



REGULAMENTO DO 40° ZESKAMP

18 a 21 de julho de 2018

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 1º – O ZESKAMP– OLIMPÍADA INTERCOLONIAL HOLANDESA, doravante denominado de ZESKAMP é encontro de descendentes da migração holandesa no Brasil e reúne as colônias de Arapoti, Castrolanda, Carambeí, Campos de Holambra, Holambra I e Não-Me-Toque, na terceira semana do mês de julho de cada ano.

Art. 2º - Neste ano de 2018 o 40º ZESKAMP, será realizado de 18 a 21 de julho de 2018 e organizado pela Colônia de Não-Me-Toque e regido pelo presente Regulamento.

Art. 3º - É competência da Comissão Central de Organização – CCO interpretar este regulamento e zelar pela sua execução e resolver os casos omissos.

Art. 4º - Casos de dúvida ou omissão neste regulamento deverão ser comunicados até a reunião técnica da comissão de esportes que antecede o evento, para que desta forma, seja feita uma avaliação justa pelos representantes das colônias que estarão presentes, onde serão tomadas as decisões cabíveis.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 5º - Poderão participar dos jogos atletas de nacionalidade holandesa e descendentes que comprovem através de documentos oficiais com foto (Documento de Identidade válido em todo território nacional, Carteira de Motorista ou Passaporte).

Art. 6º - Atletas de outras nacionalidades, observada a exceção descrita no Art. 8º, apenas poderão participar se comprovarem parentesco por afinidade, com documento oficial (Documento de Identidade, Carteira de motorista ou Passaporte) e/ou documentação legal, nas seguintes condições descritas:

- a) viúvos (as) de cônjuge com nacionalidade holandesa ou descendentes;
- b) casados (as) com cônjuge de nacionalidade holandesa ou descendente;
- c) enteados (as) ou dependente de pessoa com nacionalidade holandesa ou descendentes;
- d) pessoa que tenha filho (a) de nacionalidade holandesa ou descendente.

Art. 7º - O atleta que não estiver portando a documentação descrita nos artigos 5º e 6º, quando for solicitado, não poderá participar de qualquer modalidade de esporte no evento.

Art. 8º - Para a averiguação da documentação de um atleta, deverá ser feita solicitação com preenchimento de formulário fornecido pela CCO (Comissão Central de Organização), o qual deverá ser assinado e entregue pelo representante da comissão de esportes da colônia ou por outro representante anunciado na reunião da comissão de esportes que antecede a abertura do evento.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 9º – As inscrições deverão ser formalizadas para o email zeskampnmt@hotmail.com através de formulário disponibilizado no site do evento www.zeskamp.com.br

§ 1º - A Ficha de Inscrição da Colônia por Modalidade deverá ser enviada até dia **01 de junho de 2018**.

§ 2º - A Ficha de Inscrição de Participação por Atleta é obrigatória e deverá ser enviada até o dia **20 de junho de 2018**, especialmente para fins de contratação de seguro atleta.

Art. 10 – As inscrições deverão incluir prioritariamente:

1º - Atletas.

2º - Técnicos.

3º - Torcedores e visitantes, inclusive crianças.

Art. 11 – Todos os inscritos deverão estar com a pulseira de identificação em todos os espaços utilizados para disputas esportivas e atividades culturais inclusas na programação do Zeskamp.

Art. 12 – A qualquer momento a CCO (Comissão Central de Organização) bem como a Equipe de Segurança, poderão solicitar a identificação de pessoas presentes no evento, por solicitação de terceiros ou não.

Art. 13 – O Pórtico de entrada do Zeskamp, poderá ter videomonitoramento, para fins de garantir a segurança de todos os participantes.

DOS JOGOS

Art. 14 - Poderão participar dos jogos atletas conforme disposto nos Art. 5º, 6º e 8º deste regulamento. Os casos excepcionais deverão ser apresentados na reunião técnica e a decisão, nesta, será soberana.

