

GINCANA UNAMA HUMANA
REGULAMENTO
ARRECAÇÃO DE PRODUTOS DE HIGIENE PESSOAL

- Os produtos devem ser entregues para comissão organizadora no dia 04 de setembro, às 10 horas, no local do evento X, para contabilizar os pontos alcançados;
- O Tutor da equipe deve permanecer durante o período de conferência e assinar o comprovante demonstrativo de pontuação;
- Produtos não relacionados na listagem abaixo, deverá ser considerado um bônus de dois (2) pontos por item sendo o mesmo julgado pela Comissão Organizadora;
- Pontuará as três equipes que tiverem maior pontuação de doações contabilizadas;
 - 1º lugar = 500 pontos
 - 2º lugar = 300 pontos
 - 3º lugar = 100 pontos

PRODUTOS DE HIGIENE PESSOAL	
ITENS	PONTUAÇÃO
CREME DENTAL (90g)	2
ESCOVA DENTAL (unidade)	2
SABONETE LÍQUIDO (100ml)	3
SHAMPOO (350ml)	3
CONDICIONADOR DE CABELO (350ml)	3
CREME DE PENTEAR CABELO	3
ENXAGUANTE BUCAL (250ml)	4
DESODORANTE SPRAY	4
BARBEADOR	1
LENÇO UMEDECIDO	3
COLÔNIA (100ml)	4
FRAUDA DESCARTÁVEL (pt 16 unidades)	5
SABONETE BARRA (unidade)	1
ABSORVENET (pt 6 unidades)	2

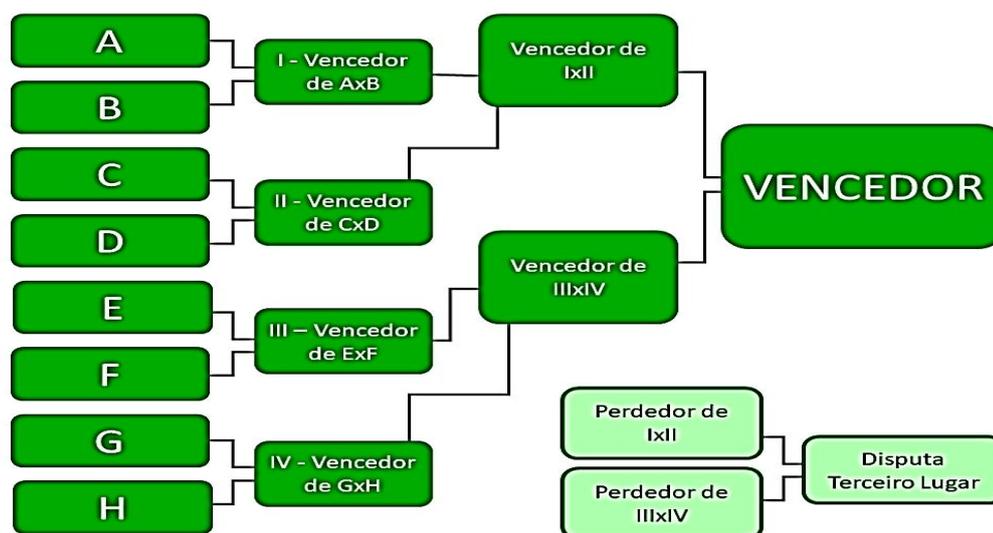
**GINCANA UNAMA HUMANA
REGULAMENTO
ARRECADAÇÃO DE BRINQUEDOS**

- Os produtos devem ser entregues para comissão organizadora no dia 04 de setembro, às 10 horas, no local do evento X, para contabilizar os pontos alcançados;
- O Tutor da equipe deve permanecer durante o período de conferência e assinar o comprovante demonstrativo de pontuação;
- Produtos não relacionados na listagem abaixo, deverá ser considerado um bônus de dois (2) pontos por item sendo o mesmo julgado pela Comissão Organizadora;
- Pontuará as três equipes que tiverem maior pontuação de doações contabilizadas;
 - 1º lugar = 500 pontos
 - 2º lugar = 300 pontos
 - 3º lugar = 100 pontos

QUALIDADE DOS BRINQUEDOS	
ITENS	PONTUAÇÃO
Brinquedo Novo	3
Brinquedo Usado	1
Brinquedo Quebrado	0

GINCANA UNAMA HUMANA REGULAMENTO TORNEIO DE QUEIMADA

Formato



Realizações das partidas

- Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local.
- Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem, munidos da relação nominal de seus alunos-atletas.
- As partidas serão disputadas em 02 (dois) tempos de 6 (seis) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre o 1º e 2º tempo.
- Cada equipe será composta por 09 (nove) jogadoras, sendo que o número mínimo para se iniciar a partida é de 07 (sete) atletas; neste caso, significará a perda de um ponto por atleta.
- Poderão ser feitas 05 (cinco) substituições no máximo, e somente no intervalo da partida.
- As partidas que terminarem empatadas no tempo normal terá tantas prorrogações de 03 (três) minutos, quantas forem necessárias até que haja um vencedor.

Penalidades

- Cumprirá suspensão automática no próximo jogo o aluno-atleta que for expulso da partida.

Dos Uniformes

- As equipes deverão se apresentar até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, devidamente uniformizadas, com camisas/coletes iguais.

- Sugerimos que os alunos utilizem tênis para evitar acidentes.

Classificação

- A pontuação para a classificação geral será a seguinte:

1º lugar = 500 pontos

2º lugar = 300 pontos

3º lugar = 100 pontos

A Quadra

- A quadra a ser utilizada é a de voleibol – 18 m X 09 m.
- As linhas fazem parte da quadra de jogo.

