REGULAMENTO

UBERLÂNDIA - MG

REGULAMENTO ESPECÍFICO

1. O torneio ocorrerá no campo principal do *campus* Educação Física da Universidade Federal de Uberlândia, na rua Benjamin Constant, 1286, nos dias 16 e 17 de março de 2019.

1.1. No local de realização do torneio, não será permitida a entrada com bebidas alcoólicas.

2. O torneio será disputado por equipes mistas (homens e mulheres), devendo ser inscritos no mínimo 7 (sete) e no máximo 11 (onze) atletas por equipe.

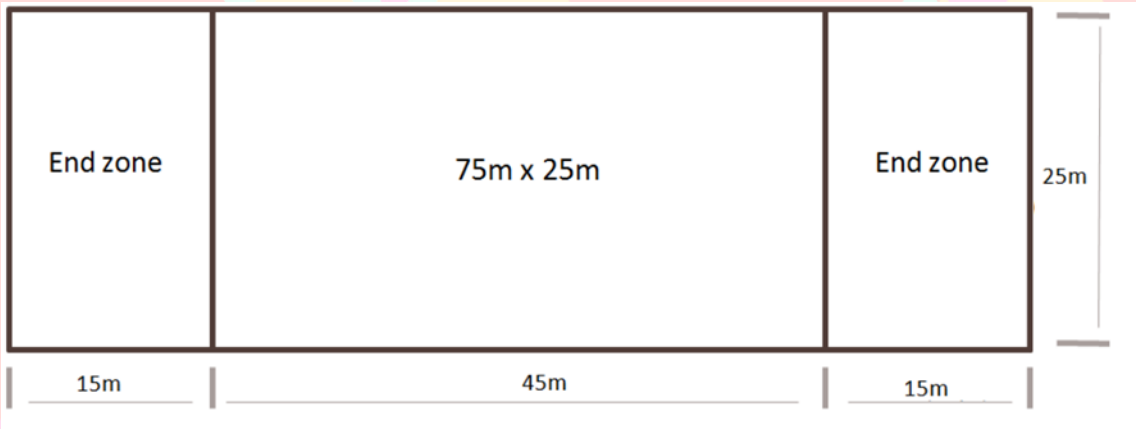
2.1. Todos os atletas presentes na ata do jogo devem jogar, ou seja, entrar em campo ao menos 1 (um) ponto por partida, salvo em caso de lesão.

2.2. O não cumprimento do item 2.1. acarreta a perda de 1 (um) ponto no saldo geral por pessoa que não jogou.

2.3. Os jogos serão disputados por duas equipes compostas por 5 (cinco) atletas em campo.

2.4. A proporção de homens e mulheres em campo é de 3/2 ou 4/1. A proporção será definida pela equipe que começar o ponto do lado demarcado do campo (cone de cor diferente).

2.5. O campo terá as proporções da imagem abaixo.



3. A inscrição é individual e dá ao atleta o direito de participar exclusivamente de uma equipe.

3.1. O atleta será informado da sua equipe na noite anterior ao início do evento.

3.2. Nenhum atleta poderá jogar em mais de uma equipe.

3.3. As equipes serão definidas de acordo com o nível de habilidade que cada atleta informou no ato da inscrição.

4. Durante os jogos, serão obedecidas as regras oficiais vigentes da WFDF (World Flying Disc Federation), ressalvando-se o disposto nos demais artigos deste regulamento.

5. O tempo de duração de cada jogo será de 55 (cinquenta e cinco) minutos cronometrados e corridos.

5.1. O cronômetro não para durante o jogo para *half time* e *time outs*. O tempo é corrido e cabe a cada equipe estar posicionada em campo ao final das duas pausas.

5.1.1. O cronômetro pausará em casos de lesões graves de atletas ocorridas dentro do campo até a retirada do jogador lesionado.

5.2.O *half time* ocorrerá no minuto 30 (trinta) ou assim que um dos times atingir 7 (sete) pontos. Será válido o critério que ocorrer primeiro.

