

REGULAMENTO

JOGOS INTERCURSOS UNIRG-SICREDI 2024/1

Título I - Das Inscrições

Artigo 1. São condições fundamentais para participar do InterCurso 2024 - UNIRG:

- a) Os Jogos Intercursos 2024 da UNIRG acontecerão entre os dias 19, 20 e 21 de abril. As modalidades oferecidas serão, Beach Tennis masc e feminino, Futsal Masculino e feminino, Sinuca nipe livre, Truco nipe livre, futvolei masculino, Volei de areia dupla, masculino e feminino, Volei de areia 4x4 misto, volei Indoor masculino e feminino.
- b) Ser aluno ou Professor devidamente matriculado em qualquer curso de graduação ou pós graduação da UNIRG (Universidade Regional de Gurupi). Está vedada a participação de academicos com matrícula trancada.
- c) Ter sido inscrito oficialmente, devendo seu nome constar da relação oficial emitida pela diretoria da universidade;
- d) Não estar cumprindo pena aplicada pela Comissão Organizadora do InterCurso;
- e) Caso o(a) aluno(a) pertença a dois ou mais cursos de graduação superior, deverá optar por um deles, considerando-se para todas as modalidades;
- f) Só poderá inscrever somente uma equipe por curso de graduação em cada modalidade esportiva, nos jogos do InterCurso;
- g) Alunos estrangeiros poderão participar desde que apresentem documentação que prove seu vínculo com a unidade pela qual pretende competir.
- h) Participação do egresso poderá participar nas modalidades coletivas até 02(dois) egressos por equipe e 01 (hum) egresso nas modalidades individuais, duplas e quartetos. Será necessário o fornecimento do nome completo e CPF para fins de se verificar o ano de colação de grau dos mesmos.
- i) As inscrições serão realizadas de forma online, através do site www.unirg.edu.br, com início no dia 10/04 às 18h, e encerramento no dia 15/04 às 22h. As inscrições devem ser digitadas e enviadas para o e-mail proecae@unirg.edu.br, com o assunto contendo o nome do curso e da atlética. Após as inscrições, qualquer alteração de atletas deverá ser solicitada à comissão organizadora para análise e aprovação.

Artigo 2. Para a oficialização e participação nos jogos e competições do Intercursos, é necessário a entrega dos seguintes documentos junto a Comissão Organizadora:

- a) Relação oficial dos alunos, constando de: Nome, número de matrícula da universidade inscrita e RG;
- b) Na falta de listagem, será aceito um comprovante de matrícula expedido pela secretaria da universidade que o aluno estuda desde que este seja entregue em papel timbrado, carimbado e assinado pelo representante da Secretaria da Universidade.
- c) Os documentos acima solicitados, serão encaminhados à Comissão Organizadora do Intercurso através de ofício em papel timbrado da representação acadêmica, sendo que os ofícios deverão ser assinados, pelo representante oficial da universidade. No caso da listagem geral ser assinadas e carimbadas todas as páginas pelo representante oficial da universidade.

Artigo 3. Cada atleta deverá apresentar em cada jogo um documento oficial e original com foto.

§1 - Considera-se documento oficial os originais de carteira de identidade (nacional ou internacional), passaporte (nacional ou internacional), certificado nacional de habilitação com foto, R.E. Militar e todos os documentos reconhecidos em território nacional.

Artigo 4. Caso um curso participante for suspeito de ter atletas irregulares em seus times, essa deverá apresentar toda a documentação do atleta que a Comissão Organizadora solicitar.

Artigo 5. As modalidades esportivas a serem disputadas nos jogos, bem como competições e o local do InterCurso, serão oferecidas em reunião preparatória no ano vigente da competição.

TÍTULO II - Da Competição e Locais dos Jogos

Artigo 6. Os jogos coletivos Indoor, Truco e Sinuca, acontecerão no Ginásio de Esporte Idonizete de Paula, as modalidades de areia acontecerão na arena Praia Sports, situada na Rua 05 Q 35 n314, Waldir Lins.

§1 - Não será permitido no InterCurso, a invasão de quadras de qualquer que seja o jogo. Será considerada invasão de quadra, quando houver qualquer pessoa estranha em quadra, que atrapalhe o andamento do jogo e/ou da competição.

