



Ultimate Frisbee Misto dos XXXII JIUnBs 2017 – U.F.M. 2017

Proposta resumida Ultimate Frisbee Misto JIUnB's – U.F.M. 2017:

As regras são as oficiais da WFDF mais as previstas em regulamento específico para o JIUnBs.

Jogo 5x5 campo oficial reduzido 45x25x15 metros. Jogos de 11 pontos ou 45 minutos (2 tempos de 21', intervalo de 3').

Haverá sorteio das equipes em grupos de 4 ou 5 equipes - 1º fase - máximo de 3 jogos por dia. Times que ocuparem as primeiras e segundas colocações seguem para a próxima fase – playoffs. Modelo para dois dias de competição, manhã e tarde.

Considerações sobre o Ultimate Frisbee:

É um esporte sem contato e sem árbitros*, assim, cabe aos jogadores em campo decidirem de maneira respeitosa e imparcial sobre o andamento do jogo. Será exigido por equipe um número mínimo de 3 jogadores com o certificado Standard da WFDF.

*há a possibilidade de voluntários do Strix Brasília Ultimate/Clube de ULTIMATE (certificado avançado em dia) ajudarem sobre as regras, esclarecer jogadas e dentro do mínimo possível, intervir no jogo.

O ultimate frisbee possui um caráter muito forte de fairplay e honra, que se traduzem no Espírito de jogo. Uma planilha de 5 critérios a serem avaliados em cada jogo, ou seja, a equipe é avaliada pelo time adversário, sobre:

1-Conhecimento e Uso de regras, 2-Faltas e Contato físico, 3-Imparcialidade, 4-Atitude positiva e Autocontrole e 5-Comunicação.

Logo a equipe que tiver melhor pontuação ao longo do campeonato, é a equipe que exerceu melhor os critérios em campo, jogando com intensidade e competitividade adequados.

Os campos serão montados pela equipe do JIUnBs mais os voluntários/participantes do Strix. Cada jogo deve contar com um mesário para controlar o tempo, placar e dados individuais (gols, defesas, assistências).

Prêmios Equipe: Primeiro lugar, segundo e terceiro; medalhas
Melhor espírito de jogo; medalha

Prêmios Individuais: Artilheiro (FEM e MAS), Assistência (FEM e MAS), MVP (FEM e MAS); medalha
Destaques do Clube, prêmio do CULT



REGULAMENTO U.F.M. 2017

Capítulo I

Finalidades, Objetivos, Promoção, Modalidade, Participantes e Período

Artigo 1º - O Ultimate Frisbee Misto – JIUnB's 2017 tem como objetivos:

- a) Divulgar e promover o esporte na universidade;
- b) Promover uma competição dentro da filosofia desenvolvida pela prática esportiva Ultimate Frisbee;
- c) Agregar novos praticantes da modalidade.

Artigo 2º - O Ultimate Frisbee Misto JIUnB's - 2017 é promovido pela Clube de Ultimate UNB com o apoio de jogadores do STRIX BRASILIA ULTIMATE.

Artigo 3º - A modalidade disputada neste evento será o Ultimate Frisbee Misto conforme as regras expressas no manual oficial versão em português produzido pelo Comitê da World Flying Disc Federation em vigor desde janeiro de 2017, respeitando as adaptações previstas neste regulamento.

Artigo 4º - Poderão participar somente os atletas e equipes inscritos no evento no período de inscrição dos jogos internos da UNB.

Artigo 5º - Qualquer pessoa que se considere apta, sendo de responsabilidade da mesma zelar por sua condição física, poderá participar da modalidade.

Parágrafo único - Cada equipe será composta por 3 capitães, que devem realizar o teste básico da WFDF para melhor andamento do esporte.

Artigo 6º - O U.F.M. será disputado nos dias 28 e 29 de outubro de 2017 a partir das 9 horas, conforme programação e tabelas divulgados em boletim específico. O local será o Centro Olímpico da Universidade de Brasília – UnB.

Capítulo II

Dirigentes

Artigo 7º - A coordenação do evento estará a cargo do Clube de Ultimate UNB, representado pela presidente Nathalia Almeida e diretor Técnico-Esportivo Felipe Cardelino. Ambos estudantes de graduação nos cursos Geologia e Engenharia Florestal.

