

REGULAMENTO GERAL E ESPECÍFICO POR MODALIDADES

45ª EDIÇÃO CIDADÃO UNIVERSITÁRIO - JOGOS INTERUNIRG 2026/2

PARTE I - REGULAMENTO GERAL

TÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES INICIAIS E INSCRIÇÕES

Art. 1º Os Jogos InterUnirG 2026/2 serão realizados no período de 21 a 24 de outubro de 2026, sem prejuízo das provas sociais e preparatórias previstas neste Regulamento.

§ 1º Integram a programação, conforme inscrição mínima e viabilidade técnica: Futsal masculino e feminino; Voleibol Indoor masculino e feminino; Vôlei de Praia 2x2 masculino e feminino; Vôlei de Areia 4x4 misto; Futevôlei masculino e misto; Beach Tennis masculino e feminino; Basquete 3x3 masculino; Tênis de Mesa masculino e feminino; Futebol Eletrônico; Truco Livre; Sinuca Livre; Dominó; Xadrez; além das provas sociais e culturais previstas neste Regulamento.

§ 2º A realização de cada modalidade esportiva fica condicionada à inscrição e confirmação de, no mínimo, 4 (quatro) cursos, com participantes regularmente inscritos e observância do quantitativo mínimo previsto no regulamento específico.

§ 3º A modalidade que não atingir o quantitativo mínimo até o encerramento das inscrições poderá ser cancelada pela Comissão Organizadora, sem atribuição de pontuação para a classificação geral.

Art. 2º Poderão participar:

- estudantes regularmente matriculados em cursos de graduação ou pós-graduação da Universidade de Gurupi - UnirG;
- professores com vínculo ativo com a Instituição, exclusivamente nas modalidades que expressamente admitirem sua participação;
- egressos, nos limites previstos neste Regulamento e nos regulamentos específicos.

§ 1º O participante deverá estar oficialmente inscrito e não poderá estar cumprindo penalidade esportiva vigente aplicada em edição anterior, quando expressamente prevista.

§ 2º O estudante vinculado a mais de um curso deverá optar por um único curso para toda a edição dos Jogos.

§ 3º Cada curso poderá inscrever apenas uma equipe por modalidade, salvo disposição específica em contrário.

§ 4º Estudantes estrangeiros poderão participar mediante comprovação de vínculo acadêmico com a UnirG.

Art. 3º Nas modalidades coletivas poderão participar até 2 (dois) egressos por equipe. Nas modalidades individuais, em duplas ou quartetos, será admitido até 1 (um) egresso, salvo regra específica mais restritiva.

Parágrafo único. Havendo divergência entre o limite geral e o regulamento específico, prevalecerá a regra específica, desde que não amplie o limite máximo estabelecido neste artigo.

Art. 4º Para homologação das inscrições, a Comissão Organizadora poderá exigir relação oficial contendo nome, matrícula e informação necessária à comprovação do vínculo, além de documento oficial de identificação quando indispensável.

§ 1º Para egressos, poderão ser solicitados nome completo, CPF e informação sobre a colação de grau, exclusivamente para verificação da elegibilidade.

§ 2º Em cada partida ou prova, o participante deverá apresentar documento oficial com foto, físico ou digital oficialmente aceito.

§ 3º A Comissão Organizadora poderá solicitar documentação complementar quando houver indício objetivo de irregularidade de inscrição.

Art. 5º Os dados pessoais coletados serão tratados exclusivamente para inscrição, identificação, comprovação de vínculo, elegibilidade, organização, segurança e execução dos Jogos, observada a Lei nº 13.709/2018 - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) e as normas institucionais aplicáveis.

§ 1º O acesso aos dados ficará restrito aos agentes que necessitem deles para o desempenho de atividades relacionadas ao evento.

§ 2º Os dados não serão divulgados publicamente além do estritamente necessário à realização da competição.

§ 3º A documentação será armazenada e eliminada ou mantida conforme os prazos e procedimentos institucionais aplicáveis.

