



REGULAMENTO GERAL

Joaçaba/SC, novembro de 2023

REGULAMENTO GERAL

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Aprovar este Regulamento Geral (RG), que é o conjunto das disposições que regem os Jogos Intercampi 2023, sem qualquer vínculo com as demais entidades dirigentes do esporte estadual e nacional, obrigando os que com ele tenham relações a sua total obediência.

Art. 2º Este evento é uma promoção da Universidade do Oeste de Santa Catarina - Unoesc, por meio da Comissão Central Organizadora - CCO, a quem compete a coordenação geral do evento e a interpretação deste Regulamento.

Art. 3º Todos os participantes dos Jogos Intercampi serão considerados conhecedores da legislação desportiva vigente e firmarão, no ato de sua inscrição, a concordância com as determinações expressas neste Regulamento, comprometendo-se a submeter todas as controvérsias surgidas no decorrer dos Jogos Intercampi 2023 à apreciação da Comissão Disciplinar, conforme as regras previstas em seu artigo.

DAS FINALIDADES

Art. 4º Os Jogos Intercampi tem como finalidade desenvolver o intercâmbio esportivo entre os acadêmicos da Unoesc, difundir a prática das várias modalidades esportivas, incentivando o surgimento de novos valores e fortalecendo os laços de amizade e camaradagem entre os acadêmicos, professores e funcionários.

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 5º A Comissão Central Organizadora dos Jogos Intercampi será composta por:

- I. Presidente;
- II. Coordenador Executivo;
- III. Comissão de Administração e Finanças;
- IV. Comissão Técnica;
- V. Comissão de Alojamento;
- VI. Comissão de Recepção e Solenidades;
- VII. Comissão de Comunicação e Relações Públicas;
- VIII. Comissão de Infraestrutura e Transporte;
- IX. Comissão de Segurança, Gerenciamento de Riscos e Serviços Gerais;
- X. Comissão de Tecnologia e Informática e LGPD;
- XI. Comissão de Serviços de Saúde;
- XII. Comissão de Promoções e Eventos.

DAS COMPETIÇÕES

Art. 6º Constarão do programa dos Jogos Intercampi as competições e disputas das seguintes modalidades: Atletismo, Basquetebol 3x3, Bolão, Futebol Suíço, Futebol Virtual, Futsal, Handebol, Tênis de Mesa, Sinuca, Truco, Voleibol, Vôlei de Areia e Xadrez.

Art. 7º Far-se-ão competições desportivas, separadamente, por sexo e modalidade:

- I.** Masculino: Atletismo, Basquetebol 3x3, Futebol Suíço, Futsal, Handebol, Tênis de Mesa, Voleibol, Vôlei de Areia e Xadrez.
- II.** Feminino: Atletismo, Basquetebol 3x3, Futebol Suíço, Futsal, Handebol, Tênis de Mesa, Voleibol, Vôlei de Areia e Xadrez.
- III.** Misto/Duplas: Bolão, Futebol Virtual, Sinuca, Truco.

§ 1º Cada campus poderá inscrever somente uma equipe por sexo nas modalidades coletivas.

§ 2º Consideram-se modalidades coletivas Basquetebol 3x3, Bolão, Futebol Suíço, Futsal, Handebol e Voleibol.

§ 3º Nas modalidades de Tênis de Mesa e Xadrez poderão ser inscritos até 02 (dois) estudantes/atletas por sexo.

§ 4º Na modalidade de Vôlei de Areia cada campus poderá inscrever somente uma dupla por sexo.

§ 5º Nas modalidades de Futebol Virtual, Sinuca e Truco poderão ser inscritas até duas duplas, independentemente do sexo, por modalidade.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 8º As inscrições deverão ser feitas por meio das Diretorias de Pesquisa, Pós-Graduação, Extensão e Inovação de cada campus, por meio de relação nominal única – Ficha de Inscrição (Anexo II) –, com o máximo de 90 (noventa) estudantes/atletas dos diferentes cursos de graduação de cada campus.

Art. 9º Somente os atletas relacionados na Ficha de Inscrição poderão participar dos jogos.