Art. 15 - As categorias estarão dispostas da seguinte forma:

I - Master - nascidos em 1973 e anos anteriores;

II - Veteranos(as) - nascidos em 1983 e anos anteriores;

III - Seleção - idade livre;

IV - Juvenil - nascidos em 2001, 2002 e 2003;

V - Infantil - nascidos em 2004, 2005 e 2006;

VI - Mirim - nascidos em 2007, 2008 e 2009.

§ 1º - As modalidades e suas respectivas categorias e gêneros serão:

a) Futebol de Campo masculino – Seleção

b) Futebol Society masculino - Master

c) Futebol Society masculino - Veteranos

d) Futsal masculino e feminino - Seleção

e) Futsal masculino e feminino - Juvenil

f) Futsal masculino e feminino - Infantil

g) Futsal masculino – Mirim

h) Futsal masculino – Veteranos

i) Vôlei masculino e feminino – Seleção

j) Vôlei masculino e feminino - Veteranos

k) Vôlei masculino e feminino - Juvenil

l) Vôlei masculino e feminino - Infantil

m) Vôlei de areia masculino e feminino - Seleção

OBS. Os atletas das categorias menores poderão jogar nas categorias acima e os veteranos poderão jogar na seleção.

DA PARTICIPAÇÃO NOS JOGOS:

Art. 16 – A participação segue os Art. 5º-, 6º e 8º deste regulamento.

§ 1º - Em caso de dúvidas sobre a idade dos participantes, os representantes ou técnicos das equipes terão até o final da rodada da categoria para apresentar documentos que comprove a idade. Caso não seja apresentado o documento solicitado a equipe infratora será penalizada com a perda dos pontos por W.O.

§ 2º - Em caso de W.O. teremos uma reunião com os representantes de todas as colônias para ser tomada a melhor solução.

§ 2º - Os casos omissos, seguirão a normativa do Art. 3º, deste Regulamento.

DAS DISPUTAS:

Art. 17 - Futebol de Campo

I - Será regido pelas regras oficiais CBF – Confederação Brasileira de Futebol, no que não estiver especificado no presente regulamento.

II - Cada equipe poderá fazer quantas substituições achar necessário e o atleta substituído poderá voltar ao campo de jogo, as substituições deverão ser feitas com a bola parada.

III - As partidas terão dois tempos de 30 minutos cada com 10 minutos de intervalo, e a partida final terá dois tempos de 40 minutos cada, também com intervalo de 10 minutos.

IV - A pontuação dos jogos será a seguinte:

- a) Vitória – 3 pontos
- b) Empate – 1 ponto
- c) Derrota – 0 ponto

V - O atleta punido com cartão amarelo será advertido e com cartão vermelho será expulso sem direito a substituição e ficará suspenso automaticamente da próxima partida, se caso o ato da expulsão for relatado em súmula, pela arbitragem, o atleta será julgado pela CCO - Comissão Central Organizadora.

VI - Em caso de empate no tempo regulamentar da partida final será cobrada uma série de 5 (cinco) penalidades máximas, por jogadores distintos e alternados, persistindo o empate serão cobradas penalidades alternadas e por atletas distintos, que tenham terminado a partida e não tenham participado da série anterior, até que haja um vencedor.

VII - Os critérios para desempate entre duas ou mais equipes na fase de classificação serão:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Confronto direto (entre duas equipes);
- c) Maior saldo de gols obtidos em todas as partidas realizada na fase de classificação;
- d) Maior número de gols feitos em todas as partidas realizadas na fase de classificação;
- e) Menor número de gols tomados em todas as partidas na fase de classificação;
- f) Menor número de cartões amarelos;
- g) Menor número de cartões vermelhos;
- h) Sorteio.

Art. 18 - Futebol Society

I - Será regido pelas regras oficiais da CBF7 no que não estiver especificado no presente regulamento.

II - A equipe será composta de 7 (sete) jogadores titulares sendo um o goleiro.

III - As substituições poderão são ilimitadas e volantes.

IV - As partidas terão dois tempos de 20 (vinte) minutos cada com 5 (cinco) minutos de intervalo, e a partida final terá dois tempos de 30 (trinta) minutos cada, com intervalo de 10 (dez) minutos.

