



**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 **ESQUENTA INTERPESCA 2022**.

### **JUSTIFICATIVA**

O grupo PET Pesca da Universidade Federal Rural da Amazônia – UFRA (campus Belém) realizará o evento ESQUENTA 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 realização da I SUPERLIGA das Universidades Federais e Estaduais, o público alvo escolhido foi de encontro à toda a comunidade acadêmica da Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA), campus Belém, porém, serão disponibilizadas vagas limitadas para IES públicas de Belém através de carta convite.

### **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:** As modalidades só serão realizadas se tiverem no mínimo 4 times para modalidades coletivas e 4 participantes para modalidades individuais .

**OBS.5:** 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 22/04/22 à 02/05/22;
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:

Ingrid Castro (91) 99194-5123

Izabelle (91) 985226125

Mário Lima (91) 980154707

Nathália Xavier (91) 980425766

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 da taxa no pix abaixo:

**Chave pix: petpescaufra@gmail.com**

**Nome: João Victor Valente**

6. O comprovante de pagamento deve ser anexado ao site juntamente com a lista de jogadores dos times no ato da inscrição.
7. A inscrição só será confirmada após o pagamento da equipe.

8. O ESQUENTA INTERPESCA será realizado nos dias 5, 6 e 7 de Maio de 2022.

**OBS 1 .:** 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 será no valor de R\$ 5,00 por atleta de cada modalidade, onde a inscrição será confirmada somente com o pagamento da taxa.

## **REGRAS POR MODALIDADE:**

### **FUTSAL (MASCULINO E FEMININO)**

1. As equipes deverão apresentar o número de (5) cinco jogadores titulares.
2. Os jogos serão eliminatórios e terão a duração de (2) dois tempos de (10') dez minutos **corridos**, com intervalo de(5') cinco minutos.
3. Se houver empate nos jogos, em fase eliminatória, irá para pênaltis, sendo (3) três cobranças para cada equipe. Se o empate permanecer irá para penaltis alternados;
4. A ordem de confrontos será realizada de acordo com a demanda de times inscritos;
5. A equipe deverá estar padronizada com camisas numeradas, shorts, tênis apropriado.
6. Os atletas deverão estar devidamente calçados, em caso de descumprimento do **item 8** deste edital o mesmo será submetido ao impedimento de participar dessa modalidade.

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

### **HANDEBOL (MASCULINO E FEMININO)**

1. As equipes deverão apresentar o número de (5) cinco jogadores titulares.
2. Os jogos serão eliminatórios e terão a duração de (2) dois tempos de (10') dez minutos **corridos**, com intervalo de(5') cinco minutos.
3. Se houver empate nos jogos, em fase eliminatória, irá para tiro livres, sendo (3) três cobranças para cada equipe. Se o empate permanecer irá para tiro livres alternados;
4. A ordem de confrontos será realizada de acordo com a demanda de times inscritos;
5. A equipe deverá estar padronizada com camisas numeradas, shorts, tênis apropriado.
6. Os atletas deverão estar devidamente calçados, em caso de descumprimento do **item 6** deste edital o mesmo será submetido ao impedimento de participar dessa modalidade.

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

## **REGRAS DO VÔLEI 6X6 QUADRA (MASCULINO E FEMININO)**

1. A equipe deve ser constituída de seis (6) jogadores (do mesmo sexo);
2. 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);
3. Não há linha de ataque. Os jogadores poderão atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo, respeitando a linha dos três.

4. Os jogos terão dois (2) 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, shorts, tênis e meias.

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

## **REGRAS DA DAMA**

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 das peças do tabuleiro (consiste em pegar-se uma peça branca 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. 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;
5. Os casos omissos serão resolvidos pela direção do torneio.

### **O Jogo**

1. Os movimentos são realizados alternadamente, um por jogador, na diagonal e uma só casa para frente, ou seja, no sentido do campo do seu adversário.
2. Se um jogador consegue levar uma de suas pedras até o final do tabuleiro, o peão é promovido à dama ou rainha (duas pedras da mesma cor, uma em cima da outra).
3. A dama ou rainha move-se também na diagonal mas pode andar para frente ou para trás. Segundo as opções de mesa, pode-se avançar uma casa como o peão ou percorrer o número de casas que estiverem livres. Nunca poderá passar por cima das suas próprias pedras ou por cima de 2 pedras seguidas.
4. A captura é obrigatória. Quando uma pedra tem a possibilidade de capturar é obrigatório realizar a captura, não se pode optar por mover outra pedra.
5. O fim da partida se dará quando todas as peças de um jogador forem capturadas ou quando este não puder mais fazer nenhum lance válido.:

## **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. 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.**

## PREMIAÇÃO

A premiação será 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

