

Artigo Primeiro (Estrutura)

1. O presente Regulamento estrutura as Olimpíadas de Biomédica, organizadas pelo Gabinete de Alunos de Engenharia Biomédica da Universidade do Minho.
2. As equipas são de dois elementos, e cada jogador apenas poderá integrar uma equipa.
3. Não são permitidas alterações às equipas depois de inscritas.
4. Cada equipa terá um capitão devidamente identificado.
5. A data limite de inscrição é o dia 24 de Maio de 2013, até às 23h59, tendo esta inscrição o valor de 2,50€ por equipa (para sócios do GAEB) ou de 3€ por equipa (para não sócios do GAEB).
6. As Olimpíadas vão decorrer no dia 29 de Maio de 2013.
7. Os jogos das Olimpíadas vão ser realizados no Salão de Jogos do Bar Académico (BA).

Artigo Segundo (Jogo de Matraquilhos)

1. Modelo de Jogo

- 1.1. O jogo de Matraquilhos é um jogo para quatro jogadores em duplas, isto é dois contra dois, com os parceiros posicionados do mesmo lado.
- 1.2. A equipa é formada pelo jogador que defende, que controla o guarda-redes e os 2 (dois) defesas, e pelo jogador que ataca, que controla os 5 (cinco) médios e os 3 (três) avançados.
- 1.3. A escolha do lado do campo é efectuada através do lançamento de uma moeda ao ar pelo árbitro da partida (elemento da organização). Os dois capitães e o árbitro reunirão antes da partida, escolhendo primeiramente a face o capitão que tiver idade superior. O capitão que acertar na face que saiu terá direito de escolher em qual dos lados a sua equipa inicia o jogo.
- 1.4. Entre cada SET muda-se obrigatoriamente do lado do campo.
- 1.5. É considerado golo apenas e só se a bola entrar na baliza não voltar a entra no campo de jogo.

2. O jogo, permissões e proibições

1.1. O jogo inicia-se com a bola lançada para o centro do campo pela equipa cujo lançamento da moeda ao ar lhe foi desfavorável. O lançamento é efectuado com a mão. Este lançamento terá obrigatoriamente que ser realizado para o centro do terreno e embater na parede da mesa, oposta ao lançamento. Caso esta situação não se verifique o árbitro tem o dever de mandar repetir o lançamento à mesma equipa, tendo esta apenas uma oportunidade de corrigir o lançamento anteriormente anulado.

1.2. Após golo, a bola é repostada em jogo pelo jogador que defende da equipa que sofreu.

1.3. Sempre que a bola fique imobilizada num local no centro do campo onde nenhum dos jogadores lhe chegue, o lançamento terá de ser repetido. O mesmo acontecerá caso a imobilização se verifique nas zonas do guarda-redes (zona entre as defesas e a linha final mais próxima).

1.4. Apenas são permitidas roletas quando realizadas pelo guarda-redes.

1.5. É estritamente proibido empurrar, puxar ou alterar a posição da mesa no decorrer das partidas assim como bater com algum dos varões de jogo com intuito de alterar a posição da bola naquele instante.

1.6. Caso o ponto 4 (quatro) ou 5 (cinco) não seja respeitado, será marcado um penálti. O penálti consiste na realização de um remate, efectuado pelos médios, em que os bonecos à sua frente são rodados de 180º (cento e oitenta graus), podendo apenas ser defendido pelo guarda-redes. Após o remate o jogo terá de ser retomado por lançamento. Caso seja marcado golo pelo desrespeito do ponto 4 (quatro) ou 5 (cinco) este será anulado.

1.7. Não é permitido o uso de resinas, luvas ou mecanismos de assistência ao movimento salvo razões médicas que deverão ser expostas previamente aos responsáveis da organização.

1.8. É permitido apenas 1 (um) pedido de descontos de tempo (quando achar conveniente), por equipa em cada jogo. Este desconto de tempo terá o tempo máximo de 2 (dois) minutos e será realizado imediatamente após uma das equipas marcar golo.

9. Será permitido a mudança de posição entre os dois jogadores da mesma equipa (mudança de defesa para avançado e vice-versa) sempre que essa equipa achar conveniente. Esta mudança terá de ser realizada

obrigatoriamente entre o instante que é golo e o lançamento da bola por uma das equipas.