Art. 10 A data limite para a entrega da Ficha de Inscrição dos estudantes/atletas que participarão dos Jogos Intercampi será **06 de novembro de 2023, até às 22 horas**.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 11 Somente poderá participar dos Jogos Intercampi, o campus que confirmar a participação mediante a entrega do Termo de Compromisso do Anexo I, nas Diretorias de Pesquisa, Pós-

Graduação, Extensão e Inovação, até o dia **30 de outubro de 2023**, podendo ser de forma digitalizada.

Art. 12 Poderão participar dos Jogos Intercampi 2023 os acadêmicos devidamente matriculados na Unoesc em cursos de graduação, vinculados aos seus respectivos cursos e com frequência regular nos componentes curriculares.

Parágrafo único. Será permitida a participação de até 03 (três) professores/atletas de cada campus para a composição das equipes.

Art. 13 Somente poderá participar de um jogo o estudante/atleta que estiver relacionado em súmula antes do início da partida, observadas as disposições do Regulamento Técnico da modalidade.

DA COMISSÃO DISCIPLINAR

Art. 14 A Comissão Disciplinar – CD, terá suas decisões norteadas pelo Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina e, também, utilizará no que couber este Regulamento, de forma subsidiária, objetivando dirimir dúvidas existentes ou que venham a surgir desde o período da inscrição, até a finalização dos Jogos Intercampi 2023, para a decisão dos processos a ela submetidos.

Art. 15 A Comissão Disciplinar será constituída por: 1 Presidente; 1 Secretário; 4 representantes efetivos e 4 suplentes, indicados pela Pró-reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação, Extensão e Inovação. Desses representantes, 04 (quatro) serão os Auditores.

Parágrafo único: Os Membros da Comissão Disciplinar devem ser brasileiros nato ou naturalizado, maior de 20 (vinte) anos, podendo ser estudantes de Direito, Bacharel em Direito, Advogado ou pessoas ligadas ao esporte, que detenha conhecimento de Justiça Desportiva e do esporte referente e que não tenha sido punido pela Justiça Comum ou Desportiva (nos últimos 05 anos).

Art. 16 A Comissão Disciplinar tem por incumbência apreciar e julgar as infrações cometidas nos Jogos Intercampi por atletas, dirigentes e membros das equipes regularmente inscritas, seguindo o Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina e o presente Regulamento.

Art. 17 A Comissão Disciplinar tem funções legais a partir da data da instalação até a reunião de avaliação dos jogos.

Art. 18 As decisões da Comissão Disciplinar produzirão efeito imediato, cabendo recurso ao Conselho de Julgamento, a ser nomeado pela CCO, havendo necessidade.

Art. 19 A Comissão Disciplinar reunir-se-á a qualquer momento conforme necessidade de convocação.

Art. 20 Eventuais recursos das equipes junto à Comissão Disciplinar deverão ser entregues por escrito, assinado pelo representante da Delegação, ao Presidente da Comissão Disciplinar, em até 02 (duas) horas após o término do fato gerador.

Art. 21 A equipe recorrente é responsável pela apresentação das provas perante a Comissão Disciplinar.

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 22 O Congresso Técnico será realizado no dia **06 de novembro de 2023**, às 14:00 horas, no formato on-line, podendo participar 02 (dois) representantes de cada campus, sendo que somente 01 (um) terá direito a voto e contará com a seguinte programação:

- I. Parte solene presidida pelo Presidente CCO;
- II. Parte técnica presidida pelo Coordenador Técnico:
 - a) Confirmação das modalidades;
 - b) Sorteio das chaves;
 - c) Avisos gerais.

Art. 23 As deliberações do Congresso Técnico serão tomadas nominalmente e aprovadas por maioria de votos, lavradas em ata, podendo votar apenas as equipes inscritas nas respectivas modalidades. Em caso de empate, o “voto minerva” será do Presidente da CCO.

CERIMONIAL DE ABERTURA

Art. 24 Os Jogos Intercampi serão iniciados por uma Solenidade Festiva que acontecerá no dia 11 de novembro de 2023, às 8h30, no Complexo Esportivo, campus II, em Joaçaba.