TÍTULO II - DAS PROVAS SOCIAIS E CULTURAIS

Art. 6º As provas sociais terão validade de 22 de maio de 2026 até 19 de outubro de 2026, às 18h.

§ 1º Para arrecadação de alimentos serão aceitos arroz tipos 1 ou 2, feijão, macarrão, óleo, café e açúcar, todos dentro do prazo de validade.

§ 2º Não serão aceitos sal, farinhas de qualquer espécie, alimentos a granel ou produtos vencidos.

§ 3º Os alimentos serão entregues nos pontos de coleta definidos pela organização, coordenações ou representantes das atléticas, com registro e conferência para fins de pontuação.

Art. 7º A doação de sangue e o cadastro de medula óssea deverão ser comprovados nos termos definidos pela Comissão Organizadora. O regulamento original prevê agendamento até as 12h de 19 de outubro de 2026 no Núcleo de Hemoterapia de Gurupi.

Art. 8º O Quiz Universitário será realizado pela Rádio UnirG FM em 22 de outubro de 2026, mediante perguntas e respostas, conforme dinâmica divulgada pela organização.

Art. 9º As provas de Show de Talentos, Show de Professor, Prova do Enigma, Torcida Mais Animada e outras provas sociais/culturais deverão observar critérios objetivos previamente divulgados.

§ 1º Provas-surpresa poderão ter conteúdo não divulgado previamente, mas sua pontuação máxima, critérios de cumprimento e impacto na classificação geral deverão ser comunicados antes do início da competição.

§ 2º A inclusão de nova prova após a publicação deste Regulamento somente poderá ocorrer antes do início das competições e mediante comunicação oficial a todos os cursos, vedada alteração posterior que comprometa a isonomia ou modifique retroativamente a classificação.

TÍTULO III - DOS LOCAIS, HORÁRIOS E ORGANIZAÇÃO

Art. 10. A programação-base será:

Data	Atividade / Local
21/10/2026	19h: cerimônia de abertura, Campus I Jacinto Nunes, Auditório Bloco D. 21h: Futsal e Voleibol Indoor, Ginásio Idanizete de Paula.
22/10/2026	Futsal e Voleibol Indoor a partir das 7h, Ginásio Idanizete de Paula.
23/10/2026	Futsal e Voleibol Indoor, a partir das 7h, no Ginásio Idanizete de Paula. Basquete 3x3, Dominó, Tênis de Mesa e Xadrez, no Espaço Esportivo da AGAB, , a partir das 13h. Sinuca Livre, no Tabernas Club, a partir das 17h.
24/10/2026	A partir das 7h: Vôlei de Praia 2x2, Vôlei de Areia 4x4 Misto, Futevôlei, Beach Tennis e Truco Livre, Match Point Garden.

§ 1º A Comissão Organizadora poderá alterar local ou horário por necessidade técnica, segurança, caso fortuito ou força maior, mediante comunicação aos representantes das equipes.

§ 2º É vedada invasão da área de competição por pessoa não autorizada quando houver interferência no andamento da partida ou risco à segurança.

§ 3º Somente pessoas autorizadas e devidamente identificadas poderão permanecer nas áreas restritas.

§ 4º Mascotes poderão acessar as quadras durante os intervalos, desde que autorizados pela organização e sem interferir na segurança ou na competição.

Art. 11. Haverá tolerância de 10 (dez) minutos exclusivamente para o primeiro jogo de cada modalidade em cada período de competição. Para as partidas subsequentes não haverá tolerância, salvo atraso imputável à organização.

Art. 12. Em caso de coincidência de cores dos uniformes, será realizado sorteio para definir a equipe responsável pela troca, salvo solução acordada e aceita pela arbitragem.

Art. 13. Os árbitros serão designados pela empresa contratada pela Fundação UnirG ou pela organização, conforme o instrumento de contratação aplicável, não cabendo veto pelas equipes.

TÍTULO IV - DA PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO GERAL

Art. 14. Salvo disposição expressa em contrário, a pontuação das modalidades competitivas para a classificação geral será:

Colocação	Pontuação
1º	1.000
2º	500
3º	300
4º	200
5º	100

§ 1º A arrecadação de alimentos terá a seguinte pontuação: 1º lugar, 5.000 pontos; 2º, 2.000; 3º, 1.000; 4º, 500; 5º, 250.

