto;
- O jogador move a mesa durante a disputa do ponto;
- O jogador bate duas vezes consecutivas na bolinha.

Em todos os casos, a disputa é interrompida e o adversário vence automaticamente o ponto.

DURAÇÃO DA PARTIDA

Se um set ultrapassar **10 minutos de duração** e cada jogador tiver feito menos de nove pontos, o árbitro implementa o sistema de aceleração para que a partida se torne mais dinâmica. As seguintes alterações ocorrem:

- Os jogadores se revezam no saque a cada ponto disputado;
- Se o recebedor conseguir 13 devoluções durante uma troca de bolas, ele vence automaticamente o ponto.

Após ser ativado, o sistema continua válido até o final do jogo.