§2 - Quando ficar caracterizada invasão de quadra pela Comissão Organizadora, cabe à mesma decidir se a entidade envolvida, terá ou não punição.

§3 - Só será permitida a permanência de pessoas alheias dentro do espaço reservado às disputas, integrantes com o crachá da Organização, mesmo que seja um membro da Comissão Organizadora só será permitido se portar tal identificação.

§4 - É liberada a presença de mascotes de cada entidade nas quadras dos ginásios durante os intervalos de cada jogo de quadra.

Artigo 7. Os jogos e as competições terão início nos horários fixados pela Comissão Organizadora, sendo considerada perdedora por WO a atléctica que não comparecer no local da competição dentro deste horário previsto com tolerância de 10 minutos, isto vale para o primeiro jogo do dia..

§1 - Em caso de coincidência de cor de uniformes das duas equipes, será realizado um sorteio para determinar a equipe que trocará de uniforme.

§2 - Atletas só poderão participar por equipes A ou B, nunca ambas ao mesmotempo.

Artigo 8. Somente a Comissão Organizadora poderá transferir o local e/ou horários dos jogos, somente em casos de extrema necessidade ou urgência.

Artigo 9. O curso que abandonar as disputas, impossibilitando seu prosseguimento ou não comparecer para o InterCurso, será expulsa da competição, cumprindo 1 (um) semestre de suspensão e retornando na próxima competição após a suspensão, se a Comissão Organizadora assim achar conveniente.

§1 - O abandono de quadra por uma equipe estará sujeito a julgamento pela Comissão Organizadora, podendo ser punido ou não.

§2 - O curso que for expulso ou suspenso, por qualquer motivo, será automaticamente a última colocada da competição que esteja disputando.

§3 - Caracteriza-se abandono da competição o não comparecimento a 30% das modalidades inscritas.

TÍTULO III - Da forma de disputa

Artigo 10. Todas as competições serão disputadas por equipe de cada curso, adotando-se o sistema de chaveamento, dependendo da quantidade de equipes, teremos 2 chaves ou chave única:

§1 - A colocação final dos cursos inscritos po modalidade será:

1º Colocado: Equipe vencedora

2º Colocado: Equipe derrotada na final;

3º Colocado: Equipe derrotada pelo primeiro colocado na semifinal;

4º Colocado: Equipe derrotada pelo segundo colocado na semifinal.

Obs em caso de chave única, será considerada a pontuação final, vitória 3 pontos, empate 1 ponto, derrota 0 ponto

TÍTULO IV - Da premiação

Artigo 11. A contagem de pontos do InterCurso será feita por modalidade, eatribuindo-se pontos, de acordo com a sua classificação. A pontuação deverá ser

§1 - Para modalidade coletiva e individuais: Futsal, Vôlei indoor, Vôlei misto, Vôlei de praia, Futevôlei, Truco, Sinuca, Beach tennis.

1º Colocado: 20 pontos;

2º Colocado: 16 pontos;

3º Colocado: 12 pontos;

4º Colocado: 08 pontos.

Artigo 12. Antecedendo o InterCurso, os cursos oficialmente inscritos, e por intermédio do representante legal, irão reunir-se em Congresso Técnico coma seguinte pauta de trabalho:

- a) Sorteio das chaves por modalidade ;
- b) Todas as posições das chaves serão sorteadas, porém com critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora para não permitir que seja beneficiado qualquer curso;
- c) Assuntos gerais;
- d) O congresso técnico será presidido pela Comissão executiva do InterCurso.

Artigo 13. Os árbitros são designados pela Empresa vencedora do processo licitatório, contratado diretamente pela Fundação Unirg, não cabendo veto por parte das equipes e/ou seus representantes legais.

Artigo 14. Os jogos e competições terão início no horário fixado pela tabela, comas tolerâncias previstas no regulamento.

§ Único - Os jogos e competições das diversas modalidades serão regidos peloRegulamento Esportivo do InterCurso.

Artigo 15. A comissão Executiva do InterCurso oferecerá medalhas e troféus da seguinte maneira;

§ Único - medalhas para os classificados em: primeiro e segundo lugares etroféus para o Campeão Geral.