Art. 25 A Solenidade Festiva constará de:

- a) Acendimento do Fogo Simbólico;
- b) Juramento do atleta: “Juro participar dos Jogos Intercampi como competidor leal, respeitando os seus regulamentos e os meus adversários, para um engrandecimento do esporte da nossa Universidade, do nosso Estado e de nosso país. JURO!”;
- c) Saudação do Presidente da CCO;
- d) Saudação do Presidente do DCE;
- e) Saudação do Reitor da UNOESC ou seu representante.

DO SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Art. 26 O sistema de disputa das competições e a classificação das equipes obedecerão aos seguintes critérios e serão oficializados no Congresso Técnico:

§ 1º Nas modalidades de Futebol Suíço, Futsal, Handebol, Voleibol e Vôlei de Areia o sistema de disputa obedecerá aos seguintes critérios:

I - Até 4 equipes:

Turno único

II - De 5 a 10 equipes:

1ª fase

Duas chaves (A e B), classificando-se duas equipes de cada chave.

2ª fase ou final

2º colocado chave A X 2º colocado chave B (3º e 4º lugares)

1º colocado chave A X 1º colocado chave B (1º e 2º lugares)

§ 2º As modalidades de Futebol Virtual, Sinuca, Tênis de Mesa, e Truco serão disputadas em eliminatória simples. O 3º colocado será o que perdeu o jogo considerado semifinal para o campeão.

§ 3º O sistema de disputa das modalidades de Atletismo e Xadrez será definido no congresso técnico da modalidade, na data marcada para realização dos Jogos Intercampi.

§ 4º A modalidade de Basquete 3x3 será realizada em sistema de turno único, em pontos corridos.

§ 5º A modalidade de Bolão será realizada em passada única.

§ 6º Nas modalidades de Atletismo, Futebol Virtual, Sinuca, Tênis de mesa, Truco, Vôlei de Areia e Xadrez não será permitida a substituição de atletas após o início da competição.

DA PREMIAÇÃO

Art. 27 Serão conferidas medalhas aos atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares em todas as modalidades.

DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS

Art. 28 Ficará a critério da Coordenação Técnica a elaboração da programação (datas, locais e horários) das competições.

Art. 29 As tabelas, modalidades e quadros de horários informados pela CCO, relativos ao Evento, farão parte integrante desta regulamentação.

Art. 30 A indicação da equipe de arbitragem é de responsabilidade da Coordenação Técnica dos jogos.

Art. 31 A equipe ou estudante/atleta participante deverá estar no local de competição com, pelo menos, 10 (dez) minutos de antecedência do horário previsto e em condições de jogo.

§ 1º Somente estarão aptos para participar de um jogo os estudantes/atletas que satisfizerem concomitantemente os seguintes requisitos:

- I. Estar inscrito para a disputa da competição;
- II. Estar relacionado em súmula.

§ 2º O estudante/atleta que atender ao disposto no parágrafo anterior, poderá compor a equipe a qualquer momento do jogo, observado o exposto no Regulamento Técnico da modalidade.

Art. 32 Haverá uma tolerância de 10 (dez) minutos somente para o início da primeira partida disputada no período.

Parágrafo Único: Os 10 (dez) minutos de tolerância iniciam a partir da assinatura do técnico ou capitão da equipe presente, com o apito do árbitro principal.

Art. 33 A desistência ou o não comparecimento da equipe após sua confirmação caracterizará WO, e o fato será cientificado à Comissão Disciplinar pelo Coordenador geral da competição para o devido julgamento.

Parágrafo Único: Nas modalidades coletivas, o WO implicará na eliminação da equipe na modalidade em que se caracterizou o WO.

Art. 34 Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada em novo horário e data determinado pela CCO, desde que nada mais impeça a sua realização normal, obedecendo o disposto neste Regulamento e às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

Parágrafo único. A competição será reiniciada com o resultado apresentado no momento da paralisação e com os mesmos atletas que estavam participando da disputa no momento da suspensão, com exceção dos que tiveram sido expulsos durante o jogo ou durante os acontecimentos extras que levaram a suspensão do jogo.