§ 2º A doação de sangue valerá 100 pontos por bolsa validamente comprovada, e o cadastro de medula óssea, 100 pontos por cadastro validamente comprovado.

§ 3º O Quiz Universitário seguirá a pontuação geral de 1.000, 500, 300, 200 e 100 pontos do 1º ao 5º lugar.

§ 4º Show de Talentos e Show de Professor valerão 500 pontos por curso que cumprir integralmente os critérios divulgados.

§ 5º A Prova do Enigma valerá 100 pontos por curso que cumprir integralmente os critérios divulgados.

§ 6º A Torcida Mais Animada atribuirá 500, 300, 200, 100 e 50 pontos, do 1º ao 5º lugar.

§ 7º O Basquete 3x3, por constituir modalidade competitiva com classificação própria, seguirá a pontuação geral prevista no caput.

Art. 15. Em caso de empate na classificação geral, serão aplicados sucessivamente: I - maior pontuação na arrecadação de alimentos; II - maior pontuação na doação de sangue; III - maior pontuação no cadastro de medula óssea; IV - maior número de primeiros lugares nas modalidades esportivas; V - sorteio público pela Comissão Organizadora.

TÍTULO V - DA FORMA DE DISPUTA, CONGRESSO TÉCNICO E PREMIAÇÃO

Art. 16. O sistema de disputa será definido de acordo com o número de equipes inscritas e as características de cada modalidade, podendo haver chave única, grupos e fases eliminatórias.

§ 1º Em chave única, quando aplicável, a pontuação será definida pelo regulamento específico da modalidade.

§ 2º Nas fases eliminatórias, a colocação será determinada pelo avanço das equipes e pelos critérios técnicos previstos para cada modalidade.

Art. 17. Antes do início dos Jogos será realizado Congresso Técnico com os representantes dos cursos para sorteio de chaves, esclarecimentos, comunicação de ajustes técnicos permitidos e demais assuntos organizacionais.

Art. 18. A classificação e premiação geral observarão a soma dos pontos obtidos por cada curso nas modalidades e provas previstas neste Regulamento.

TÍTULO VI - DO WO, ABANDONO E ATLETA IRREGULAR

Art. 19. Será considerada perdedora por WO a equipe ou participante que não comparecer ou não apresentar o número mínimo exigido no regulamento específico.

§ 1º A tolerância seguirá o art. 11. O placar de WO será aquele previsto no regulamento específico da modalidade.

§ 2º O WO poderá gerar consequências adicionais somente quando expressamente previstas neste Regulamento ou no regulamento específico.

Art. 20. Caracteriza abandono da competição o não comparecimento injustificado do curso a 30% (trinta por cento) das modalidades em que estiver regularmente inscrito, ou outra conduta que inviabilize deliberadamente o prosseguimento de sua participação.

§ 1º A penalidade por abandono dependerá de registro do fato, oportunidade de manifestação do representante do curso e decisão fundamentada da Comissão Organizadora.

§ 2º A suspensão para edição subsequente somente poderá ser aplicada quando expressamente motivada, observada a proporcionalidade.

Art. 21. A utilização de atleta irregular acarretará a exclusão da equipe da modalidade em que ocorreu a irregularidade, após apuração sumária pela Comissão Organizadora.

§ 1º Considera-se participação irregular, para fins esportivos, a inscrição em súmula ou efetiva participação de pessoa que não preencha os requisitos de elegibilidade.

§ 2º Caso a equipe infratora tenha vencido ou empatado, o resultado será revertido conforme o placar de WO da modalidade.

TÍTULO VII - DAS INFRAÇÕES, PENALIDADES E PROVAS

Art. 22. O atleta ou integrante da Comissão Técnica expulso de partida ficará automaticamente suspenso da partida subsequente da mesma modalidade e naipes, sem prejuízo das regras específicas.

