

# PROJETO



**N DESIGN  
CURITA  
2010**

**COPA DO MUNDO  
DO DESIGN NACIONAL**

# ÍNDICE

1. Apresentação	03
2. Justificativa	03
3. Objetivos	03
4. Resultados esperados	03
5. Custos	04
6. Patrocínio	04
7. Regulamento	04
8. Arbitragem	09
9. Divulgação	09
10. Premiação	10
11. Responsáveis	10

# APRESENTAÇÃO

Olinda, Pernambuco, Julho de 2009, durante o 19º N Design (Encontro Nacional dos Estudantes de Design) diversas apresentações sobre o Movimento Estudantil foram feitas. Uma delas falava sobre a Copa do Mundo do Design. Apresentada por estudantes de Florianópolis, o evento completou a sua quinta edição no referido ano, e demonstrou um grande potencial de integração. Inspirados, os estudantes da cidade de Curitiba decidiram criar uma edição própria do evento, que aconteceu em Novembro do mesmo ano, sendo considerado um sucesso, logo em sua primeira edição.

E durante o mesmo 19º N Design, Curitiba foi eleita a cidade-sede do 20º Encontro Nacional dos Estudantes de Design e a organização do evento colocou em sua grade a realização da 1ª Copa do Mundo do Design Nacional. Ela acontecerá durante o próprio Encontro, entre os dias 13 e 17 de Julho, dentro do Ginásio de Esportes II da Universidade Positivo.

A Copa do Mundo do Design Nacional é um evento de caráter lúdico, sendo uma competição na modalidade de Futebol de Salão, organizado para os participantes do Encontro.

## JUSTIFICATIVA

Semanas Acadêmicas, Encontros Regionais, Encontros Nacionais, Congressos, etc. É durante esses eventos que estudantes das diversas áreas do Design de diferentes universidades se encontram e promovem a integração. Por que não criar um evento de caráter lúdico que possa reunir e integrar ainda mais os estudantes de Design? Agora, os encontristas do 20º N Design se reunirão para a saudável disputa de um evento esportivo.

## OBJETIVOS

O principal objetivo da Copa do Mundo do Design Nacional é oferecer aos estudantes de Design, a integração e socialização cultural desportiva. Isso se dará com a disputa da competição por diversos times de todos os cantos do Brasil. A realização de todos os jogos em uma única quadra esportiva, fará com que todos (torcedores e atletas) fiquem concentrados em um mesmo local, incentivando a vivência entre estes.

## RESULTADOS ESPERADOS

O resultado mais esperado é o cumprimento do objetivo colocado pela organização do evento. Mas a integração entre os estudantes de Design, indiferente da cidade/região do Brasil, resulta em um efeito ainda maior, que é a criação do hábito saudável na prática de esportes e o fortalecimento do Design.

# CUSTOS

Os seguintes itens irão gerar o custo da realização do projeto:

## 5.1. Arbitragem

A alternativa mais viável é contar com a colaboração de estudantes dos cursos de Educação Física para apitarem as partidas.

## 5.2. Material gráfico impresso

Será necessário a impressão de cartazes para divulgação do evento, súmulas dos jogos, regulamentos e projetos. A produção digital de todo este material fica a cargo da organização.

## 5.3. Premiação

A aquisição dos prêmios (Artilheiro - Troféu Allejo, Melhor Goleiro - Troféu Heguita, Primeiro lugar - Troféu Alborghetti, Segundo lugar e Terceiro lugar) para as categorias Feminino e Masculino ficam sob responsabilidades da organização.

# PATROCÍNIO

A organização buscará patrocínio de empresas e estabelecimentos que não precisam ser ligados ao âmbito do Design. Com esse apoio, conseguir-se-á promover uma Copa do Mundo de Design Nacional de alto valor integrador, desportivo e cultural para os participantes.