Artigo 16. Fica estipulado para fins de premiação o número máximo de medalhas para as diversas modalidades.

TÍTULO V - Do WO:

Artigo 17. A entidade que não comparecer para o jogo com o número mínimo de atletas necessários (WO).

§1 - Será dado um prazo para o início do jogo de 15 (quinze) minutos do horário marcado na tabela para início do primeiro jogo do dia. Se o jogo estiver atrasado, não haverá tolerância.

§2 - A súmula deve ser aberta no horário oficial do início da partida ou ao final do jogo anterior, se este atrasar.

§3 - O WO é passível de punição em todas as modalidades.

§4 - O WO é definido em cada modalidade de acordo com este regulamento.

§5 - *As equipes tem o direito de assinar desistência da partida de acordo com o número mínimo de atletas, seguindo cada regulamento específico da modalidade.*

TÍTULO VI - Do atleta irregular:

Artigo 18. A equipe que inscrever um atleta irregular, não estando em conformidade com os dispostos do regulamento, será expulsa da competição naquela referida modalidade.

Artigo 19. Caso uma equipe tenha sido vencedora de um jogo em que um atleta irregular integrou sua equipe, o adversário passa a ser o vencedor do jogo, pelo placar de 1x0.

§ Único - Basta o atleta estar inscrito na súmula para ser considerado um integrante da equipe.

TÍTULO VII - Da expulsão:

Artigo 20. O atleta ou membro da Comissão Técnica que for expulso de uma partida estará automaticamente suspenso da partida seguinte daquela modalidade, caso o jogo no qual ocorreu a expulsão tenha sido o último da referida modalidade.

§ Único - A desqualificação do atleta pelo limite de faltas, ou pelas exclusões, não será interpretada como eliminação, podendo este, portanto, participar do próximo jogo.

TÍTULO VIII - Das agressões físicas:

Artigo 21. Em caso de agressão física por parte de um atleta ou membro da Comissão Técnica em disputa de modalidade ao árbitro, seus auxiliares, autoridades correspondentes e/ou a representantes das entidades devidamente identificadas com crachá da organização da competição, tal atleta será obrigatoriamente eliminado da corrente competição em todas as modalidades, mais

uma penalidade de 5 pontos. E, se a Comissão Organizadora achar pertinente, deverá levar o caso ao CONSUP, de acordo com a gravidade das agressões, podendo o acadêmico responder processo acadêmico e ser até desligado da instituição.

Artigo 22. Em caso de agressão física por uma pessoa alheia ao jogo, a uma pessoa devidamente identificada como representante da comissão organizadora, a um atleta, membro da Comissão Técnica, árbitro, seus auxiliares, autoridades correspondentes e/ou a pessoas alheias o infrator terá a exclusão do evento.

§1 - O agressor será identificado como pertencente à delegação da Comissão Organizadora se e somente se possuir seu nome na lista de alunos do curso da universidade.

§2 - Caso o agressor seja identificado como atleta, ele será punido também conforme o Artigo 21.

Artigo 23. Serão consideradas brigas generalizadas, todo o confronto direto entre pessoas de duas ou mais cursos dentro do local da competição, envolvendo agressões físicas e que não seja pela Comissão Organizadora, estando à qualificação de briga generalizada ou não sujeita à decisão da Comissão Organizadora.

§1 - O(s) curso(s) que tenha(m) o envolvido(os) identificado(os) em briga(s) generalizada(s) será(ão) punida(s) e será(ão) excluída(s) automaticamente da competição vigente a(s) equipe(s) que estiver(em) envolvida(s) na briga(s) e com a suspensão da próxima edição da competição.

§2 - Brigas isoladas, ou seja, fora do local da competição, não serão passíveis de punição.

Artigo 24. Caso algum torcedor que seja devidamente identificado, mediante registro em súmula, atire objetos em quadra ou campo durante o andamento de uma partida e atrapalhar a mesma, a entidade correspondente. Caso o objeto jogado acerte um atleta ou a arbitragem, será considerada uma agressão e a penalidade é a expulsão do evento.

Artigo 25. Só serão discutidos os casos contidos nas súmulas.