Art. 23. Agressão física praticada por atleta ou integrante de Comissão Técnica contra árbitro, auxiliar, atleta, integrante da organização ou outra pessoa no contexto do evento implicará exclusão preventiva do infrator do evento, com encaminhamento à Comissão Organizadora para decisão esportiva fundamentada.

§ 1º Poderão ser aplicadas, conforme gravidade, exclusão da modalidade, exclusão da edição vigente e demais penalidades esportivas expressamente previstas.

§ 2º Fatos que possam configurar infração disciplinar acadêmica serão encaminhados à autoridade institucional competente para apuração em procedimento próprio, assegurados contraditório e ampla defesa, nos termos das normas institucionais aplicáveis.

Art. 24. Em caso de briga generalizada, a Comissão Organizadora identificará, sempre que possível, os envolvidos e as respectivas equipes, evitando responsabilização coletiva automática de participantes não envolvidos.

§ 1º A aplicação de penalidade à equipe ou ao curso dependerá da demonstração de vínculo entre a conduta e a delegação e de decisão fundamentada.

§ 2º Ocorrências externas aos locais e atividades oficiais do evento somente serão apreciadas quando guardarem relação direta e comprovada com os Jogos e estiverem sujeitas à competência institucional.

Art. 25. O lançamento de objetos na área de competição será registrado em súmula ou relatório. Se houver risco ou atingimento de pessoa, o fato poderá ser tratado como infração grave.

Art. 26. Poderão ser utilizados como prova súmula, relatório de arbitragem ou organização, documentos, imagens, vídeos e outros meios lícitos.

TÍTULO VIII - DOS PROTESTOS, RECURSOS E CASOS OMISSOS

Art. 27. Protestos relativos a partidas, provas, inscrições ou aplicação deste Regulamento deverão ser apresentados por escrito pelo capitão ou representante oficial do curso à Comissão Organizadora em até 2 (duas) horas após o término da partida, prova ou ciência do fato impugnado.

§ 1º O protesto deverá indicar objetivamente o fato, a regra supostamente violada e, quando houver, as provas disponíveis.

§ 2º A Comissão Organizadora decidirá de forma fundamentada, preferencialmente antes da etapa subsequente que possa ser afetada.

§ 3º Das decisões que imponham exclusão de modalidade, perda de pontuação geral ou suspensão para edição subsequente caberá pedido de reconsideração, uma única vez, no prazo de 1 (uma) hora da ciência da decisão, quando o calendário da competição exigir solução imediata.

§ 4º Decisões estritamente técnicas de arbitragem tomadas durante a partida, quando insuscetíveis de revisão pelas regras oficiais da modalidade, não serão objeto de recurso, salvo erro de aplicação deste Regulamento.

Art. 28. Questões técnicas serão resolvidas pela arbitragem ou Coordenação da modalidade. Questões administrativas, de elegibilidade, disciplinares esportivas e de interpretação do Regulamento serão decididas pela Comissão Organizadora.

Art. 29. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, observadas as regras oficiais da modalidade, a isonomia, a proporcionalidade e a segurança da competição.

PARTE II - REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

1. FUTSAL - MASCULINO E FEMININO

1. Cada curso poderá inscrever até 14 (quatorze) atletas por equipe, admitidos até 2 (dois) egressos do próprio curso.

2. As partidas terão 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos, com intervalo de 3 (três) minutos.

3. Na fase classificatória: vitória = 3 pontos; empate = 1 ponto; derrota = 0 ponto.

4. O uniforme compreenderá camisa numerada, calção, meias de cano longo, caneleiras e tênis sem trava. O goleiro-linha usará camisa contrastante, com sua numeração.

5. É vedado o uso de objetos que ofereçam risco à integridade física, como piercing, brinco, colar ou presilha.

