II Torneio NECiFarm

Regulamento

Artigo 1.º

Organização e objetivos

1. O II Torneio NECiFarm é uma iniciativa do NECiFarm.
2. O II Torneio NECiFarm é composto por jogos de rua e jogos de sala, nomeadamente "Sueca", Voleibol e Setas.
3. O II Torneio NECiFarm tem o principal objetivo de promover a sala do NECiFarm (através dos jogos de sala) e suscitar o 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 11, 18 e 25 de fevereiro.
2. O dia 11 de fevereiro será dedicado à *Sueca*, o dia 18 ao voleibol, o dia 25 às *setas* e, no mesmo dia 25, serão também entregues os prémios à equipa vencedora.
3. O jogo de voleibol poderá ser substituído por um jogo de *Quiz*, se as condições climatéricas do dia para o qual este está agendado assim o obrigarem.
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. Quando uma equipa se inscreve fica automaticamente registada nos 3 jogos, sendo a falta de comparência contabilizada como menos dois (-2) pontos no jogo em causa.
7. A equipa inscrita deve manter fixos os membros que registou no início da inscrição, não sendo permitido a troca de algum elemento.
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

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.

Artigo 5.º

Setas

1. Cada equipa será dividida em dois elementos, sendo cada jogo disputado por dois elementos de uma equipa e dois elementos de uma outra equipa adversária.
2. Um elemento de cada equipa que disputará o jogo lança a seta uma vez ao tabuleiro, sendo que a que conseguir atingir o maior valor será a equipa que começará a jogar.
3. Cada jogador tem direito a lançar 3 setas por ronda.
4. Depois das setas serem lançadas, contabilizam-se as pontuações e retiram-se as setas do tabuleiro, antes de chegar a vez do adversário.
5. No momento do lançamento, todos os jogadores devem posicionar-se antes da linha de lançamento. Se o pé do jogador que está a lançar ultrapassar a linha

de lançamento, esse lançamento não é válido;

6. Cada jogo será constituído por cinco rondas, sendo a pontuação distribuída da seguinte forma:
    - Se a seta acertar na parte negra ou amarela, o jogador faz o número de pontos que consta nessa secção;
    - Se a seta acertar as secções exteriores verdes ou vermelhas, o jogador duplica os pontos que constam nessa secção;
    - Se a seta acertar as secções interiores verdes ou vermelhas, o jogador triplica o número de pontos que constam nessa secção;
    - O maior número de pontos que um jogador pode fazer é 180, acertando as 3 setas no triplo vinte;
    - Se uma seta atingir a zona central verde, o jogador acumula 25 pontos;
    - Se uma seta atingir a zona interna vermelha, o jogador faz 50 pontos;
    - Se um jogador lançar a seta fora do contorno externo ou do tabuleiro, não será atribuída qualquer tipo de pontuação.
    - Vence o jogo a equipa que, no final das 5 rondas, terá conseguido um maior número de pontos.
    - Em caso de empate, haverá uma ronda extra.
7. Pontuação:
    a. A equipa vencedora recebe dois (2) pontos;
    b. A equipa derrotada recebe zero (0) pontos.

Artigo 6.º

Quiz

1. Será constituído por 15 perguntas de cultura geral em que os 4 elementos da equipa poderão responder em equipa.
2. Um elemento do NECiFarm lança a pergunta e cada equipa terá um tempo

para escrever a resposta.

3. No final vence a equipa que tiver maior número de respostas corretas.
4. O jogo terá apenas uma ronda decorrendo simultaneamente para todas as equipas inscritas.
5. Não serão permitidas trocas de informação entre equipas ou pesquisa de informação durante o jogo, podendo a equipa ser desqualificada.
6. Pontuação:
    a. A equipa vencedora recebe dois (2) pontos;
    b. A equipa derrotada recebe zero (0) pontos.

Artigo 7.º

Prazos do torneio

1. As inscrições terminam dia 6 de fevereiro de 2015 às 23h e 59min.
2. Dia 11 de fevereiro será dedicado ao jogo da *Sueca*, dia 18 ao voleibol e dia 25 ao jogo das *setas*.
3. O vencedor será anunciado dia 25 de fevereiro.

Artigo 8.º

Prémios

1. À equipa vencedora do torneio serão atribuídas quatro *sweats* NECiFarm e um jantar/almoço no valor de 40€.

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