



I Torneio NECiFarm

Regulamento

Artigo 1.º

Organização e objetivos

1. O I Torneio NECiFarm é uma iniciativa do NECiFarm.
2. O I Torneio NECiFarm é composto por jogos de rua e jogos de sala, nomeadamente “Sueca”, *Twister*, Futsal e Voleibol.
2. O I Torneio NECiFarm tem o principal objetivo de promover a sala do NECiFarm (através dos jogos de sala) e levar ao convívio entre os alunos de Ciências Farmacêuticas.

Artigo 2.º

Organização do torneio

1. O torneio será constituído pelos jogos mencionados no Artigo 1.º, distribuídos pelos dias 25 de fevereiro, 11, 18 e 25 de março.
2. O dia 25 de fevereiro será dedicado à “Sueca”, o dia 11 de março ao futsal, o dia 18 de março ao *Twister* e o dia 25 de março ao Voleibol.
3. A data prevista de realização dos jogos pode sofrer alterações, caso as condições climatéricas a tal obriguem.
4. Cada equipa deverá ser composta por 4 elementos.
5. Pontuação por jogo:
 - a. Equipa vencedora: recebe dois (2) pontos;
 - b. Equipa derrotada: recebe zero (0) pontos.
 - c. Caso de empate específico de cada jogo. Consultar respetivos artigos.
6. Em caso de condições climatéricas inadequadas, cabe à organização arranjar um jogo alternativo ou alterar a sequência prevista dos jogos.
7. Quando uma equipa se inscreve fica automaticamente registada nos 4 jogos, sendo a falta de comparência contabilizada como menos dois (-2) pontos no jogo em causa.
8. Em todos os jogos haverá um supervisor, podendo este ser da Direção do NECiFarm ou alguém designado por esta para o efeito.
9. Caso o número de equipas o justifique, a organização reserva o direito de proceder a uma pré-eliminatória, com condições a definir em altura própria.



Artigo 3.º

Jogo da Sueca

1. As equipas de quatro (4) participantes serão divididas em duas e cada par de participantes jogará com o objetivo de ganhar pontos para a equipa inicial (de 4).
2. O jogo termina no final da realização de uma quadra, isto é, após a realização de 4 jogos.
3. Em caso de empate, realiza-se um novo jogo. Procede-se desta forma até que haja uma equipa vencedora.
4. Pontuação:
 - a. A equipa vencedora recebe dois (2) pontos;
 - b. A equipa derrotada recebe zero (0) pontos.

Artigo 4.º

Futsal

1. Neste jogo a equipa será composta pelos 4 elementos inscritos.
2. Todas as equipas jogam entre si.
3. O jogo terá uma duração de 30 minutos, dividido em duas partes de 15 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.
4. Em caso de empate será dado um prolongamento de 10 minutos.
5. Pontuação:
 - a. A equipa vencedora recebe dois (2) pontos;
 - b. A equipa derrotada recebe zero (0) pontos.

Artigo 5.º

Twister

1. O objectivo do jogo é mover pés e mãos conforme a indicação da roleta sem perder o equilíbrio ou cair.
2. Regras do jogo:
 - a. Uma terceira pessoa (juiz) irá girar a roleta e informar da combinação que saiu para os jogadores. Por exemplo: pé esquerdo – vermelho. Os jogadores deverão cumprir.
 - b. Os jogadores deverão mover-se ao mesmo tempo.



NECiFarm – Núcleo de Estudantes de Ciências Farmacêuticas
Universidade do Algarve

- c. Somente uma mão ou um pé poderá ocupar um círculo de cada vez. Se os dois jogadores desejarem o mesmo círculo, o juiz tem de decidir quem chegou primeiro.
 - d. Uma vez colocados nos círculos, as mãos e os pés não deverão ser movidos, a não ser que seja necessário para dar passagem a outra parte do corpo, sendo que depois deverão voltar ao círculo inicial. Antes deste movimento o juiz deverá ser avisado.
 - e. Quando três partes do corpo de um jogador estiverem a ocupar três círculos da mesma cor, todos os círculos dessa cor estarão ocupados. O juiz deverá continuar a girar a roleta até sair outra cor.
 - f. Mesmo que seja sorteada uma cor onde um jogador já tenha colocada uma das partes do corpo, ele deverá mover-se para um novo círculo da mesma cor.
 - g. Quando um jogador cai ou deixa tocar no tapete uma das outras partes do corpo (joelho, cotovelo, etc.) perde e o outro jogador é o vencedor.
3. As equipas de quatro (4) participantes serão divididas em duas equipas de dois (2) elementos.
4. Pontuação:
- a. A equipa vencedora recebe dois (2) pontos;
 - b. A equipa derrotada recebe zero (0) pontos.

Artigo 6.º
Voleibol

1. A equipa será composta pelos 4 elementos inscritos.
2. Todas as equipas jogam entre si.
3. O jogo é ganho pela equipa que primeiro chegar aos 15 pontos com uma diferença de 2 pontos.
4. Em caso de empate o jogo continua até se obter uma diferença de dois pontos.
5. Pontuação:
 - a. A equipa vencedora recebe dois (2) pontos;
 - b. A equipa derrotada recebe zero (0) pontos.



NECiFarm – Núcleo de Estudantes de Ciências Farmacêuticas
Universidade do Algarve

Artigo 7.º

Prazos do torneio

1. As inscrições terminam dia 23 de fevereiro de 2014 às 23h e 59min.
2. Dia 25 de fevereiro será dedicado ao jogo da Sueca, o dia 11 de março ao Futsal, o dia 18 de março ao *Twister* e o dia 25 de março ao *Voleibol*.
3. O vencedor será anunciado dia 25 de março.

Artigo 8.º

Prémios

1. À equipa vencedora do torneio serão atribuídas quatro *sweats* NECiFarm e um jantar/almoço no valor de 30€.

Artigo 9.º

Disposições finais

1. As dúvidas e casos omissos decorrentes deste Regulamento serão resolvidos pela Organização ou pela Direção do NECiFarm, de acordo com as suas especialidades.

CONTACTO PARA ESCLARECIMENTOS

Quaisquer dúvidas deverão ser dirigidas a: dcl.necifarm@gmail.com