TÍTULO IX - Das modalidades

Artigo 26. A competição constitui-se de modalidades esportivas dentre elas: Futsal Masculino e Feminino, Futebol Masculino e Feminino, Volei de Areia duplas, Masculino e Feminino, Volei misto 4x4, Beach Tennis(Livre), Truco(Livre) e Sinuca(Livre)

Todas as modalidades esportivas obedecerão às regras de sua respectiva Federação, salvo disposições em contrário determinadas por este regulamento.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTSAL

1. A competição de Futsal será realizada de acordo com este regulamento, sendo disputada tanto no Nipe Masculino quanto no Feminino.
2. Cada atlética poderá inscrever no máximo 12 (doze) atletas para a competição, sendo até 2 egressos do próprio curso e da mesma IES.
3. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos e com intervalo de 03 (três) minutos entre ambos para o naipe **MASCULINO**. Para o naipe **FEMININO** serão disputados em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos e com intervalo de 03 (três) minutos entre ambos.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

| Pontuação | |
|-----------|------------------|
| Vitória | 03 (três) pontos |
| Empate | 01 (um) ponto |
| Derrota | 0 ponto |

4.1. O uniforme de cada atleta constará:

- Camisas numeradas;
- Calção;
- Meias de cano longo;
- Caneleiras;
- Tênis sem trava;

4.2. Quanto a utilização de goleiro(a)-linha, este(a) deverá usar camisa de cor contrastante com as dos(as) demais atletas, contendo sua mesma numeração de linha;

4.3. Os(as) atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no regulamento geral serão impedidos de participar;

4.4. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos(as) atletas.

5. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas documentações à equipe de arbitragem.

5.1. NÃO será permitido participar com documentos não oficiais especificados no regulamento geral.

- 6.** Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **01x00**. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

| Ausência (WxO) | |
|----------------|-------|
| Futsal | 01x00 |

- 7.** No banco de reservas só poderão ficar os(as) atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico e auxiliar, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
- 8.** A entrada dos(as) atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
- 9.** Nas fases de semifinais e finais, os jogos deverão ter um vencedor, portanto, não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar, serão adotados os seguintes procedimentos:
- 9.1.** Para o desempate serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os(as) atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;
- 9.2.** Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executados da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.
- 10.** Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
- a)** Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizados somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
 - b)** Maior número de vitórias obtidas em todos os jogos do grupo na fase;
 - c)** Saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;
 - d)** Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - e)** Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;

- f) Menor número de cartões amarelos recebidos em todas as partidas da fase;
 - g) Menor número de cartões vermelhos recebidos em todas as partidas da fase;
 - h) Sorteio.
- 11.** Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, na mesma modalidade/naipes, o(a) atleta que for expulso ou receber **03 (tres)** cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório.
- 11.1.** A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo;
 - 11.2.** A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição;
 - 11.3.** O participante que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (tres) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 01 (um) jogo;
 - 11.4.** O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independe de comunicação por parte da CO, sendo de responsabilidade exclusiva das atléticas disputantes da competição;
 - 11.5.** Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente;
 - 11.6.** Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pela comissão juricante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
 - 11.7.** Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- 12.** A participação de atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de relatório encaminhado para a Comissão para as providências cabíveis.

- 12.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 12.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 13.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO TRUCO MISTO