Parágrafo único – Respondem pela organização do evento também, o professor e coordenador do Projeto de Extensão STRIX BRASILIA ULTIMATE Felipe Rodrigues da Costa.



Capítulo III

Inscrições

Artigo 8º - Cada equipe deverá ser constituída por no mínimo 5 jogadores e no máximo 10. Com no mínimo 3 mulheres na ficha de inscrição.

Parágrafo Único – A WFDF determina a proporção de 3x2 em campo, ou seja, 3 mulheres e 2 homens ou 3 homens e 2 mulheres.

Capítulo IV

Forma de Disputa e de Apuração de Classificação

Artigo 9 - A disputa acontecerá em duas fases.

- a) A primeira fase será disputada por meio de um rodízio simples entre os grupos definidos pela organização e previamente sorteados no congresso técnico.
 1. A pontuação da fase de grupos acontecerá da seguinte forma:
 - i. Vitória 3 Pontos;
 - ii. Derrota 1 Ponto;
 - iii. W.O. 0 Ponto.
 2. Os critérios de desempate para o resultado final dos grupos seguirão a ordem dos seguintes critérios.
 - i. Maior número de vitórias
 - ii. Saldo de gols
 - iii. Gols marcados por mulheres
- b) A segunda fase acontecerá pelo confronto direto entre as equipes classificadas em primeiro e segundo lugares de cada grupo.
 - § 1º - Será sorteado o confronto das equipes, constituindo assim a semifinal.
 - § 2º - Será declarado 1º lugar do campeonato e Campeã a equipe vencedora do confronto final, entre os vencedores dos jogos da semifinal.
 - § 3º - Será declarado 2º lugar do campeonato e Vice-campeã a equipe perdedora do confronto final, entre os vencedores dos jogos da semifinal.
 - § 4º Será declarada a equipe campeã do Espírito de Jogo aquela que somar maior pontos em formulário próprio (ANEXO C).
 - § 5º Será declarado 3º lugar do campeonato a equipe vencedora do confronto entre as equipes perdedoras da semifinal.
 - § 6º Artilheiro, passador e defensor serão declarados a partir das anotações em súmula.
 - § 7º MVP masculino e feminino serão declarados a partir da soma total de gols, defesas e assistências resultantes das súmulas de jogo.
 - § 8º Os Destaques pelo Clube de Ultimate UNB do U.F.M., masculino e feminino serão selecionados pela diretoria do clube.

Nota: Espírito de Jogo

O Espírito de Jogo será avaliado em todos os jogos, conforme o Formulário de Análise do Espírito de Jogo (SOTG) (ANEXO C). Ao final de cada jogo, os capitães juntos com os Oficiais do CULT, deverão retirar o formulário de avaliação



do Espírito de Jogo junto à mesa de arbitragem do jogo, preencher conforme a avaliação do adversário e entrega-lo.

Capítulo V

Regras e Arbitragem

Artigo 10 – O evento seguirá as regras do Ultimate, versão oficial e português em vigor desde janeiro de 2017, produzida pelo Comitê da World Flying Disc Federation, salvo adaptações expressas neste regulamento:

§ 1º – O Ultimate é um esporte sem contato físico e auto arbitrado. Todos os jogadores são responsáveis por administrar e respeitar as regras. O Ultimate apoia-se no Espírito de Jogo, que atribui a cada jogador a responsabilidade pelo ‘fair play’.

§ 2º – O objetivo do jogo é chegar com o disco até as Zonas de Gol, que ficam localizados nas extremidades do campo.

§ 3º – Duas equipes, com cinco jogadores cada, competem para marcar o maior número de gols possíveis.

§ 4º – Os integrantes da equipe atacante passam o disco de jogador para jogador.

§ 5º – Ao recebê-lo, estes devem fixar um pé de pivô (ao estilo do Basquete) e passá-lo antes de 10 segundos.

§ 6º – Os integrantes da equipe de defesa devem impedir que os atacantes recebam o disco na Zona de Gol.

§ 7º - Os jogos terão a duração de 45 minutos ou 11 pontos. Um intervalo de três minutos será dado no sexto ponto, ou no fim do primeiro tempo 21 minutos.

§ 8º - Ao final dos quarenta e cinco minutos, o jogo será considerado terminado após a decisão do ponto. Durante a segunda fase, caso o ponto leve a um empate, o jogo será definido no “gol de ouro”.