6. O WO terá placar de 1 x 0. Em duplo não comparecimento, ambas as equipes serão consideradas derrotadas.
7. No banco de reservas permanecerão apenas atletas e Comissão Técnica regularmente inscritos.
8. Em semifinais e finais, o empate será decidido por 3 (três) cobranças da marca penal para cada equipe e, persistindo, cobranças alternadas até definição do vencedor.
9. Desempate na fase classificatória: confronto direto quando houver apenas duas equipes empatadas; maior número de vitórias; saldo de gols; gols pró; menor número de gols contra; menor número de cartões amarelos; menor número de cartões vermelhos; sorteio.
10. O atleta expulso ou que acumular 3 (três) cartões amarelos ficará suspenso da partida subsequente, observadas as regras de controle e cumprimento previstas pela organização.
11. A participação de atleta suspenso sujeitará a equipe às consequências previstas no Regulamento Geral e à reversão do resultado quando cabível.

2. TRUCO LIVRE - TRUCO MINEIRO

1. A disputa será realizada em duplas, no formato Truco Mineiro.
2. Cada curso poderá inscrever 1 (uma) dupla, admitido até 1 (um) egresso.
3. Será utilizado baralho sem coringas e sem as cartas 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10, ressalvadas as manilhas indicadas a seguir.
4. A ordem crescente das cartas será Q, J, K, A, 2 e 3. As manilhas serão: 7 de Ouros, Ás de Espadas, 7 de Copas e 4 de Paus (zape).
5. Cada mão será composta por até 3 (três) rodadas. A dupla que vencer duas rodadas vence a mão, observadas as regras de empate do Truco Mineiro.
6. Cada jogador receberá 3 (três) cartas por mão. A partida será disputada até 12 pontos, com pedidos de truco, seis, nove e doze conforme a dinâmica prevista.
7. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade e Comissão Organizadora.

3. FUTEVÔLEI - MASCULINO E MISTO

1. Cada dupla poderá contar com até 1 (um) egresso do próprio curso.
2. Após o aquecimento, será realizado sorteio para escolha do saque ou lado da quadra.
3. A partida será disputada em set único de 18 (dezoito) pontos, com diferença mínima de 2 (dois) pontos.
4. Haverá troca de lado a cada múltiplo de 6 (seis) pontos.
5. Na fase classificatória: vitória = 2 pontos; derrota = 0 ponto.
6. Desempate: confronto direto entre duas equipes; maior coeficiente de pontos average; sorteio.
7. A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto mãos, antebraços e braços.
8. O WO será registrado como vitória por 1 x 0, com referência técnica de 18 x 0.

4. VÔLEI DE PRAIA 2x2 - MASCULINO E FEMININO

UNIVERSIDADE DE GURUPI - UnirG | PROECAE

1. Cada curso poderá inscrever 1 (uma) dupla masculina e 1 (uma) dupla feminina, admitido até 1 (um) egresso por dupla.
2. Para eliminar a inconsistência existente na versão anterior, fica adotado set único de 18 (dezoito) pontos, com diferença mínima de 2 (dois) pontos.
3. A troca de lado ocorrerá a cada 6 (seis) pontos somados, compatibilizando a duração reduzida adotada para o evento.
4. Na fase classificatória: vitória = 2 pontos; derrota = 0 ponto.
5. O WO será registrado como vitória por 1 x 0, com placar técnico de 18 x 0.
6. Desempate: confronto direto entre duas equipes; maior coeficiente de pontos average; sorteio.
7. Uniformes e segurança observarão o Regulamento Geral e as orientações da arbitragem.

5. VÔLEI DE AREIA 4x4 MISTO

1. Cada curso poderá inscrever 1 (um) quarteto misto, composto por 2 (dois) homens e 2 (duas) mulheres em quadra, admitido até 1 (um) egresso.
2. As partidas serão disputadas em set único de 21 (vinte e um) pontos.
3. A troca de lado ocorrerá a cada 7 (sete) pontos somados.
4. Na fase classificatória: vitória = 3 pontos; derrota = 0 ponto.
5. O WO será registrado como vitória por 1 x 0, com placar técnico de 21 x 0.
6. Desempate: confronto direto entre duas equipes; maior coeficiente de pontos average; sorteio.

