

Regulamento das Competições Esportivas para o Congresso de Jovens

1. Objetivos

1.1. Este regulamento tem por objetivo normatizar a existência das competições esportivas no Congresso de Jovens e nos Jogos Classificatórios que precedem o mesmo;

1.2. Os jogos têm por objetivos:

1.2.1 Promover o intercâmbio entre os diversos grupos de jovens, a união entre os mesmos, através da realização de um programa comum aos jovens envolvidos;

1.2.2 Promover e incentivar a prática de esportes, e a competitividade sadia entre os grupos presentes, reforçando o espírito cristão de união, respeito e companheirismo durante as disputas.

2. Modalidades

2.1. As modalidades esportivas de caráter competitivo oferecidas no Congresso de Jovens são as seguintes:

- Futebol (masculino e feminino)
- Voleibol (masculino e feminino)
- Tênis de mesa (masculino e feminino)
- Xadrez (masculino e feminino)
- Dominó (dupla masculina, dupla feminina e dupla mista)
- Corrida de fundo – 2800m (masculino)
- Corrida de fundo – 1400m (feminino)
- Corrida de revezamento – 3 x 700m (masculino e feminino)
- Basquete 3x3 (masculino e feminino)
- Pebolim (dupla masculina, dupla feminina e dupla mista)

2.2. Modalidade nova: A modalidade esportiva “Pebolim” passa a ser oferecida a partir do Congresso de 2024, sendo uma modalidade em teste, não somando pontos para o troféu geral do Congresso.

Observação: O Pebolim se enquadra na regra geral em que cada pessoa pode se inscrever em apenas dois esportes individuais, sendo que esta regra já se aplica no corrente ano de 2024.

3. Jogos Classificatórios

3.1. Os Jogos Classificatórios é um evento que precede o Congresso de Jovens e visa selecionar 8 equipes dentre as inscritas para as modalidades coletivas (futebol e voleibol);

3.2. Para os jogos classificatórios, é considerada a seguinte divisão e número de equipes classificadas:

a) CHAVE 1 – abrange os grupos do Paraná e Paraguai, de onde se classifica uma equipe em cada modalidade/naipe;

b) CHAVE 2 – abrange os grupos do Rio Grande do Sul, de onde se classifica uma equipe em cada modalidade/naipe;

c) CHAVE 3 – abrange os grupos de Santa Catarina, de onde se classificam seis equipes em cada modalidade/naipe;

3.2.1. A distribuição das vagas pode ser alterada pela comissão organizadora, caso alguma chave apresente menos que duas equipes inscritas;

3.3. O sistema de disputa utilizado nos jogos classificatórios será definido de acordo com número de equipes inscritas, e será apresentado no congresso técnico;

3.4 As datas e locais dos jogos são definidos e comunicados pelo Comitê de Esportes.

4. Inscrições

4.1. Modalidades Coletivas

4.1.1 A inscrição de equipes para as modalidades coletivas é feita através do site www.sejameuc.com.br e período a ser informado pelo Comitê de Esportes com antecedência também no próprio site;

4.1.2. Para a participação nas modalidades coletivas nos Jogos Classificatórios, existe a cobrança de uma taxa de inscrição por modalidade/naipe, divulgada anualmente pelo Comitê de Esportes;

É permitida somente a inscrição de uma equipe (por modalidade e naipe) por grupo de jovens;

4.1.3. É obrigatório o envio da relação de jogadores por modalidade/naipe, em data previamente marcada pelo Comitê de Esportes (conforme modelo de planilha disponibilizada no site do SEJA);

4.1.4. É obrigatório o envio do Termo de Ciência digitalizado e assinado pelo Missionário/Pastor da comunidade, conforme modelo disponibilizado pelo Comitê de Esportes, com cópia do documento de identificação do Missionário/Pastor (Carteira de Identidade/Registro Nacional de Estrangeiro). **A não apresentação do Termo de Ciência e da documentação de identificação antes do início dos jogos invalida a participação do grupo nos jogos Classificatórios/Congresso, sob qualquer alegação.**