- 1.** A disputa de Truco no Intercurso será no formato Truco Mineiro;
- 2.** Cada atlética participante poderá inscrever 1 (uma) dupla;
- 3.** O jogo tem quatro participantes, que formam duas duplas, devendo sentar em posições alternadas;
- 4.** O jogo é composto por um baralho sendo que o coringa e as cartas
- 5.** 4,5,6,7, 8, 9, e 10 não são utilizadas;
- 6.** As ordens das cartas da menor para maior são: Q, J, K, A, 2, 3;
- 7.** As manilhas são: 7 de Ouros, Ás de Espadas, 7 de Copas, 4 de Paus (zape);
- 8.** A mão pode ter 3 rodadas. O jogador que jogar a carta mais alta vence a rodada, e a dupla que conseguir vencer duas rodadas leva a mão. Em caso de empate na segunda ou terceira rodada, a dupla que tiver ganho a primeira rodada leva a mão. Em caso de empate na primeira rodada, o jogador que estiver a direita do que empatou a rodada deve iniciar a próxima rodada sendo a mesma que definirá a mão. Se todas as rodadas empataram, nenhuma das duplas ganha ponto e uma nova mão se inicia;
- 9.** Cada jogador recebe três cartas por mão. Após a distribuição das cartas. Inicia-se uma mão, valendo 1 ponto. As mãos são feitas sucessivamente, até que uma das duplas cheguem a 12 pontos. A mão de 11 já começa valendo 3 pontos. Na mão de ferro, o jogo é jogado da mesma forma, porém os jogadores não podem ver as suas cartas ("no escuro");
- 10.** Na sua vez antes de jogar, cada jogador pode pedir truco. Se fizer isso, a dupla adversária deve decidir se vai aceitar, fugir ou pedir 6. Se eles aceitarem, a mão passa a valer 3 e continua normalmente. Se fugirem, a dupla que pediu o truco vence e ganha o valor da mão atual. Se

a dupla adversária pedir 6, a dupla que pediu o truco deve decidir se vai aceitar, fugir ou pedir 9, e assim por diante até a mão valer 12 pontos.

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTVÔLEI

1. A competição de Futevôlei será realizada de acordo com este regulamento. Poderá ter 1(um) egresso
2. Cada atlética poderá inscrever 1 egresso do próprio curso e da mesma IES nesta modalidade.
3. Após o aquecimento, o árbitro realiza o sorteio na presença dos dois capitães. O vencedor do sorteio escolhe o direito de sacar ou o lado da quadra.
4. As disputas serão no sistema de classificatória, ganha o jogo a equipe que atingir 18 (dezoito) pontos primeiro, com a diferença mínima de 02 (dois) pontos em relação aos pontos do adversário.
 - a. Sempre haverá troca de quadra quando a contagem atingir múltiplos de 06 (seis) pontos, sem direito a descanso.
5. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação: Pontuação Vitória 02 (dois) pontos Derrota 01 (um) ponto Derrota 0 (zero) ponto
6. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, na primeira fase, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - a. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
 - b. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - c. Sorteio.
7. As equipes deverão ter 01 (um) uniformes de jogo. Entendam-se como uniformes:
 - a. MASCULINO: Bermudas ou calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais.
 - b. FEMININO: Sukinis / maiôs / camisetas / ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top ou camisa com modelos e cores iguais.
 - c. Os(as) atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar;
8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe

deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

9. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 1x0. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

| Ausência (WxO) | | |
|-----------------------|-------|---------|
| Futevôlei | 1 x 0 | 18 x 00 |

10. A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEI DE PRAIA

1. A competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com este regulamento.
2. Cada atlética poderá inscrever 1 dupla no Masculino e 1 dupla no Feminino.
3. Cada atlética poderá inscrever 1 egresso do proprio curso e da mesma IES nesta modalidade.
4. Troca de quadra:

| Jogos | Troca de Quadra |
|--------------------------------|------------------------|
| Melhor de 03 sets de 18 pontos | Somatória de 7 pontos |

5. As equipes deverão ter 01 (um) uniforme de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no regulamento geral. Entendam-se como uniformes:
 - 5.1. **MASCULINO:** Bermudas ou calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais, com numeração de acordo com o regulamento geral;
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEI DE PRAIA
 - 5.2. **FEMININO:** Sukinis/maiôs/camisetas ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e

top com modelo e cor igual, com numeração de acordo com o Regulamento Geral;

- 5.3. Os(as) atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar;
6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos (1º jogo) será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parcial de 18x00 por set. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes

| Ausência (WxO) | | |
|-----------------------|-------|---------|
| Vôlei de Praia | 2 x 0 | 18 x 00 |

8. O tempo de aquecimento na quadra será de 5 (cinco) minutos válido somente para o primeiro jogo.
9. Sistema de disputa:
- 9.1. Classificatória com melhor de 03 set 18 pontos
- 9.2. Em caso de empate nos dois primeiros sets o tie brack será de 15 pontos
10. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

| Pontuação | |
|------------------|-----------------|
| Vitória | 2 (dois) pontos |
| Derrota | 0 (zero) pontos |

11. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em pontos na fase de grupos o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
- 10.1. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
1. 10.2. Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
2. 10.3. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
3. 10.4. Sorteio.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEI 4x4 MISTO

13. A competição de Vôlei Misto será realizada de acordo com este regulamento.
14. Cada atlética poderá inscrever 1 quarteto misto, sendo 2 homens e duas mulheres.
15. Cada atlética poderá inscrever 1 egresso do próprio curso e da mesma IES nesta modalidade.
16. Troca de quadra:

| Jogos | Troca de Quadra |
|--------------------------------|-----------------------|
| Melhor de 03 sets de 18 pontos | Somatória de 7 pontos |

17. As equipes deverão ter 01 (um) uniforme de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no regulamento geral. Entendam-se como uniformes:
- 17.1. MASCULINO: Bermudas ou calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais, com numeração de acordo com o regulamento geral;
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEI DE PRAIA
- 17.2. FEMININO: Sukinis/maiôs/camisetas ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top com modelo e cor igual, com numeração de acordo com o Regulamento Geral;
- 17.3. Os(as) atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar;
18. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
19. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos (1º jogo) será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parcial de 18x00 por set. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes

| Ausência (WxO) | | |
|-----------------------|-------|---------|
| Vôlei 4x4 Misto | 2 x 0 | 18 x 00 |

20. O tempo de aquecimento na quadra será de 5 (cinco) minutos válido somente para o primeiro jogo.
21. Sistema de disputa:
- 21.1. Classificatória com melhor de 03 set 18 pontos
- 21.2. Em caso de empate nos dois primeiros sets o tie brack será de 15 pontos
22. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

| Pontuação | |
|------------------|-----------------|
| Vitória | 3 (tres) pontos |
| Derrota | 0 (zero) pontos |

23. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em pontos na fase de grupos o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação: 10.1. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
4. 10.2. Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
5. 10.3. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
6. 10.4. Sorteio.
24. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

REGULAMENTO VOLEIBOL

- 1) A competição será disputada na categoria masculino e feminino.
- 2) Cada atlética poderá inscrever 1 equipe, sendo uma no Nipe masculino e uma no Nipe feminino.
- 3) Cada atlética poderá inscrever 1 egresso do proprio curso e da mesma IES nesta modalidade.

- 4) Os sets são disputados até 25 pontos (exceto no set de desempate que será disputado até 15 pontos).
- 5) Vencerá a partida a equipe que vencer 2 (dois) sets.
- 6) Vencerá um set, exceto o 3º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 25 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 24 x 24, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (26 x 24, 27 x 25; ...).
- 7) No caso de empate em sets por 1x1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 14 x 14, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (16 x 14, 17 x 15; ...).
- 8) Independente do sistema de disputa, a pontuação correspondente em cada partida será:
- a) 03 (três) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 0;
 - b) 02 (dois) pontos para a equipe vencedora por 2 sets a 1;
 - c) 01 (um) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 1;
 - d) 00 (zero) ponto para a equipe perdedora por 2 sets a 0.
- 9) O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
- a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
 - b) Sets **average** nos jogos entre as equipes empatadas (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos, classificando-se o maior coeficiente);
 - c) Pontos **average** nos jogos entre as equipes empatadas (divisão dos pontos marcados pelos pontos sofridos, classificando-se o maior coeficiente);
 - d) Sets **average** em todos os jogos do grupo na fase (divisão dos sets vencidos pelos sets perdidos, classificando-se o maior coeficiente);
 - e) Pontos **average** em todos os jogos do grupo na fase (divisão dos pontos marcados pelos pontos sofridos, classificando-se o maior coeficiente);

f) Sorteio.

9.1) Quando três ou mais equipes empatarem em número de pontos, deverão ser aplicados os critérios constantes nas letras b, c, d, e, f, sucessivamente e em ordem eliminatória.

10) Cada equipe terá direito a 2 (dois) pedidos de tempo de **30 segundos** por set, o qual deverá ser solicitado pela capitã ou técnica da equipe.

11) As participantes deverão utilizar uniformes constituídos de: **camisetas idênticas** (sua numeração ficará livre) e shorts, shorts/saia e/ou legging (preferencialmente iguais).