Os apoiadores da realização do evento terão a ampliação da visibilidade de sua marca e serviços, através de um evento que acontecerá durante o 20º N Design (que pretende reunir, aproximadamente, 5000 pessoas das diversas regiões do país). Todos os patrocinadores terão a suas logos expostas nos materiais de divulgação da Copa do Mundo do Design.

# REGULAMENTO

## I - DOS OBJETIVOS

Art. 01º - A "Copa do Mundo do Design" visa oferecer aos participantes do N Design Imersão 2010, uma maior integração e socialização cultural desportiva entre estes.

## II - DA ORGANIZAÇÃO

Art. 02º - A "Copa do Mundo do Design" é uma promoção da Conde Curitiba 2010, sendo esta entidade responsável direta pela organização do evento.

Art. 03º - A competição será realizada entre os dias 13 e 17 de Julho de 2010, durante a 20ª Edição do Encontro Nacional dos Estudantes de Design. Todos os jogos serão realizados nas datas previstas, no período vespertino, das 14h às 17h, no Ginásio de Esportes II da Universidade Positivo.

## III - DA INSCRIÇÃO



**COPA DO MUNDO DO DESIGN**

**N**  
2010

Art. 04º - Poderá se inscrever na Copa do Mundo do Design qualquer pessoa que estiver inscrita no N Design Imersão 2010.

§ Único: Entende-se por pessoa inscrita, aquela que constar com o pagamento confirmado, para participação no evento.

Art. 05º - Todos os times deverão pagar uma taxa de R\$25,00 (vinte e cinco reais), não sendo essa diferenciada pela quantidade de atletas inscritos, respeitando-se a quantidade máxima e mínima de jogadores. A taxa deverá ser paga dentro do prazo de 05 (cinco) dias após o contato da Conde Curitiba via e-mail. Esse contato será feito com os capitães do time, informando-os que o time está inscrito, e que a taxa precisa ser paga dentro do prazo para confirmar a inscrição. O não pagamento ou pagamento fora do prazo cancela a inscrição do time. A taxa de inscrição não será devolvida em hipótese alguma, seja por atraso ou desistência da equipe da competição.

§ Único: A taxa deverá ser paga através de depósito bancário. As informações da conta serão cedidas através de contato com a Conde Curitiba, via e-mail. Essa taxa de participação será destinada ao pagamento dos árbitros das partidas.

Art. 06º - O prazo final para inscrições de equipes será no dia 31 de Junho de 2010, ou até esgotarem as vagas, sendo 16 para times masculinos e 8 para times femininos

Art. 07º - Cada equipe deverá contar apenas com atletas da mesma região geopolítica.

§ Único: Para que a disputa tenha atletas de todas as regiões do Brasil, a organização da Copa do Mundo do Design definiu que cada região terá direito a uma determinada quantidade de vagas. Para fins de esclarecimentos, essas quantidades foram definidas de acordo com o censo dos estudantes inscritos até o fim do Lote 2 do N Design Imersão 2010. Sendo assim, a quantidade de times por região geopolítica, ficou assim definida: Região Centro-Oeste (1 (um) time masculino / 1 (um) time feminino); Região Nordeste (2 (dois) times masculinos / 1 (um) time feminino); Região Norte (1 (um) time masculino / 1 (um) time feminino); Região Sudeste (5 (cinco) times masculinos / 2 (dois) times femininos); Região Sul (7 (sete) times masculinos / 3 (três) times femininos).



Art. 08º - Cada equipe deverá ter um capitão, que será responsável por toda informação relacionada à sua equipe, bem como informações sobre o andamento da Copa do Mundo do Design.

Art. 09º - Cada atleta poderá se inscrever em apenas 01 (uma) equipe, cabendo punição de banimento da competição ao mesmo, caso inscrito em mais de uma equipe.

Art. 10º - Cada equipe deverá se inscrever com um nome e com um brasão, que deverão ser escolhidos pela própria equipe. Não serão aceitos nomes ofensivos, cabendo à organização o julgamento do mesmo.