3. Pontuação

3.1. Cada SET termina logo que uma das equipas marque 5 (cinco) golos.

3.2. Cada jogo é disputado à melhor de 3 (três) SET's, ou seja, a equipa vencedora é aquela que primeiramente ganhar dois SET's (2-0 ou 2-1).

3.3. A vitória da partida atribui 3 (três) pontos à equipa vencedora enquanto a derrota 1 (um) ponto. À falta de comparência será atribuído 0 (zero) pontos.

Artigo Terceiro (Jogo de Dardos)

1. Modelo de Jogo

1.1. Os jogos serão disputados na modalidade de *Criquet* por equipas.

1.2. Cada jogador deverá fechar os números 20, 19, 18, 17, 16, 15 e 25 e terá que acumular o maior número de pontos possível para a sua equipa. Um número apenas se tornará pontuável a partir do momento que ambos os elementos da equipa o fechem.

1.3. Cada jogador lança 3 [três] dardos por jogada.

1.4. A equipa vencedora será a que acumular o maior número de pontos, terminando o jogo imediatamente (independentemente da ronda), caso ambos os elementos tenham todos os números fechados.

2. Regras

1.1. cada jogador terá direito a um período de aquecimento, onde poderá, no máximo, efetuar o lançamento de 6 [seis] dardos.

1.2. Para o início do primeiro jogo cada jogador atira um dardo, sendo o primeiro a começar a jogar aquele que obtiver maior pontuação, se assim o desejar. Os restantes jogos serão alternados.

1.3. Os lançamentos devem ser feitos atrás da linha de lançamento. O jogador pode inclinar-se sobre a linha mas os seus pés não podem ultrapassar a linha de lançamento.

- 1.4. Ao terceiro aviso será penalizado com derrota da sua equipa nesse jogo, caso não se verifique o ponto anterior.
- 1.5. O jogador é sempre responsável por verificar quando é a sua vez de efetuar o lançamento.
- 1.6. Não é permitido repetir lançamentos.
- 1.7. Caso a seta não fique fixa no alvo e se não houver pontuação, o lançamento não poderá ser repetido.
- 1.8. Faltas passíveis de penalização imediata:
 - um jogador carrega com a mão em algum número que influencie o jogo > reinício do jogo no ponto imediatamente antes do incidente (registo de número de rondas, pontos, e valores fechados);
 - um jogador termina o jogo num lançamento em que foi cometida uma falta passível de penalização imediata > perde o jogo.

3. Pontuação

A vitória da partida atribui 3 (três) pontos à equipa vencedora enquanto a derrota 1 (um) ponto. À falta de comparência será atribuído 0 (zero) pontos.

Artigo Quarto (Jogo de Sueca)

1. Modelo de jogo

- 1.1. O jogo de Sueca é um jogo para quatro jogadores em duplas, isto é dois contra dois, com os parceiros posicionados em lados opostos.
- 1.2. Cada disputa entre duas equipas é constituída por dois jogos. Em caso de empate, realizar-se-á a 'negra', ganhando tal disputa quem ganhar este jogo.
- 1.3. O baralho tem somente 40 cartas, sendo removidos os oitos, noves e dez de dez do baralho padrão.
- 1.4. A ordem das cartas em cada naipe, em ordem decrescente de valor, é: ás, sete, rei, valete, rainha, seis, cinco, quatro, três, dois.
- 1.5. O valor das cartas é: ás (11pontos), sete (10pontos), rei (4pontos), valete (3pontos), dama (2pontos), restantes cartas (0pontos)

1.6. O objectivo é ganhar cartas que valem pontos de forma a atingir mais de 60 pontos (no total há 120 pontos, somados, no baralho).

2. O jogo, permissões e proibições

1.1. Cada mão joga-se no sentido anti-horário.

1.2. A primeira pessoa a distribuir as cartas é àquela que de entre todos os jogadores da mesa retirar a carta do baralho de maior valor, de acordo com a ordem da sueca acima descrita. Aquele que se encontra à direita do distribuidor está incumbido de baralhar as cartas e o seu parceiro de partir as mesmas. O distribuidor escolhe o trunfo de uma das duas formas:

a) Tirando a última carta do baralho, revelando o trunfo. Em seguida dá 10 cartas de uma vez ao jogador à sua direita, e continua distribuindo no sentido anti-horário.

b) Virar a primeira carta do baralho, escolhendo o trunfo. Tira depois nove cartas para ele ($1+9=10$), e distribui no sentido horário 10 cartas a cada jogador.