12) As substituições de atletas durante a partida deverão acontecer conforme as regras da FIVB.

13) Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

14) A equipe declarada incompleta para o set ou para a partida perderá o set ou a partida. A equipe adversária receberá os pontos ou sets necessários para vencer o set ou a partida. A equipe declarada incompleta manterá seus pontos e sets ganhos até o momento da declaração.

15) Em caso de W x O (não comparecimento de uma das equipes para a partida), a equipe adversária terá seu placar final do jogo como 2x0, em sets, parciais de 25x0 em cada set.

16) Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias, não será permitida a ascensão de equipes eliminadas nas fases anteriores.

17) Em caso de eliminação, todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0 para as equipes adversárias.

18) Na 1ª Fase, o sistema de disputa será definido pelo Coordenador Técnico do evento, considerando o número de atletas/equipes inscritas.

19) Na 2ª e 3ª fases, o sistema de disputa será de acordo com o número de equipes classificadas, conforme detalhado no anexo 1 do Regulamento Geral do evento.

20) Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO DO BEACH TENNIS

Cada curso poderá inscrever no mínimo 2 (dois) atletas.

1. Cada atlética poderá inscrever 1 egresso do próprio curso e da mesma IES nesta modalidade.
2. Será permitido o uso de raquetes individuais.
3. Forma de disputa: A forma de disputa em um set único de melhor de 6 games.
4. Critérios de desempate (caso seja fase de grupos): No caso de empate na pontuação dos grupos realizados, a definição das posições será determinada observando-se os seguintes critérios, pela ordem: Empate entre 2 duplas:
 - a) Confronto direto. Empate entre 3 duplas ou mais:
 - a) Saldo de sets;
 - b) Saldo dos games;
 - c) Sorteio
5. Regras: Todas as etapas obrigatoriamente obedecerão às regras vigentes da ITF e CBT. http://cibt-tennis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis_628e7be12eb9d_25-052022_15-56-33.pdf

REGULAMENTO DA SINUCA

1. Cada atlética poderá inscrever 1 egresso do próprio curso e da mesma IES nesta modalidade.
2. O jogo começa com uma bola branca e quinze bolas numeradas.
3. Será disputado em duplas.
4. O jogador deve encaçar às bolas de número par enquanto os outros devem encaçar às bolas de número ímpar (com exceção da bola-1). Só depois de ter encaçado todas as bolas, que ele deve encaçar, o jogador poderá encaçar a Bola-1. O primeiro a encaçar a bola-1 ganha o jogo.

5. Tacada Inicial:

5.1. As bolas são colocadas em formação triangular.

5.2. O jogo começa com a bola branca em frente ao triângulo.

5.3. Qualquer bola pode ser a primeira a ser tocada.

6. Um jogador continua a dar tacadas até cometer uma falta ou falhar. Falhar não é falta, mas com uma falha o jogador passa a vez para o seu oponente.

7. Apenas quando todas as bolas forem encaçapadas a Bola-1 pode ser encaçapada.

8. Faltas:

8.1. Se a bola branca não atingir uma bola do grupo do jogador primeiro.

8.2. Se a bola branca for encaçapada.

8.3. A bola branca “pular” qualquer uma das demais.

8.4. Se houver uma falta, o próximo jogador desce a bola de menor numeração de seu grupo.

9. Falta dupla:

9.1. Tocar diretamente o bolão na bola do adversário.

9.2. Tocando na tabela antes de tocar na bola do adversário não é considerada faltadupla, apenas falta.

10. Perder o jogo:

10.1. Um jogador perde a partida quando o Ás é encaçapado.

10.2. Nem todas as bolas de seu grupo estiverem encaçapadas.

10.3. A tacada for uma falta.

11. Cada jogador terá 1 minuto para realizar a sua jogada, após esse tempo sua vez

passará o próximo jogador desce a bola de menor numeração e assim segue para todas as jogadas.

- 12.** Não será permitido ajuda a qualquer participante que estiver em jogo, seja de técnico, representante de turma, torcida, etc. Será passível de punição e até de desclassificação, ficando a decisão para a Comissão Organizadora.

É proibido os atletas subirem na mesa, sendo passível de punição.
a Comissão Organizadora.