§ Único: O brasão deve ser enviado até 02 (dois) dias após a confirmação da inscrição do time. Inscrição esta que será confirmada por contato da Conde Curitiba, via e-mail.

Art. 11º - Cada equipe deverá se inscrever com no máximo 10 (dez) jogadores e no mínimo 06 (seis) jogadores, devendo-se respeitar os Artigos 04º e 07º.

Art. 12º - As equipes que se inscreverem na competição e tiverem a sua participação confirmada pela organização, deverão entregar junto com a ficha de inscrição, cópias dos RG's de todos os jogadores, ou algum documento que conste foto recente.

#### IV - DA IDENTIFICAÇÃO

Art. 13º - Servirá como identificação do atleta, o RG ou outro documento que conste foto recente.

§ Único: Será obrigatória a apresentação de um dos documentos citados neste artigo, para o anotador da partida, sendo este o auxiliar do árbitro que ficará na lateral da quadra para anotar os gols, cartões, etc. Esse documento deve ser apresentado por todos os integrantes de uma equipe para a disputa de uma partida. O atleta que não apresentar nenhum documento obrigatório, não poderá integrar a sua equipe para a disputa da partida.

#### V - DAS DISPUTAS

Art. 14º - Os jogos serão regidos pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futsal. Salvo modificações constantes neste regulamento.

Art. 15º - O sistema de disputa da Copa do Mundo do Design se dará da seguinte forma:

Para os times masculinos:

1ª FASE - As equipes serão divididas em 04 (quatro) grupos com 04(quatro) times cada, onde todas enfrentarão todas em turno único.

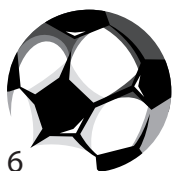
QUARTAS-DE-FINAL - As duas melhores colocadas de cada chave passarão a próxima fase, as quartas-de-final. Para a definição dos confrontos, o primeiro colocado do Grupo 1 enfrentará o segundo colocado do Grupo 2 (jogo 1). E o segundo colocado do Grupo 1 enfrentará o primeiro colocado do Grupo 2 (jogo 2). As mesmas regras valerão para o Grupo 3 e Grupo 4 (jogos 3 e 4).

SEMI-FINAL - Os vencedores dos confrontos acima citados passarão para a fase semi-final. Um dos jogos será entre os vencedores do jogo 1 (um) e do jogo (quatro), e o outro confronto será entre as equipes ganhadoras do jogo 2 (dois) e do jogo (três).

DISPUTA DO TERCEIRO LUGAR: As equipes perdedoras dos confrontos semi-finais, jogarão em partida única, na qual a vencedora ficará com o terceiro lugar.

FINAL - As equipes vencedoras das semi-finais se enfrentarão em partida única, onde a vencedora será sagrada como campeã.

§ Único: Para a disputa do terceiro lugar, fase semi-final e final, em caso de empate, será adotada a prorrogação da partida, sendo 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos cada. Caso o empate persista, a partida



**COPA DO MUNDO DO DESIGN**

**N**  
**2010**

será definida em cobranças de 03 (três) pênaltis para cada equipe. Ao final dessas cobranças, caso o empate ainda persista, serão cobrados pênaltis alternadamente entre as equipes, sendo declarada vencedora aquela equipe que converter a sua cobrança e a outra não.

Para os times femininos:

1ª FASE - As equipes serão divididas em 02 (dois) grupos com 04 (quatro) equipes cada, onde todas enfrentarão todas em turno único.

SEMI-FINAL - As duas melhores colocadas de cada chave passarão a próxima fase, as semi-final. Para a definição dos confrontos, o primeiro colocado do Grupo 1 enfrentará o segundo colocado do Grupo 2, e o segundo colocado do Grupo 1 enfrentará o primeiro colocado do Grupo 2.

DISPUTA DO TERCEIRO LUGAR: As equipes perdedoras dos confrontos semi-finais, jogarão em partida única, na qual a vencedora ficará com o terceiro lugar.