§ 9º - As dimensões do campo de jogo são de 45x25x15m, ANEXO D deste regulamento

Capítulo VI

Justiça, Disciplina e Segurança

Artigo 11 - A violência por parte do jogador poderá ser punida com a exclusão do mesmo da partida e até da competição.

Parágrafo único – A comissão disciplinar do evento decidirá sobre a exclusão definitiva da competição, do praticante de ato violento.

Artigo 12 - Serão aplicadas, também, penas disciplinares quando ocorrerem as seguintes infrações:

- a) Prejudicar o bom andamento da competição;
- b) Promover desordem antes, durante e depois dos jogos, nas proximidades do local onde estão sendo realizados os mesmos;
- c) Incentivar os atletas ao desrespeito às autoridades;
- d) Proferir palavras ou fazer gestos ofensivos à moral;
- e) Estimular os atletas a prática de violência;
- f) Atirar objetos dentro do local dos jogos;



- g) Agressão mútua entre dirigentes das equipes;
- h) Faltar com respeito às autoridades ou coordenadores da competição;
- i) Tentar ou agredir oficiais, demais autoridades ou adversários.
- j) Outras ações não previstas nesse regulamento, mas observadas pela organização do evento como atitudes que não estejam de acordo com o Espírito de Jogo.

Parágrafo único – Uma Comissão Disciplinar será indicada pela organização do evento. Esta comissão será composta de um integrante de cada equipe, além do coordenador do evento, e será responsável pela análise e definição quanto aos procedimentos de justiça e disciplina.

Capítulo VII

Prêmios e Solenidades: Abertura e Encerramento

Artigo 13 - Ao final do festival haverá a premiação para: Equipe Campeã; Equipe Vice-campeã; Equipe Terceiro-lugar, Equipe Espírito de Jogo; Defensor; Assistência; Artilheiro; MVP Masculino; MVP Feminino; Destaque do CULT.

Capítulo VIII

Disposições Gerais

Artigo 14 - As situações surgidas e que não estejam contempladas neste regulamento, serão decididas pela organização do evento, que é a instância definitiva para dirimir quaisquer questões.

Site para obtenção do certificado básico *STANDART* para capitães. Regras oficiais de 2017 para conhecimento de todos também no link abaixo.

<https://rules.wfdf.org/accreditation>

DD/MM/YYYY

Date

Division

Your Team

Your Team		1st Opponent		2nd Opponent		3rd Opponent		4th Opponent	
(Us - Them)		(Us - Them)		(Us - Them)		(Us - Them)		(Us - Them)	
Game score	(Game score)	Game score	(Game score)	Game score	(Game score)	Game score	(Game score)	Game score	(Game score)
Poor	Not Good	Poor	Not Good	Poor	Not Good	Poor	Not Good	Poor	Not Good
Good	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Good
Very Good	Very Good	Very Good	Very Good	Very Good	Very Good	Very Good	Very Good	Very Good	Very Good
Excellent	Excellent	Excellent	Excellent	Excellent	Excellent	Excellent	Excellent	Excellent	Excellent
0*	1	0*	1	0*	1	0*	1	0*	1
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
2	3	2	3	2	3	2	3	2	3
3	4*	3	4*	3	4*	3	4*	3	4*
4*		4*		4*		4*		4*	

SPIRIT OF THE GAME SELF SCORE SHEET

Your whole team should be involved in rating YOUR team! Circle one box in each of the five lines and sum up the points to determine the SOTG score for your team.

- 1. Rules Knowledge and Use**
Examples: You did not purposefully misinterpret the rules. You kept to time limits. When you didn't know the rules you showed a real willingness to learn.
- 2. Fouls and Body Contact**
Examples: You avoided fouling, contact, and dangerous plays.
- 3. Fair-Mindedness**
Examples: You apologized in situations where it was appropriate, informed teammates about wrong/unnecessary calls. Only called significant breaches.
- 4. Positive Attitude and Self-Control**
Examples: You were polite. You played with appropriate intensity irrespective of the score. You thanked them for the game.
- 5. Communication**
Examples: You communicated respectfully. You listened. You kept to discussion time limits.

Summing the results
Sum the results of every category to a final number and write it into these boxes (the end result should be between 0 and 20).

***Comment Box**
If you have selected 0* or 4* in any category, please explain in few words what happened. Compliments as well as negative feedback will help you for future games.



Anexo D – Dimensões do Campo