4.1.5. Nos Congressos Técnicos (quando ocorrer presencialmente), a relação de jogadores e o Termo de Ciência devem ser entregues de forma impressa, contendo nome legível e assinatura do líder do grupo, líder de esportes e missionário ou pastor (conforme solicitado em cada documento). Nos grupos onde o líder de esporte for o líder de grupo, tem validade a assinatura do mesmo;

4.1.6. Serão permitidos até 15 jogadores inscritos em cada modalidade e naipe;

4.1.7. Não serão aceitos jogadores “emprestados” de outros grupos, nem a aglutinação de grupos para a formação de uma equipe. Isto significa que na cidade/distrito/paróquia/comunidade onde houver mais de um grupo de jovens, não poderá se juntar com os outros grupos existentes, sob pena de serem proibidos de jogar futuramente;

4.1.8. O jogador que estiver participando de 2 ou mais grupos de jovens, deverá optar por qual grupo queira participar, mesmo que tenha frequência em mais grupos. Ao participar dos Jogos Classificatórios por um grupo, o jogador só poderá participar do mesmo grupo nos Jogos do Congresso;

4.1.9. Nos Jogos do Congresso, somente será permitida a participação dos jogadores inscritos para o Congresso (aqui significa o evento Congresso, não apenas os jogos);

4.1.10. A idade mínima para poder participar dos Jogos Classificatórios e dos Jogos do Congresso de Jovens é de 14 anos;

4.1.11. A idade máxima para participação dos Jogos Classificatórios e dos Jogos coletivos do Congresso de Jovens é de 29 anos, todavia podendo haver 2 exceções (acima de 29 anos) por naipe/modalidade em cada equipe;

4.1.12. Para representar a FLT-CETEOL, o jogador deve estar regularmente matriculado nesta instituição;

4.1.13. Conforme Congresso Técnico realizado no dia 10 de fevereiro de 2018, após 1 ano em teste, foi aprovado pela maioria dos grupos presentes a “SUSPENSÃO” da regra de frequência mínima de 60% (sessenta por cento) no período de 4 meses que antecedem a data de entrega da relação de jogadores para os Jogos Classificatórios; e nos meses de: setembro, outubro, novembro e dezembro do ano que antecede ao Congresso de Jovens.

4.1.15 Com base na classificação geral do último congresso, no ano seguinte, exclusivamente para o evento Classificatórios dos grupos de Santa Catarina, os 4 primeiros colocados (caso inscritos) nas 4 modalidades de esportes coletivos terão o direito de serem cabeça de chaves. Isso representa que estarão em grupos separados no sorteio de chaves.

4.2. Modalidade Individuais

4.2.1. As inscrições de atletas para as modalidades individuais, disputadas somente no congresso de jovens, são realizadas no Congresso de Jovens, em locais e horários divulgados pelo Comitê de Esportes do Congresso e também divulgados na central de informações;

4.2.2. Para a efetivação da inscrição, existe a cobrança de uma taxa de R\$5,00 por participante a ser paga no momento da inscrição;

4.2.3. O atleta só poderá se inscrever para jogar pelo grupo onde estiver inscrito, sendo necessária a apresentação do pulseira no momento da inscrição;

4.2.4. Cada atleta poderá se inscrever em no máximo duas modalidades, com algumas observações:

4.2.4.1. O mesmo atleta não pode se inscrever em dois naves de dominó, taco e pebolim (masculino e misto, ou feminino e misto);

4.2.4.2. O mesmo atleta não pode se inscrever nas modalidades de xadrez e dominó;

4.2.5. Somente poderão se inscrever 4 jogadores/equipes por grupo de jovens participantes em cada modalidade e naipe.

Exceção: para o Basquete 3x3 poderão ser inscritas somente 2 equipes por grupo de jovens

4.2.6. Para o Basquete 3x3 é permitido a inscrição de até 2 reservas por equipe, ou seja um total de 5 jogadores por equipe.