6. VOLEIBOL INDOOR - MASCULINO E FEMININO

1. Cada curso poderá inscrever 1 (uma) equipe masculina e 1 (uma) feminina, admitido até 1 (um) egresso por equipe, conforme a versão original.
2. As partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets. Os dois primeiros sets serão de 25 pontos e o set decisivo, quando necessário, de 15 pontos, sempre com diferença mínima de 2 pontos.
3. Pontuação: vitória por 2 x 0 = 3 pontos; vitória por 2 x 1 = 2 pontos; derrota por 1 x 2 = 1 ponto; derrota por 0 x 2 = 0 ponto.
4. Desempate em rodízio: confronto direto quando houver duas equipes; sets average; pontos average; sets average em todos os jogos do grupo; pontos average em todos os jogos do grupo; sorteio.
5. Cada equipe terá direito a 2 (dois) pedidos de tempo de 30 segundos por set.
6. Substituições seguirão as regras aplicáveis da FIVB, ressalvadas adaptações expressas deste Regulamento.
7. O WO terá placar de 2 x 0, com parciais de 25 x 0.
8. O sistema da primeira fase será definido após as inscrições, de acordo com o número de equipes, e divulgado no Congresso Técnico.

7. BEACH TENNIS

UNIVERSIDADE DE GURUPI - UnirG | PROECAE

1. Cada curso poderá inscrever dupla(s) conforme definição da organização, observado o mínimo de 2 (dois) atletas e o limite de 1 (um) egresso por dupla.
2. A forma de disputa será em set único de 6 (seis) games, conforme previsto na versão original.
3. Em fase de grupos, o desempate entre duas duplas será pelo confronto direto; entre três ou mais, saldo de sets, saldo de games e sorteio.
4. Serão observadas as regras vigentes da modalidade aplicáveis ao evento, ressalvadas as adaptações deste Regulamento.
5. A denominação das categorias deverá ser confirmada pela Comissão Organizadora antes da publicação definitiva, pois a versão original apresenta divergência entre 'feminino' na lista inicial e 'misto' na tabela de pontuação.

8. SINUCA LIVRE

1. A disputa será realizada em duplas, admitido até 1 (um) egresso.
2. O jogo utilizará bola branca e quinze bolas numeradas, conforme regras descritas na versão original.
3. Cada jogador deverá encaçapar as bolas de seu grupo antes da bola decisiva, observadas as faltas previstas.
4. Cada jogada terá limite de 1 (um) minuto.
5. É vedado auxílio externo ao participante durante a partida.
6. É proibido subir sobre a mesa ou praticar conduta que comprometa o equipamento ou a segurança.
7. Casos omissos serão resolvidos pela arbitragem e Comissão Organizadora.

9. FUTEBOL ELETRÔNICO

1. Cada curso poderá inscrever até 2 (dois) atletas, admitida a participação de 1 (um) professor conforme a versão original.
2. As partidas terão 10 (dez) minutos, em dois tempos de 5 (cinco) minutos, com intervalo de 1 (um) minuto.
3. Plataforma, câmera, volume e demais configurações serão padronizados pela organização e divulgados no Congresso Técnico.
4. Em partidas eliminatórias, prorrogação e pênaltis serão ativados.
5. O não comparecimento após chamada oficial implicará WO por 3 x 0.
6. Cada participante poderá utilizar controle próprio ou fornecido pela organização e terá tempo prévio para conferência e configuração.
7. Cada atleta poderá escolher clube distinto em cada partida, inclusive igual ao adversário, desde que os uniformes virtuais sejam diferentes.
8. Na fase classificatória: vitória = 3 pontos; empate = 1 ponto; derrota = 0 ponto.
9. Desempate: maior número de vitórias; gols pró; menor número de gols contra; menor número de cartões vermelhos; menor número de cartões amarelos; sorteio.