V - A pontuação dos jogos será a seguinte:

a) Vitória – 3 pontos

b) Empate – 1 ponto

c) Derrota – 0 ponto

VI - O atleta punido com cartão amarelo deverá ser substituído ficando fora do jogo por 2' e com cartão vermelho será expulso e a equipe ficara 2' com um atleta a menos em campo, esse atleta está suspenso automaticamente da próxima partida, se caso o ato da expulsão for relatado em súmula, pela arbitragem, o atleta será julgado pela CCO - Comissão Central Organizadora.

VII - Os critérios para desempate entre duas ou mais equipes na fase de classificação serão:

a) Maior número de vitórias;

b) Confronto direto (entre duas equipes);

c) Maior saldo de gols obtidos em todas as partidas realizada na fase de classificação;

d) Maior número de gols feitos em todas as partidas realizadas na fase de classificação;

e) Menor número de gols tomados em todas as partidas na fase de classificação;

f) Menor número de cartões amarelos;

g) Menor número de cartões vermelhos;

h) Sorteio.

VIII - Em caso de empate na partida final será cobrado uma série de 3 (três) penalidades máxima, por jogadores distintos, persistindo o empate serão cobradas penalidades alternadas e por atletas distintos, que tenham terminado a partida e que não tenham participado da série anterior, até que haja um ganhador.

Art. 19 - Futsal

I - Será regido pelas regras oficiais da CBFS no que não estiver especificado no presente regulamento.

II - O tempo de jogo será de dois períodos de 15 minutos, sendo o último minuto cronometrado de cada período, com 5 minutos de intervalo em todas as categorias. Os jogos finais serão de 20 minutos cada período com intervalo de 5 minutos.

a) Em caso de empate no tempo regulamentar da partida final (de todas as categorias), haverá prorrogação em dois tempos de 5 (cinco) minutos corridos, sem intervalo. Persistindo o empate será cobrada uma série de 3 (três) penalidades máximas, por jogadores distintos, que tenham terminado a partida. Persistindo o empate serão cobrados penalidades alternadas, por atletas distintos, que não tenham participado da série anterior, até que haja um vencedor.

III - Cada equipe terá direito a um pedido de tempo por período, sendo o cronômetro interrompido nesse período.

IV - A pontuação dos jogos será a seguinte:

- a) Vitória – 3 pontos
- b) Empate – 1 ponto
- c) Derrota – 0 ponto

V - O atleta punido com cartão amarelo será advertido e com cartão vermelho será expulso da partida, essa equipe ficará com um atleta a menos durante 2', o atleta expulso ficará suspenso automaticamente da próxima partida, se caso o ato da expulsão for relatado em súmula, pela arbitragem, o atleta será julgado pela CCO - Comissão Central Organizadora.

VI - Os critérios para desempate entre duas ou mais equipes na fase de classificação serão:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Confronto direto (entre duas equipes);
- c) Maior saldo de gols obtidos em todas as partidas realizada na fase de classificação;
- d) Maior número de gols feitos em todas as partidas realizadas na fase de classificação;
- e) Menor número de gols tomados em todas as partidas na fase de classificação;
- f) Menor número de cartões amarelos;
- g) Menor número de cartões vermelhos;
- h) Sorteio.

Art. 20 - Voleibol

I - Será regido pelas regras oficiais da CBV no que não estiver especificado no presente regulamento.

II - Em todas as fases os jogos serão disputados em melhor de 2 (dois) sets de 25 pontos. Em caso de necessidade de realização do 3º set, "tie break", até 15 pontos. Em cada set a equipe vence com diferença de 2 pontos, sendo que não há limites de pontos em qualquer set.

III - Os critérios para desempate entre duas ou mais equipes na fase de classificação serão:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Confronto direto (entre duas equipes);
- c) Sets average;
- d) Pontos average;
- e) Sorteio.

