

**OLIMPIADAS ASCES-UNITA 2017**

# **BOLETIM OFICIAL**

**04**



## OLIMPÍADAS ASCES-UNITA

BOLETIM OFICIAL N°04

CARUARU, 19 de ABRIL 2017.

### 01 - Da coordenação técnica

O NEA, vem respeitosamente agradecer a Secretaria de Educação Municipal pela cedência da BAMUCA – Banda Municipal de Caruaru, que brilhantemente se apresentou na abertura das Olimpíadas ASCES-UNITA e ao circo Plácido nellis, composto por alunos da casa que também colaboraram com o evento, obrigado a todos.

Observação 01 – Os atletas que não estiverem inscritos até o dia e horário marcado, não poderão disputar as Olimpíadas nas modalidades individuais.

Observação 02 – A contagem de tempo para o WO é realizada a partir do horário do primeiro jogo, computando- se 15 minutos, após esse período a equipe faltosa estará automaticamente eliminada das Olimpíadas ASCES-UNITA, não havendo mais contagem de tempo para os demais jogos.

Observação 03 – é de inteira responsabilidade dos Diretórios Acadêmicos a inscrição dos atletas nas respectivas modalidades, não cabendo ao NEA, interferência nessas inscrições.

Observação 04 – A tabela não poderá ser modificada para adequação de jogos pelos cursos, nem tampouco aos interesse da presença dos atletas em determinado jogo ou competição.

## 02 – Resultados do dia 18/04/2017

DATA: 18/04/2017		LOCAL: HAND - CAMPUS II				
Nº	HORA	CHAVE	MODALIDADE	EQUIPE		EQUIPE
01	19h40	ÚNICA	HAND/FEM	DIREITO	05 X 04	ENG. AMBIENTAL
02	20h20	ÚNICA	HAND/FEM	ODONTO	05 X 03	BIOMEDICINA
03	21h00	ÚNICA	BASQUETE	DIREITO	28 X 45	EF LICENC

## 03 – Programação para o dia 19/04/2017

DATA: 19/04/2017		LOCAL: GINÁSIO DA ASCRES/UNITA CAMPUS II				
Nº	HORA	CHAVE	MODALIDADE	EQUIPE	X	EQUIPE
04	19h00	ÚNICA	VOLEI/MASC	RI	X	DIREITO
05	19h30	ÚNICA	VOLEI/MASC	EF LICENC	X	ODONTO
06	20h00	ÚNICA	HAND/MASC	ENG PRODUÇÃO	X	BIOMEDICINA
07	20H30	ÚNICA	HAND/MASC	EF LICENC	X	DIREITO

### TÊNIS DE MESA

19 de abril

Local – Anexo 8 (Colégio – Atual)

Hora – 19:30H

### BASQUETE 3 X 3

19 de abril

Local – Anexo 8 (Colégio – Atual)

Hora – 19:30H

## **NORMAS ESPECÍFICAS – TÊNIS DE MESA**

Art. 1º - A competição do Tênis de Mesa das Olimpíadas ASCES – UNITA será realizada de acordo com o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º - A categoria em disputa será a individual: Masculina e Feminina.

Art. 3º - O atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência mínima de 30 minutos.

Art. 4º - Uniforme:

\* Calção ou bermuda, acima do joelho (masculino), short (feminino); calça de agasalho, sob hipótese alguma o atleta poderá competir com calça ou bermuda jeans.

\* Tênis. – não será permitida a participação do atleta com sandálias ou descalço.

Art. 5º - A competição será disputada em melhor de 3 sets de 11 pontos;

Art. 6º - Forma de competição: De acordo com o número de participantes.

Art. 7º - O sorteio para a formação da tabela será realizado, antes do início da competição, com os presentes inscritos na ficha, depois de formalizada a tabela, não serão aceitas novas inscrições.

Art. 8º - Não será aceita inscrição fora do prazo constante do Regulamento das Olimpíadas ASCES-UNITA

Art. 9º - O Atleta poderá estar acompanhado pelo seu Técnico; que terá direito a um pedido de tempo por jogo.

Art. 10º - Após ser chamado para jogar, o atleta terá 01 (um) minuto de tolerância para iniciar a partida;

## **NORMAS ESPECÍFICAS BASQUETE 3X3 –**

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

**Art. 1- Equipes**

Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

**Art. 2- Início do Jogo**

2.1 A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso esta seja necessária.

2.2 - O jogo deve iniciar com três (3) jogadores de cada equipe em quadra.

**Art. 3 - Pontuação**

3.1 - Será atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

3.2 - Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

3.3 - Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre convertido.

**Art.4 - Tempo de Jogo / Vencedor de um Jogo**

4.1 - O tempo regular de jogo deve ser o seguinte:

- Um (1) período de 10 minutos.
- O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres.

4.2 - No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.

4.3 - Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

4.4 - Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo

**Art. 5 - Faltas/Lances Livres**

5.1 - A equipe está em situação de falta coletiva quando tiver cometido seis (6) faltas coletivas no período.

. Os jogadores não estão excluídos pelo número de faltas pessoais

5.2 - A posse de bola será concedida após último lance livre derivado de uma falta técnica ou antidesportiva. A partida será reiniciada com "Check Ball" em favor da equipe que cobrou a penalidade.

**Art. 6 - Como a bola é jogada**

6.1 - Após cada arremesso ou último lance livre bem sucedido:

- Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, a partir do semicírculo abaixo da cesta ("no charge"), driblando ou passando a bola para um companheiro atrás do arco (área de dois pontos) na parte superior deste.
- A equipe não pode sofrer interferência antes de retirar a bola do semicírculo ("no charge").

6.2 - Após cada arremesso ou último lance livre mal sucedido:

- Se a equipe de ataque ganhar o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem precisar voltar à bola a um local atrás do arco (linha de dois pontos).
- Se a equipe de defesa ganhar o rebote ou roubar a bola, deve levá-la, passando ou driblando, a um local atrás do arco (linha de dois pontos).

6.3 - A posse de bola dada a qualquer equipe, após uma situação de bola morta que não seja uma pontuação bem sucedida, deve começar com uma troca de passe (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco (linha de dois pontos) na parte superior da quadra ("Check Ball").

6.4 - O jogador é considerado como "atrás do arco (linha de dois pontos)" quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no arco.

6.5 - No caso de uma situação de "bola presa/pulo bola", a posse de bola será dada à equipe de defesa.

#### **Art. 7- Substituição**

A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver morta, antes do "Check Ball".

O substituto só poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico atrás da linha superior, caracterizando a substituição. Não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

#### **Art. 8 - Pedidos de tempo**

Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola morta.

#### **Art. 9 - Desqualificação**

Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas estará sem condições de jogo, e deverá ser retirado da partida pelos árbitros e do evento pelos organizadores.

Independente da marcação de falta antidesportiva, a organização poderá excluir da competição os

jogadores que cometerem atos de violência, agressão verbal ou física, atuarem a fim de causar interferência