4.2.7. Metodologia W.O. Esportes Individuais:

Será aplicado W.O. quando:

4.2.7.1. O atleta não comparecer a partida e não justificar ausência.

4.2.7.2. Quando a partida estiver bloqueando o andamento da tabela de jogos, mesmo justificada ausência.

4.2.7.3. Observações: É de responsabilidade do atleta o acompanhamento do andamento da tabela de jogos, bem como a escolhadas modalidades que irá participar.

O atleta deve decidir qual modalidade irá participar no caso de coincidência de horários de partidas entremodalidades diferentes (nos casos onde as partidas não podem ser adiadas pelo andamento da tabela).

4.2.8. Para os esportes individuais em que ocorre a formação de uma dupla, trio ou equipe, é permitido a junção de jogadores de grupos de jovens diferentes, todavia não esta inscrição/participação não somará pontos no troféu geral para nenhum grupo de jovens.

5. Premiações e Pontuação

5.1. Por ocasião do congresso de jovens, será premiado com o troféu geral o grupo que acumular mais pontos durante os jogos. O troféu tem caráter rotativo, sendo que o grupo que conquistar o troféu geral pela terceira vez fica definitivamente com ele;

5.2. Serão premiados os três primeiros colocados de cada modalidade e naipes, ficando facultativa a premiação nos Jogos Classificatórios;

5.3. Será premiada a melhor torcida, durante os jogos no Congresso de Jovens; terão direito a voto os membros do comitê organizador do congresso, os membros da comissão organizadora dos esportes, e mais duas pessoas escolhidas especialmente para este fim;

5.3.1. Serão considerados critérios de avaliação para premiação da melhor torcida: a caracterização, grito e hino de torcida, respeito ao público em geral e aos adversários e participação durante os jogos.

5.3.2. Em caso de não haver uma torcida que se destaque durante os jogos no Congresso de Jovens, o troféu de melhor torcida não será entregue a nenhum grupo. Esta decisão pode ser tomada pela equipe de avaliação, conforme item 5.3.

5.5. Pontuação do Troféu Geral

5.5.1. Mérito esportivo

5.5.1.1. O sistema de pontuação do troféu geral é baseado em apuração de pontuação geral por modalidade, ou seja, um ranking de pontuação por grupo (e não por atleta) é gerado para cada modalidade/naipes conforme o desempenho seguinte: 1º lugar = 10 pontos / 2º lugar = 8 pontos / 3º lugar = 6 pontos / 4º lugar = 4 pontos / 5º lugar = 2 pontos. Atletas do mesmo grupo acumulam pontos para gerar um novo ranqueamento por grupo, que por sua vez, obedece a mesma escala de pontuação para ser utilizada na apuração do troféu geral;

5.5.1.2. Em caso de empate de número de pontos no ranqueamento por grupos, o critério de desempate é o melhor resultado alcançado;

5.5.1.3. O sistema é o mesmo para as modalidades individuais e coletivas, sendo facilitada a sua aplicação nas modalidades coletivas, pois só é permitida a participação de uma equipe por grupo de jovens;

5.5.1.4. Nas modalidades onde o sistema de disputa for a de eliminatória simples ou dupla, os 4 primeiros colocados são conhecidos por confronto direto. O 5º colocado será a equipe que perdeu para o 1º colocado nas quartas-de-final; o 6º colocado, a equipe que perdeu para o 2º; e assim sucessivamente.