IV - A pontuação dos jogos será a seguinte:

- a) Vitória – 2 pontos
- b) Derrota – 1 ponto
- c) WO – 0 ponto

V - Altura das redes:

- a) Categoria infantil masculino - 2,30 m
- b) Categoria infantil feminino - 2,15 m
- c) Seleção e veteranos - masc: 2,43 m; fem: 2,24 m
- d) Juvenil - fem: 2,20 m; masc: 2,35 m

Art. 21 – Vôlei de Praia

I - Será regido pelas regras oficiais da CBV no que não estiver especificado no presente regulamento.

II - Os jogos serão disputados em melhor de 1 (um) set de 21 pontos, com trocas de quadra, em múltiplos de 7 (sete) pontos. Vencerá a equipe que tiver a diferença de 2 pontos, sendo que não há limites de pontos no set.

III - Os critérios para desempate entre duas ou mais equipes na fase de classificação serão:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Confronto direto (entre duas equipes);
- c) Sets average;
- d) Pontos average;
- e) Sorteio.

IV - A pontuação dos jogos será a seguinte:

- a) Vitória – 2 pontos
- b) Derrota – 1 ponto
- c) WO – 0 ponto

V - Altura das redes:

- a) Masculino: 2,43m
- b) Feminino: 2,24 m

Art. 22 - As categorias que tiverem apenas dois participantes, terão jogo único. Com três participantes jogarão todos contra todos e o melhor classificado será o campeão. A partir de quatro participantes os dois melhores classificados farão a final.

DA TORCIDA

Art. 23 - Comportamento dos torcedores

I - Não será permitido o uso de Bataques, Cornetas e outros instrumentos sonoros dentro dos ginásios de esporte, sujeito a confisco do objeto em questão, e punição do portador;

II - O uso de palavras de baixo calão e jingles pejorativos são proibidas durante os jogos.

III - Expressamente proibido o uso de sinalizadores ou qualquer artefato similar, sob pena de punição e expulsão do portador.

DO ZESKAMP

É uma gincana composta por seis provas.

Art. 24 - Regulamento do Zeskamp

I - Cada colônia tem uma equipe composta por 20 atletas (10 homens e 10 mulheres) e um capitão. A idade mínima para participar será de 15 anos.

II - A pontuação de cada prova será:

- a) primeiro colocado: 6 pontos
- b) segundo colocado: 5 pontos
- c) terceiro colocado: 4 pontos
- d) quarto colocado: 3 pontos

e) quinto colocado: 2 pontos

f) sexto colocado: 1 ponto

III – No caso de alguma Colônia não tiver atletas suficientes na idade mínima determinada no inciso I deste regulamento, poderá a Colônia apresentar atleta com idade inferior, desde que autorizado formalmente pelos pais e/ou responsáveis, com o aval do representante da Colônia. A inclusão de atletas de idade inferior, deverá ser submetido ao conhecimento dos líderes das demais colônias, na reunião que antecede a gincana.

IV - Será declarada campeã a equipe que somar mais pontos nas seis provas.

V - Critérios de desempate:

a) Equipe que tiver maior número de primeiros lugares;

b) Equipe que tiver maior pontuação com o coringa;

c) Equipe que tiver maior número de segundos lugares;

d) Equipe que tiver maior número de terceiros lugares;

e) Equipe que tiver maior número de quartos lugares;

f) Equipe que tiver maior número de quintos lugares;

g) Equipe que tiver maior número de sextos lugares;

h) Sorteio.

VI - Uso do coringa: Cada capitão deverá fazer uso do coringa em uma das 6 provas. Quando o coringa é usado a pontuação da prova é dobrada.

DO MINIZESKAMP

No intuito de preencher lacuna de crianças e adolescentes com idades que não podem participar do mini e nem do adulto, no ano de 2018, poderão participar do MINIZESKAMP crianças de 04 aos 14 anos (incompletos), sendo elas divididas em seis equipes com número igual de atletas (P, M, G) em cada equipe. Não tendo relação com a sua própria colônia, serão mesclados, visando à integração. Não-Me-Toque determinará os 06 capitão, sendo um para cada equipe.

Art. 25 - É uma gincana composta por seis provas.