5.2.1. O *half time* terá duração de 2 (dois) minutos.

5.2.2. A sinalização de reinício de jogo ocorrerá no minuto 32 (trinta e dois) caso o *half time* ocorra por pelo critério do tempo.

5.3. Cada time terá direito a pedir 2 (dois) *time outs* por jogo, respeitado o limite de 2 (dois) pedidos a cada *half time*.

5.3.1. Cada *time out* durará 75 (setenta e cinco) segundos.

5.3.2. O tempo total máximo de *time out* por time será de 2,5 (dois e meio) minutos, totalizando 5 (minutos) minutos por jogo.

5.3.3. Cada time tem o direito a um *time out* por período de jogo. Caso o *time out* de um período não seja pedido, a equipe perde direito ao mesmo.

5.3.4. O mesário sinalizarará o término do *time out*.

5.4. O jogo acaba quando o cronômetro marcar 55 (cinquenta e cinco) minutos ou assim que um dos times atingir 13 (treze) pontos. Será válido o critério que ocorrer primeiro.

5.5. Após o aviso de término de tempo, o jogo seguirá até que algum time pontue.

5.6. Caso o último ponto do jogo resulte em empate entre os times, haverá disputa de gol de ouro.

5.6.1. **Durante a disputa do gol de ouro, não será permitido o pedido de *time out*.**

6. Na fase classificatória, todas as equipes se enfrentarão uma vez. As duas mais bem colocadas avançam para a semi-final, enquanto que as quatro com pior colocação disputarão as outras duas vagas na semi-final no sistema de eliminatória simples. A fase final será disputada no sistema de eliminatória simples.

7. A entrada dos atletas no campo para o aquecimento será feita tão logo este esteja livre.

7.1. O tempo de aquecimento no campo dependerá do término do jogo anterior.

7.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora do campo em local determinado pela organização.

8. Em caso de uma partida não se realizar em virtude de desistência ou não comparecimento da equipe adversária, a equipe que se apresentar no campo, devidamente uniformizada e dentro do horário, será considerada vencedora. Será designado o placar de 07x00 para a equipe vencedora.

8.1. Haverá tolerância de 5 (cinco) minutos para o início de cada partida.

8.2. O jogo poderá iniciar quando houver 5 (cinco) atletas de cada time em campo.

9. Na Fase Classificatória, quando 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate será determinado da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

9.1. Maior número de vitórias;

9.2. Maior saldo de gols nos jogos realizados na fase;

9.3. Resultado do confronto direto entre as equipes empatadas.

10. Serão premiadas as equipes por classificação que ficarem em primeiro, segundo e terceiro lugar e a equipe com maior pontuação média de espírito de jogo. Também serão premiados os atletas com maior número de pontos marcados, assitências feitas, defesas e melhor atleta feminino e masculino.

10.1. Premiação de classificação ocorrerá conforme os resultados das fases finais.

10.2. Premiação de equipe com maior espírito de jogo dar-se-á pela soma dos pontos recebidos na planilha de espírito.

10.2.1. Critério de desempate:

10.2.1.1. Menor quantidade de notas 0
10.2.1.2. Menor quantidade de notas 1
10.2.1.3. Maior quantidade de notas 3
10.2.1.4. Maior quantidade de notas 4
10.2.1.5. Melhor classificação geral

10.3. Premiação de melhor atleta feminino e masculino dar-se-á pela multiplicação dos gols, defesas e assistências realizadas em todos os jogos, multiplicada pela nota média de espírito de sua equipe.

10.3.1. Critério de desempate:

a. Nota média de espírito da equipe;
b. Saldo de gols;
c. Saldo de assistências;
d. Saldo de defesas.

11. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente o atleta e/ou membro da Comissão Técnica que praticar atitudes antidesportivas.

11.1. O atleta que se comportar inadequadamente poderá sofrer ainda outras punições pela Organização do Chapéu Mineiro 2019.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação do Chapéu Mineiro 2019.