A Duração da Partida

- A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 6 (seis) minutos cada, com 05 (cinco) minutos de intervalo.
- As partidas que terminarem empatadas no tempo normal terá tantas prorrogações de 03 (minutos) minutos, quantas forem necessárias até que haja um vencedor.
- A partida se inicia e encerra-se com o apito do árbitro.
- O cronômetro será parado quando o árbitro solicitar.
- Será vencedora a equipe que decorrido o tempo regulamentar, tenha o maior número de jogadores adversários queimados, considerando o somatório do 1º e do 2º tempo.
- Em caso de empate no final do tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de 03 (três) minutos. Persistindo o empate, haverá nova prorrogação até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

A Bola

- A bola a ser utilizada será a de voleibol.

Os Jogadores

- A equipe será constituída por 14 (quatorze) jogadores, sendo 09 (nove) titulares e 05 (cinco) reservas.
- A equipe poderá dar início à partida com o mínimo de 07 (sete) atletas. Neste caso, significará a perda de 01 (ponto) por atleta ausente.
- As substituições só poderão ser efetuadas no intervalo da partida.

Situações de Queimada

- O atleta somente poderá quicar a bola após tê-la segurado.
- Será considerada queimada a jogadora que for atingida em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão.
- Será considerada queimada a jogadora que tentar segurar a bola e, não conseguindo, a deixe cair no chão.
- Se a atleta segurar a bola e cair com ela dominada não será considerada queimada, mesmo que a bola toque o chão.
- Se no mesmo arremesso a bola bater em 02 (duas) ou mais jogadoras da mesma equipe e depois cair no chão, a última a ser tocada pela bola estará queimada.

- Se a bola tocar simultaneamente o chão e a jogadora, esta não será considerada queimada.
- Se a bola tocar em uma jogadora e antes de tocar o chão for segurada por uma companheira de equipe ou tocada por qualquer jogadora da equipe adversária, não será considerada queimada.
- A atleta após ser queimada deverá dirigir-se ao outro lado da quadra, sendo que a mesma deverá realizar o arremesso. E onde deverá permanecer até o final do 1º ou 2º tempo, somente podendo retornar à quadra de jogo caso volte a queimar uma jogadora da equipe adversária.
- A jogadora que se dirigir ao outro lado da quadra mesmo depois de queimada, não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.
- A atleta queimada irá para a zona morta, tendo direito ao arremesso de recuperação, inclusive a última atleta a ser queimada.
- Se uma atleta deixar a bola cair na quadra adversária ou sair dos limites da sua quadra, perderá a posse de bola, não significando que esteja queimada.
- Uma atleta não poderá sair da quadra de jogo para fugir dos arremessos; caso isso aconteça, a posse de bola deverá voltar para a equipe adversária, sendo a mesma advertida. Persistindo em sair da quadra, a mesma será considerada queimada.
- Uma atleta que estiver caída ao solo por acidente, não poderá ser queimada.

Arremesso

- Todas as jogadoras poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que as mesmas não toquem e nem ultrapassem as linhas que limitam da sua própria quadra.
- Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela lateral da quadra adversária, a posse de bola será da outra equipe.
- Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela linha de fundo da quadra adversária, a bola pertencerá às jogadoras que ali estiverem. Caso a zona morta esteja vazia, a posse de bola será das jogadoras não queimadas.
- Ao arremessar a bola, se a mesma sair para trás e ultrapassar a linha divisória, a bola pertencerá às atletas queimadas da equipe adversária.
- A atleta que segurar a bola deverá obrigatoriamente realizar o arremesso, não podendo passar a bola para outra colega da mesma equipe.
- A jogadora que pisar ou ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando a equipe com a posse de bola, perderá a posse da mesma, passando a jogada para a equipe adversária.

Inícios do Jogo

- O arremesso inicial é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou por iniciar com a posse de bola.
- Após o intervalo do primeiro tempo, o arremesso de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.
- Antes da prorrogação, quando necessária, haverá um novo sorteio.
- A troca de quadra será feita após o intervalo do jogo.

Jogo Passivo

- Será considerado jogo passivo toda bola que não seja arremessada com intenção de queimar as jogadoras adversárias.
- O jogo passivo será permitido até o terceiro arremesso consecutivo. O não cumprimento deste implicará na perda da posse de bola.
- A atleta poderá ficar de posse de bola no máximo por 10 (dez) segundos.

Das Penalidades

- A atleta que cometer atos de indisciplina será advertida com cartão amarelo e esta deverá se dirigir a zona morta, sendo considerada queimada. Caso esta já esteja queimada, outra atleta de sua equipe deverá se dirigir a zona morta e será considerada queimada.
- Em caso de reincidência a atleta receberá o cartão vermelho sendo expulsa da partida, e sua equipe permanecerá incompleta até o final da partida. Se a punição ocorrer no primeiro tempo, a equipe perderá dois pontos ao final da partida. Caso a expulsão aconteça no segundo tempo, a equipe perderá um ponto ao final da partida.
- De acordo com o ato disciplinar da atleta, o árbitro poderá expulsar a atleta, sem a necessidade da advertência.

Arbitragem

- A equipe de arbitragem será composta por 02 (dois) árbitros.

Observações Gerais

- A contagem de pontos será feita pelo número de atletas colocados na zona morta ao término do primeiro e segundo tempos.
- Ao iniciar o segundo tempo, as atletas colocadas na zona morta voltam às suas equipes como se estivesse começando o jogo.
- No decorrer de uma partida, sendo colocadas todas as atletas de uma equipe na zona morta, estas voltam à sua quadra dando continuidade ao jogo sem trocar de quadra.
- O técnico não terá direito a pedir tempo no decorrer da partida.
- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.