I - Subgrupos dentro das 6 Equipes do Minizeskamp

a) **P** - crianças com idade entre 04 até 07 (incompleto)

b) **M** - crianças com idade entre 07 até 10 (incompleto)

c) **G** - crianças com idade entre 10 até 14 (incompleto)

II - Adolescentes acima de 14 anos participam como “monitores” nas atividades, auxiliando e orientando as crianças menores na execução das provas. Adolescentes acima de 14 que queiram participar, deverão fazer a inscrição juntamente com os atletas, indicando esta intenção.

III - As brincadeiras serão elaboradas conforme desenvolvimento físico-cognitivo de cada faixa etária. Fácil para pequenos, intermediário para médios e difíceis para os grandes. Podendo assim todos ter oportunidade de participar. Dentro de uma mesma prova.

IV - Inscrições até às **10 horas** do dia **20 de julho de 2018** (sexta-feira), pois a tarde será realiza a atividade.

V - A pontuação de cada prova será:

a) primeiro colocado: 6 pontos

- b) segundo colocado: 5 pontos
- c) terceiro colocado: 4 pontos
- d) quarto colocado: 3 pontos
- e) quinto colocado: 2 pontos
- f) sexto colocado: 1 ponto

VI - Será declarada campeã a equipe que somar mais pontos nas seis provas.

VII - Critérios de desempate:

- a) Equipe que tiver maior número de primeiros lugares;
- b) Equipe que tiver maior número de segundos lugares;
- c) Equipe que tiver maior número de terceiros lugares;
- d) Equipe que tiver maior número de quartos lugares;
- e) Equipe que tiver maior número de quintos lugares;
- f) Equipe que tiver maior número de sextos lugares;
- g) Sorteio.

CAMPING E/OU ALOJAMENTO

Art. 26 – O Camping e/ou alojamento, seguirá as seguintes regras.

Devido ao fato do local do camping e/ou alojamento ser em uma área central e pública do Município e muito próximo a residências, o presente regulamento estabelece normas gerais de organização, ocupação, funcionamento, segurança e disciplina aplicáveis aos acampados e frequentadores do Camping e/ou alojamento do Zeskamp 2018, primando assim pelo bem-estar social e não-perturbação do sossego público.

I – Cada colônia deverá indicar até o dia **10 de julho de 2018**, através do e-mail zeskampnmt@hotmail.com o nome e telefone (celular), de um responsável pelo camping e/ou alojamento, sendo que este deverá ser maior a 18 anos.

II – Os inscritos para o Camping e/ou alojamento deverão assinar documento que formaliza o conhecimento do presente regulamento, quando receberão uma pulseira específica para o camping e/ou alojamento.

III - Somente será permitida a entrada no Camping e/ou alojamento do Zeskamp 2018, de pessoas identificadas com a pulseira específica para o camping e/ou alojamento e/ou membros da Comissão Central de Organização – CCO, pessoas contratadas responsáveis pela limpeza e segurança, devendo estes também estar devidamente identificados pelas empresas contratadas para estes fins, se for o caso.

IV – Durante o Zeskamp, cada colônia é responsável pela área em que estabeleceu suas barracas; assim, todos os atos irregulares cometidos nessa área, ou por componentes, ou por visitantes da entidade, são de responsabilidade desta.

V – Em virtude de que para instalar estruturas tipo tenda será necessário apresentar Laudo de Engenharia e obter PPCI, somente serão permitidas barracas tipo IGLU com capacidade para no máximo 04 (quatro) pessoas.

VI - Cada acampante será responsável pela limpeza do local que acampar com sua barraca devendo restituí-lo da forma como recebeu.

VII – No momento da ocupação do espaço, o responsável deverá vistoriar o local, reportando-se à Comissão do Camping e/ou alojamento – 40º Zeskamp, caso constate alguma anormalidade. Caso não o faça, será responsabilizado por qualquer irregularidade constatada. Qual quer danos causado, o prejuízo será cobrado do infrator.