FINAL - As equipes vencedoras das semi-finais se enfrentarão em partida única, onde a vencedora será sagrada como campeã.

§ Único: Para a disputa do terceiro lugar, fase semi-final e final, em caso de empate, será adotada a prorrogação da partida, sendo 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos cada. Caso o empate persista, a partida será definida em cobranças de 03 (três) pênaltis para cada equipe. Ao final dessas cobranças, caso o empate ainda persista, serão cobrados pênaltis alternadamente entre as equipes, sendo declarada vencedora aquela equipe que converter a sua cobrança e a outra não.

Art. 16º - Para que seja iniciada a partida, cada equipe deverá ter em quadra, no mínimo 04 (quatro) atletas, não sendo permitido sob hipótese nenhuma, o início do jogo sem esse número de atletas.

Art. 17º - Os jogos terão duração de 20 (vintes) minutos, divididos em 02 (tempos) de 10 (dez) minutos cada, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

§ Único: Para efeito da realização do campeonato, o cronômetro do árbitro não parará quando a bola sair da quadra, exceto em contusão de jogadores. Tempos técnicos também não existirão.

Art. 18º - Haverá uma tolerância de 05 (cinco) minutos de atraso em relação ao horário programado pela tabela, somente para o primeiro jogo da rodada. O próximo deverá iniciar-se 05 (cinco) minutos após o término da partida anterior.

§ Único: Para os efeitos da cláusula acima, a tolerância de atraso da primeira partida, será computada pelo relógio do árbitro da partida.

Art. 19º - A pontuação utilizada na competição será a seguinte:

Vitória: 03 (três) pontos;

Empate: 01 (um) ponto;

Derrota: 00 (zero) ponto.

## VI - DOS EMPATES

Art. 20º - Serão utilizados os seguintes Critérios de Desempate:

1 - maior número de vitórias;

2 - maior saldo de gols;

3 - maior número de gols marcados;

4 - confronto direto;

5 - sorteio.

## VII - DOS EQUIPAMENTOS

Art. 21º - É vedado o uso de qualquer objeto reputado pelo árbitro da partida como perigoso ou nocivo à prática do Futsal. O árbitro exigirá a remoção de qualquer objeto que, a seu critério (do árbitro), possa molestar ou causar dano ao adversário. Não sendo obedecido, em sua determinação ordenará a expulsão do atleta.

Art. 22º - O equipamento dos atletas compõe-se de camisa, calção curto, meias, caneleiras (item opcional), tênis - sendo vetado o uso de tênis com travas.

## VIII - DAS PENALIDADES

Art. 23º - Será punida com W.O. a equipe que não se apresentar ao local do jogo na hora marcada.

Art. 24º - Será punida com W.O. a equipe que no horário do jogo estiver com menos que 04 (quatro) atletas. A mesma pena caberá a equipe que se recusar, sob qualquer pretexto, a iniciar ou cotinuar a disputa de uma partida.

Art. 25º - A equipe que inscrever irregularmente um ou mais atletas, será automaticamente desclassificada da competição.

Art. 26º - O cartão amarelo será cumulativo, sendo que a cada acúmulo de 02 (dois) cartões amarelos o atleta estará cumprindo suspensão automática na próxima partida de sua equipe.

§ Único: ao término da primeira fase, a quantidade de cartões de cada atleta fica em 00 (zero). Porém, para as fases eliminatórias, os cartões são cumulativos até o término da participação da equipe no campeonato.

Art. 27º - O cartão vermelho dará ao atleta uma suspensão automática na próxima partida de sua equipe, considerando nesse caso, a expulsão sem agressão.

Art. 28º - Em caso de agressões físicas ou verbais, por qualquer componente de uma equipe, a qualquer membro de outra equipe, aos árbitros ou a representantes da entidade organizadora, o agressor será julgado pela organização, baseado no código disciplinar desportivo da modalidade de Futsal, podendo receber uma pena que pode durar desde a suspensão por uma partida, a exclusão da competição. Não cabendo recursos.