10. TÊNIS DE MESA - MASCULINO E FEMININO

1. Cada curso poderá inscrever até 2 (dois) atletas em cada naipe e até 1 (um) professor, conforme a versão original.
2. Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) sets de 11 (onze) pontos.
3. Na fase classificatória: vitória = 3 pontos; derrota = 0 ponto. Corrige-se, assim, a inconsistência textual '3 (dois) pontos' da versão anterior.
4. O WO será registrado como vitória por 2 x 0, com parciais de 11 x 0.
5. O atleta que abandonar a fase de grupos por WO poderá ter seus resultados anteriores anulados, conforme previsto no regulamento específico.
6. Desempate: confronto direto quando aplicável; somatório/coeficiente de sets entre os envolvidos; vantagem para quem obteve vitória por 2 x 0; sorteio.
7. Será permitido o uso de raquete própria. A troca durante a partida somente ocorrerá em caso de dano acidental que impossibilite seu uso.

11. BASQUETE 3x3 MASCULINO

1. Cada equipe será composta por até 4 (quatro) atletas, sendo 3 (três) em quadra e 1 (um) reserva, com mínimo de 3 (três) para iniciar e até 1 (um) egresso.
2. As partidas serão disputadas em meia quadra, com uma cesta, durante 10 (dez) minutos corridos ou até uma equipe atingir 21 pontos.
3. Em caso de empate, haverá prorrogação, vencendo a equipe que marcar 2 (dois) pontos primeiro.
4. Arremesso dentro da linha valerá 1 ponto; fora da linha, 2 pontos; lance livre, 1 ponto.
5. O tempo de posse será de 12 segundos.
6. Na fase classificatória: vitória = 2 pontos; derrota = 1 ponto; derrota por WO = 0 ponto.
7. O WO terá placar administrativo de 1 x 0.
8. A pontuação para a classificação geral do InterUnirG seguirá a tabela geral de 1.000, 500, 300, 200 e 100 pontos.

12. DOMINÓ

1. As partidas serão disputadas em duplas, em melhor de 3 (três) quedas de 100 pontos.
2. A saída e o embaralhamento observarão o procedimento descrito pela organização.
3. Ameaçar ou tocar pedra obriga a jogada quando legalmente possível. As penalidades específicas previstas na versão original serão mantidas pela arbitragem.
4. Passagem com pedra na mão e colocação indevida ('gato') serão penalizadas conforme a regra específica do evento.
5. É vedada conduta que ponha em dúvida, de forma ofensiva ou perturbadora, a honestidade do adversário durante a partida.

6. Após 2 (duas) horas de partida, cada jogador terá no máximo 1 (um) minuto para efetuar sua jogada.
7. Em caso de WO, aplicar-se-á o resultado técnico previsto pela organização. Dois WOs poderão acarretar eliminação, mediante registro e decisão da Comissão Organizadora.
8. É proibido fumar ou ingerir bebida alcoólica durante as partidas.

13. XADREZ - CATEGORIA LIVRE

1. A competição será individual, em categoria livre, podendo participar atletas de qualquer sexo na mesma disputa.
2. Cada curso poderá inscrever até 2 (dois) atletas, admitido até 1 (um) egresso.
3. A modalidade somente será realizada com, no mínimo, 4 (quatro) cursos regularmente inscritos.
4. O sistema poderá ser todos contra todos ou Sistema Suíço, conforme número de inscritos, com número de rodadas divulgado no Congresso Técnico.
5. O ritmo será preferencialmente de 10 minutos + 5 segundos de incremento por lance (10+5), podendo ser ajustado antes do início, desde que preservada a natureza de Xadrez Rápido.
6. Pontuação: vitória = 1 ponto; empate = 0,5 ponto; derrota = 0; WO = 0 para o ausente e 1 ponto para o presente.
7. Desempate: confronto direto quando aplicável; Buchholz; Buchholz com descarte do pior resultado, quando aplicável; maior número de vitórias; maior número de vitórias com as peças pretas; sorteio. Em todos contra todos, poderá ser utilizado Sonneborn-Berger.
8. Aplicam-se as regras oficiais vigentes da FIDE para Xadrez Rápido, inclusive peça tocada, lances ilegais, uso do relógio e dispositivos eletrônicos.
9. Para a classificação geral do curso, somente a melhor colocação entre seus atletas produzirá pontuação, impedindo que o mesmo curso ocupe simultaneamente duas posições de pontuação.