5.5.1.5. Demais itens que impactam na pontuação geral:

- a) Não inscrição do grupo até a data limite (por modalidade e naipe) = **-2 pontos**
- b) Depósito bancário não identificado = **-2 pontos**
- c) Depósito bancário fora da data limite = **-2 pontos**
- d) Não participação de um integrante do grupo de jovens inscrito para os Jogos Classificatórios no Congresso Técnico definido pelo comitê (por grupo) = **-2 pontos**
- e) Não participação de um integrante do grupo de jovens classificado para os jogos coletivos no Congresso de Jovens no Congresso Técnico definido pelo comitê (por grupo) = **-2 pontos**
- f) Não envio da relação dos jogadores até a data limite para os Jogos Classificatórios (por modalidade enaipe) = **-4 pontos**
- g) Não envio do termo de Ciência até a data limite para Jogos Classificatórios = **-4 pontos**
- h) Não envio da relação dos jogadores até a data limite para Congresso de Jovens (por modalidade e naipe) = **-4 pontos**
- i) Não envio do termo de Ciência até a data limite para Congresso de Jovens = **-4 pontos**
- j) Não apresentação de uma bola durante os Jogos Classificatórios (por modalidade e naipe) = **-2 pontos**
- k) Não apresentação de uma bola durante os jogos do Congresso de Jovens (por modalidade e naipe) = **-2 pontos**
- l) Participação nos esportes individuais (pelo menos 1 inscrição por modalidade e naipe) = **2 pontos**
- m) Cada cartão vermelho recebido = **-4 pontos**; Cada cartão amarelo recebido = **-2 pontos** (durante Jogos Classificatórios e Jogos do Congresso)
- n) Melhor torcida escolhida = **5 pontos**

6. Os Jogos

6.1. Nos dias dos jogos, os jogadores devem apresentar a pulseira e um documento de identificação com foto (carteira de identidade, CNH, passaporte).

6.2. Futebol

6.2.1. As regras adotadas serão da Confederação Brasileira de Futsal, com algumas particularidades listadas nos itens subsequentes, independente dos jogos serem disputados em piso de grama ou quadra de salão;

6.2.2. Uso de caneleiras é um item obrigatório para todos os atletas masculinos nessa modalidade. As caneleiras são equipamentos fundamentais para garantir a segurança e a integridade física dos jogadores;

6.2.3. Quanto ao uso de chuteiras, fica estabelecido que somente será permitido o uso de chuteiras específicas de futebol suíço (que não possui travas, mas tem um solado especial para gramado);

6.2.4. Tempos mínimos de jogo: 2 períodos de 10 minutos, com 1 intervalo de 2 minutos;

6.2.5. Não é permitido pedir “tempo” no decorrer dos 2 períodos de jogo;

6.2.6. As cobranças de penalidades serão efetuadas de forma livre, mas tendo a distância mínima de 7 metros (quando os jogos forem disputados em grama).

6.2.7. Nos Jogos Classificatórios:

6.2.7.1. No sistema de disputa de “pontos corridos”, a vitória garante 3 pontos para a equipe, enquanto o empate 1 ponto para cada equipe, sendo que o critério de classificação é o maior número de pontos somados;

6.2.7.2. Havendo empate no somatório dos pontos, os critérios são:

- a) Menor número de cartões vermelhos por equipe;
- b) Menor número de cartões amarelos por equipe;
- c) Menor número total de faltas individuais, durante as classificatórias;
- d) Saldo de gols durante as classificatórias; (gols pró menos gols sofridos);
- e) Menor número de gols sofridos, durante a competição;
- f) Confronto direto.

6.2.8. No Congresso:

6.2.8.1. Os jogos são disputados em sistema de eliminatórias simples. Havendo empate durante o tempo normal haverá cobrança de pênaltis para definir o vencedor, com 3 cobranças intercaladas para cada equipe e, se persistir o empate será cobrança de um em um até haver o desempate.