VIII – Compete ao responsável de cada Colônia acampada zelar pela ordem e pela disciplina, devendo comunicar aos seguranças o início de desordens e agressões no interior ou nas adjacências das respectivas instalações ou envolvendo qualquer de seus integrantes.

VX – É expressamente PROIBIDO a venda, distribuição e consumo de bebidas alcoólicas por menores de idade, conforme artigo do código penal abaixo:

“Art. 243. Vender, fornecer, servir, ministrar ou entregar, ainda que gratuitamente, de qualquer forma, a criança ou a adolescente, bebida alcoólica ou, sem justa causa, outros produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica: (Redação dada pela Lei nº 13.106, de 2015)

Pena - detenção de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa, se o fato não constitui crime mais grave. (Redação dada pela Lei nº 13.106, de 2015) ”

X - É expressamente PROIBIDO a venda, distribuição e consumo de drogas ilícitas por qualquer pessoa dentro do evento, conforme artigos do código penal abaixo:

“Art. 16. Adquirir, guardar ou trazer consigo, para o uso próprio, substância entorpecente ou que determine dependência física ou psíquica, sem autorização ou em desacordo com determinação legal ou regulamentar:

Pena - Detenção, de 6 (seis) meses a 2 (dois) anos, e pagamento de (vinte) a 50 (cinquenta) dias-multa.

Art. 33. Importar, exportar, remeter, preparar, produzir, fabricar, adquirir, vender, expor à venda, oferecer, ter em depósito, transportar, trazer consigo, guardar, prescrever, ministrar, entregar a consumo ou fornecer drogas, ainda que gratuitamente, sem autorização ou em desacordo com determinação legal ou regulamentar:

Pena - reclusão de 5 (cinco) a 15 (quinze) anos e pagamento de 500 (quinhentos) a 1.500 (mil e quinhentos) dias-multa.”

XI – No Camping e/ou alojamento é proibido: consumo de bebidas não provenientes da Praça de alimentação/atacado do Zeskamp, acender fogueiras para qualquer fim, uso de fogareiro a gás ou similar, o uso de buzinas a ar, a queima de fogos de artifícios, rojões, bombinhas ou afins no camping e/ou alojamento.

XII - Somente será permitido o uso de som portátil “tipo JBL” o qual deverá obedecer aos limites de horários estipulados e nos níveis de decibéis permitidos por lei.

XIII - Deverá ser respeitado o horário de descanso nos locais do evento, das 23h às 07h;

XIV – Expressamente Proibida a entrada de veículos no camping;

XV - Acampamento de menores somente com autorização por escrito dos pais ou responsáveis.

XVI - A Comissão Geral e a Comissão do Camping e/ou alojamento do 40º ZESKAMP reservam-se ao direito de proibir a entrada e/ou permanência no camping e/ou alojamento de pessoas que não respeitarem as regras deste regulamento.

XVII – Os casos omissos serão decididos pela Comissão Geral e pela Comissão do Camping e/ou alojamento do 40º Zeskamp.

DISPOSIÇÕES FINAIS GERAIS



Art. 27 - Para segurança de atletas e visitantes os espaços do Zeskamp poderão ter equipamentos de Videomonitoramento, cujas imagens são de poder da Comissão Central de Organização.

Art. 28 - Será disponibilizado um ônibus para deslocamento entre Ginásios. A utilização desse meio só será permitida com a apresentação da pulseira. Menores de 12 anos precisam estar acompanhados dos pais ou responsáveis. Idosos e portadores de necessidades especiais terão acesso ao estacionamento preferencial somente mediante apresentação do cartão de identificação exigido perante a lei vigente.

Art. 29 - Toda a infraestrutura para realização do Zeskamp são propriedades particulares e do Poder Público a quais foram cedidas para podermos atender da melhor maneira possível todos os visitantes. Danos causados a essas estruturas, o prejuízo será cobrado do infrator(es) e/ou da Colônia que o infrator(es) pertencer.

Art. 30 - Em casos de perturbação, vandalismo, agressão e o não cumprimento deste regulamento, o infrator será retirado do evento, e nos casos mais graves responderá aos órgãos de segurança.

Equipe Organizadora