1.3. Começa a jogar o jogador à direita do distribuidor.

1.4. Todos os jogadores deverão assistir ao naipe jogado pelo primeiro jogador.

1.5. O jogador que não tiver cartas para assistir ao naipe puxado pode jogar cartas de qualquer outro naipe, incluindo o trunfo.

1.6. Ganha a vaza a carta mais alta do naipe jogado ou o trunfo mais alto.

1.7. O jogador que ganhar uma vaza puxa a seguinte.

1.8. A partida termina quando todas as cartas tiverem sido jogadas, perfazendo 10 vazas no total.

1.9. O baralhar das cartas terá de ser feito obrigatoriamente ao nível da mesa, de modo a que todos os elementos da mesa possam observar esse ato e sempre com as 'costas' das cartas viradas para cima. Caso isso não aconteça a equipa que baralha será penalizada.

1.10. O jogo terá de ocorrer em silêncio, não podendo haver diálogo entre os jogadores durante os jogos. Será apenas permitido falar no intervalo dos jogos.

1.11. As vazas serão recolhidas num monte por equipa, não podendo ser alterada a sua ordem, podendo apenas ser visualizada a última vaza, sob pena de a equipa adversária ganhar 1 (um) ponto.

1.12. Não são permitidos qualquer tipo de sinais, com ou sem cartas.

1.13. Penalizações:

- a) 4 pontos - Algum jogador mentir sobre a ausência de algum naipe na sua mão e se for descoberto, estando a "renunciar" ao jogo. Neste caso, a dupla oponente ganha 4 (quatro) pontos automaticamente, sendo anulado o resultado da partida em questão.
- b) 1 ponto:
 - O jogador que não olhar só e apenas para as 'costas' das cartas enquanto baralha, numa tentativa da sua equipa sair beneficiada, o que fará com que a equipa adversária ganhe 1 (um) ponto e terá de baralhar novamente as cartas.
 - Um jogador de uma equipa visualize as cartas já jogadas, que não as da última vaza. Essa equipa será penalizada, sendo atribuído 1 (um) jogo à equipa adversária.
 - For detetada uma deficiente distribuição das cartas no decorrer da partida. Será atribuído 1 (um) ponto à equipa adversária do jogador que distribuiu as cartas e a partida em questão termina, passando a vez de distribuir ao jogador seguinte. Se for detectada a má distribuição das cartas antes da partida começar, ou antes de ser recolhida a primeira vaza, passa a vez de dar as cartas ao jogador seguinte.
 - Um jogador fizer sinais ou mantiver conversas durante o jogo.

1.3. Pontuação

A vitória da partida atribui 3 (três) pontos à equipa vencedora enquanto a derrota 1 (um) ponto. À falta de comparência será atribuído 0 (zero) pontos.

Artigo Quinto (Calendário e Pontualidade)

1. Os calendários das respectivas competições serão disponibilizados no novo site do GAEB (<http://www.gaeb.pt>).
2. As equipas deverão apresentar-se ao responsável da GAEB, no local de jogo, 5 (cinco) minutos antes da hora marcada no calendário.
3. O adiamento e as mudanças de calendário são da exclusiva competência da direção do GAEB.

Artigo Sexto
(Prémios)

1. As Olimpíadas de Biomédica são ganhas pela equipa que, no final, possuir mais pontos.
2. O prémio para a equipa vencedora será um garrafa de whisky e uma entrada para cada elemento dessa equipa numa atividade do GAEB à escolha que se realize até Março de 2014.

Artigo Sétimo
(Disposições Gerais)

1. Ao participar no torneio, as equipas aceitam cumprir na íntegra este Regulamento.
2. Todos os participantes devem apresentar ao responsável do GAEB (árbitro) a sua identificação: Bilhete de Identidade ou Cartão de Estudante, estando o documento apresentado válido.
3. A falsidade dos dados fornecidos será motivo de eliminação automática do concurso.

Artigo Oitavo
(Casos Omissos)

Todos os casos que, inadvertidamente, não estejam previstos no presente regulamento, serão alvo de apreciação por parte da entidade organizadora, tomando a sua decisão de carácter definitivo.