6.3. Voleibol

6.3.1. Valem as regras divulgadas pela Comissão Brasileira de Arbitragem de Voleibol (COBRAV), com as seguintes alterações:

- a) Um jogo é ganho pela equipe que vencer dois sets (invalidando o capítulo 6.3.1 das regras da COBRAV);
- b) Um set (exceto o decisivo – 3º set) é ganho pela equipe que primeiro atingir 25 pontos, existindo um mínimo de 2 pontos de diferença no placar de uma equipe para com a outra, chegando ao máximo de 30 pontos (invalidando o capítulo 6.2 das regras da COBRAV);
- c) Caso haja empate (1 – 1) em sets, um set decisivo (3º) é jogado e terminado em 15 pontos, havendo a necessidade de um mínimo de 2 pontos de diferença limitado a 30 pontos (invalidando o capítulo 6.3.2 das regras da COBRAV).

6.3.2. Nos Jogos Classificatórios:

6.3.2.1. No sistema de disputa de “pontos corridos”, a vitória garante 3 pontos para a equipe, sendo que o critério de classificação é o maior número de pontos somados;

6.3.2.2. Havendo empate no somatório dos pontos, os critérios são:

- a) Menor número de cartões vermelhos por equipe;
- b) Menor número de cartões amarelos por equipe;
- c) Sets average;
- d) Pontos average;
- e) Confronto direto.

6.3.3. No Congresso:

6.3.3.1. Os jogos são disputados em sistema de eliminatórias simples.

7. Punições

7.1. Serão aplicadas as seguintes punições aos jogadores portadores de cartões de advertência (válidas para as modalidades de futebol e voleibol):

a) O jogador que receber 2 cartões amarelos (acumulativos) estará suspenso da próxima partida que a equipe vier a disputar. Caso o jogador tenha recebido o 2º cartão amarelo no último jogo de sua equipe no Congresso de Jovens ou nas Classificatórias, este deve cumprir a suspensão no primeiro jogo da competição seguinte;

b) O jogador que receber 1 cartão vermelho durante a competição, estará suspenso da próxima partida que a equipe vier a disputar. Caso o jogador tenha recebido o cartão vermelho no último jogo de sua equipe no Congresso de Jovens ou nas Classificatórias, este deve cumprir a suspensão no primeiro jogo da competição seguinte;

7.2. Qualquer integrante do grupo de jovens que estiver participando dos jogos e que por ventura vier se comportar de forma inconveniente e indisciplinada poderá sofrer alguma forma de punição avaliada e decidida pelo comitê de esportes juntamente com a coordenação do Congresso de Jovens. Podendo o grupoparticipante vir a perder pontos ou ainda ser desqualificado dos jogos por um período de até 2 anos.

8. Dispositivos Gerais

8.1. Sugere-se a utilização de arbitragem neutra para os jogos, evitando quaisquer falatórios desnecessários e discussões inconvenientes;

8.2. O grupo de jovens que estiver participando dos jogos, e que não tiver mais chances de se classificar, “entregando” o jogo por luxo, sofrerá a penalidade de não poder participar do próximo torneio.

8.3. O grupo de jovens que se inscrever para os jogos, confirmar e não participar, não poderá participar do próximo torneio.

8.4. O grupo de jovens que se classificar para os jogos no Congresso e não vier a jogar, não poderá participar dos jogos pelo período de 1 ano.

8.5. Qualquer jovem, de qualquer grupo que estiver participando dos jogos (classificatórios e Congresso), se for jogador, líder ou torcedor, que for flagrado por algum membro do comitê de esportes consumindo bebida alcoólica (cerveja, vinho, cuba, etc.) ou consumindo qualquer outro tipo de estimulante (éter, cola, lança-perfume, etc.) em qualquer momento do encontro, e isto envolve desde o momento da chegada do grupo na cidade sede até no momento da partida, o grupo todo sofrerá a punição de não poder participar dos jogos pelo período de 2 anos.

8.6. Não será tolerada qualquer forma de utilização de fogos de artifício e similares.

8.7. Toda e qualquer reclamação somente será aceita, e averiguada, se escrita em papel e assinada pelo líder epastor ou missionário responsável pelo grupo;

8.8. Qualquer caso não mencionado neste documento será analisado pela coordenação do evento, cuja decisão é soberana.