Art. 29º - As equipes e/ou torcidas que provocarem tumultos que comprometam o bom andamento da competição, serão punidos. A punição será definida pela organização da Copa do Mundo do Design.

Art. 30º - A equipe que perder um jogo por W.O., automaticamente terá o resultado revertido para 0x2 para o adversário. Apenas para efeito de contagem de artilharia, os gols que a equipe eliminada sofreu continuarão valendo.

Art. 31º - O atleta flagrado em visível estado de embriaguez, estado esse determinado pelo árbitro da partida, será retirado da quadra de jogo, sendo impedido de continuar na partida. Podendo ainda ser enquadrado nas penalidades do Artigo 29º deste regulamento.

## IX - DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS



**COPA DO MUNDO DO DESIGN**

**N**  
2010

Art. 32º - Poderão permanecer no banco de reservas, 05 (cinco) atletas reservas. Não será permitida a presença de pessoas que não estejam relacionadas ao jogo em andamento, no banco de reservas ou ao redor do mesmo, bem como próximo a mesa de anotações. Assim sendo, todos os atletas reservas do time deverão estar no banco de reservas durante o andamento da partida de seu time.

Art. 33º - Compete à organização, elaborar horários e disponibilizar os locais dos jogos, não sendo atendidos pedidos para atender as conveniências de qualquer equipe.

Art. 34º - As equipes participantes da Copa do Mundo do Design deverão respeitar o Regulamento Geral.

Art. 35º - A organização se reserva no direito de solicitar documentos de qualquer equipe, para fins de comprovação da condição de integrante da equipe.

Art. 36º - As equipes participantes obrigam-se a aceitar todas as normas definidas no regulamento da competição.

Art. 37º - Os casos omissos neste regulamento, serão decididos pela entidade organizadora.

## ARBITRAGEM

### 8.1. Árbitro

O árbitro é o responsável por gerir toda uma partida de futebol. É quem deve aplicar as Regras de Futsal, relatar todos os incidentes que ocorrem durante a partida, inciar e terminar o jogo, dentre outras funções. Buscando uma integração ainda maior. A Copa do Mundo do Design contará com os alunos dos cursos de Educação Física para serem os árbitros dos jogos.

### 8.2. Anotador da partida

O anotador da partida é o responsável pelo preenchimento da súmula do jogo. Deve anotar os cartões aplicados pelo árbitro, os marcadores dos gols, entre outros itens. O anotador da partida deverá ser um aluno de Educação Física também para que este possa revezar-se na função com o árbitro da partida.

## DIVULGAÇÃO

### 9.1. Blog

Para o lançamento de notícias referentes à Copa do Mundo do Design Nacional, será utilizado o site do N2010, e um blog próprio que será criado.

### 9.2. Cartazes

Os cartazes são peças gráficas que chamam bastante a atenção, principalmente de designers. Esse meio de divulgação será utilizado em todas as universidades possíveis, colando cartazes, preferencialmente em locais de grande movimentação e visibilidade.

### 9.3. Divulgação nas faculdades

A divulgação nas faculdades poderá ser feita de sala em sala, a fim de se ter a certeza de que todos estão sabendo. É uma possibilidade sanar eventuais dúvidas que surgirem.

#### **9.4. E-mail**

A lista de e-mails é um ótimo meio de divulgação, devido ao acesso diário. Isso faz com que a informação chegue diretamente até as pessoas.

#### **9.5. Orkut**

Maior site de relacionamentos da internet, utilizado por quase todos os estudantes de Design, é uma ferramenta muito bem vista, devido a sua grande utilização. Os usuários podem receber comunicados em sua página pessoal ou checar informações nas comunidades das quais fazem parte.

#### **9.6. Twitter**

Ganhando espaço a cada dia, o Twitter se mostra uma ferramenta com grande potencial para a divulgação de notícias.

## **PREMIAÇÃO**

**A premiação será distribuída nas duas modalidades, Feminino e Masculino.**

#### **10.1. Artilheiro**

O jogador que marcar o maior número de gols durante a competição será sagrado o "Artilheiro". Em caso de empate, será avaliado o número de jogos disputados, sendo que o jogador com o maior número de jogos, vence.

**PRÊMIO:** medalha ou Troféu (Troféu Allejo)

#### **10.2. Melhor goleiro**

O goleiro que tiver o menor número de gols sofridos será nomeado como o "Melhor goleiro" da competição. Em caso de empate, será avaliado o número de jogos disputados e será feita uma média. Aquele que obtiver a menor média, vence.

**PRÊMIO:** medalha ou Troféu (Troféu Heguita)

#### **10.3. Primeiro Lugar**

O campeão da competição será a equipe que vencer o jogo final da Copa do Mundo de Design.

**PRÊMIO:** medalha a todos os jogadores / troféu (Troféu Alborghetti)

#### **10.4. Segundo lugar**

O vice-campeão da competição será a equipe que perder o jogo final da Copa do Mundo de Design.

**PRÊMIO:** medalha a todos os jogadores

#### **10.5. Terceiro lugar**

O terceiro lugar da competição ficará com a equipe que vencer o jogo que vale este lugar.

**PRÊMIO:** medalha a todos os jogadores



**COPA DO MUNDO DO DESIGN**

**N**  
2010

# RESPONSÁVEIS

A organização da Copa do Mundo do Design Nacional a cargo da Conde (Comissão Organizadora do Encontro Nacional dos Estudantes de Design), e dentro desta há uma Comissão responsável, formada pelas seguintes pessoas:

## 11.1. Comissão de Atividades Paralelas

Comissão responsável pela organização da Copa do Mundo do Design Nacional.  
E-MAIL: [copa@ndesignimersao.com](mailto:copa@ndesignimersao.com)

## 11.2. Liana Takahara Tozetti

Ex-membro do Centro Acadêmico de Design das Faculdades Integradas do Brasil, cursa o primeiro período do curso de Bacharelado em Design na Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Atual membro da Conde - Comissão Organizadora do N Design 2010 Imersão, que acontecerá na cidade de Curitiba  
E-MAIL: [ltlica@gmail.com](mailto:ltlica@gmail.com)  
TELEFONE: (41) 8496 8069

## 11.3. Mariana Pavão

Membro da Diretoria de Marketing da Empresa Júnior de Design da Universidade Federal do Paraná, cursa o segundo ano do curso de Design Gráfico na referida universidade. Atual membro da Conde - Comissão Organizadora do N Design Imersão 2010, que acontecerá na cidade de Curitiba.  
E-MAIL: [mahpavoa@gmail.com](mailto:mahpavoa@gmail.com)  
TELEFONE: (41) 8468 3357

## 11.4. Raphael Tamotsu Inoue

Ex-membro do Centro Acadêmico de Design da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, cursa o sétimo período do curso de Design Gráfico na referida universidade. Atual membro da Conde - Comissão Organizadora do N Design Imersão 2010, que acontecerá na cidade de Curitiba.  
E-MAIL: [rapha.inoue@gmail.com](mailto:rapha.inoue@gmail.com)  
TELEFONE: (41) 9699 6654

## 11.5. Thiago Lara

Vice-presidente da atual gestão do Centro Acadêmico de Design da Universidade Positivo, cursa o sétimo período de Design Gráfico na referida universidade. Atual membro da CONDe - Comissão Organizadora do N Design 2010, que acontecerá na cidade de Curitiba.  
E-MAIL: [thigorlara@gmail.com](mailto:thigorlara@gmail.com)  
TELEFONE: (41) 9692 5415

Realização

CONIDE  
2010

Co-realização



UNIVERSIDADE  
POSITIVO

Patrocínio



N  
2010

[www.ndesign.org.br](http://www.ndesign.org.br)