Art. 35 Todo estudante/atleta que apresentar sangramento deverá ser retirado imediatamente do jogo, não podendo retornar até que o ferimento seja estancado, devendo mudar o uniforme, se necessário.

Parágrafo único: Compete exclusivamente ao árbitro paralisar a partida e fazer cumprir o que determina este Regulamento ou regra oficial da modalidade.

Art. 36 É obrigatório que as equipes participantes disputem os jogos uniformizadas, não sendo permitido o uso de coletes, salvo em coincidência na cor dos uniformes.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 37 As comunicações oficiais da CCO dos jogos serão feitas por nota publicada em Boletim Oficial expedido durante a realização do Evento.

Art. 38 Deverá ser observado o disposto na PORTARIA Nº 19/FUNOESC /2021, que dispõe sobre a vedação de ruídos e sonorização excessiva, jogo de cartas de baralho, venda e consumo de bebidas alcoólicas nas dependências das mantidas da FUNOESC, especialmente em horário de expediente, nas atividades de docência ou em eventos de ensino, pesquisa e extensão.

Art. 39 Não serão permitidas bandas, fanfarras, instrumentos musicais ou objetos de percussão ou som estridente no recinto das competições quando solicitado pela equipe de arbitragem.

§ 1º Todo e qualquer dano causado pelas equipes nas instalações esportivas será de inteira responsabilidade do campus, representado pela equipe que causou o dano.

§ 2º Fica vedada ainda a utilização de sinalizadores, fogos de artifício, rojões e similares nas dependências das mantidas da FUNOESC, ficando sujeitos as sanções e penalidades do Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina.

Art. 40 A Organização dos jogos, em hipótese alguma, responsabilizar-se-á por acidentes ocorridos com atletas ou ocasionados a terceiros, por danos pessoais, perdas salariais ou vantagens profissionais decorrentes da participação no Evento.

Art. 41 As competições serão realizadas de acordo com o que dispõe este Regulamento e com o disposto no Regulamento Técnico dos Jogos Intercampi 2023.

Art. 42 Os casos não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela CCO Jogos Intercampi a quem compete a organização dos jogos.

Art. 43 Este Regulamento foi elaborado pela Comissão Técnica e aprovado pelo Presidente da CCO dos jogos e representantes dos campi, entrando em vigor na data de sua publicação.

Joaçaba, 27 de outubro de 2023.

Ricardo Antonio De Marco
Reitor da Unoesc

ANEXO I
TERMO DE COMPROMISSO DE PARTICIPAÇÃO

O Campus de _____, ao inscrever suas equipes nas modalidades de:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Atletismo Masculino | <input type="checkbox"/> Atletismo Feminino |
| <input type="checkbox"/> Basquetebol 3x3 Masculino | <input type="checkbox"/> Basquetebol 3x3 Feminino |
| <input type="checkbox"/> Futebol Suíço Masculino | <input type="checkbox"/> Futebol Suíço Feminino |
| <input type="checkbox"/> Futsal Masculino | <input type="checkbox"/> Futsal Feminino |
| <input type="checkbox"/> Handebol Masculino | <input type="checkbox"/> Handebol Feminino |
| <input type="checkbox"/> Tênis de Mesa Masculino | <input type="checkbox"/> Tênis de Mesa Feminino |
| <input type="checkbox"/> 1 Dupla () 2 Dupla | <input type="checkbox"/> 1 Dupla () 2 Dupla |
| <input type="checkbox"/> Voleibol Masculino | <input type="checkbox"/> Voleibol Feminino |
| <input type="checkbox"/> Vôlei de Areia Masculino | <input type="checkbox"/> Vôlei de Areia Feminino |
| <input type="checkbox"/> Xadrez Masculino | <input type="checkbox"/> Xadrez Feminino |
| <input type="checkbox"/> Bolão Misto | <input type="checkbox"/> Futebol Virtual Duplas |
| <input type="checkbox"/> Sinuca Duplas | <input type="checkbox"/> 1 Dupla () 2 Dupla |
| <input type="checkbox"/> 1 Dupla () 2 Dupla | <input type="checkbox"/> Truco Duplas |
| | <input type="checkbox"/> 1 Dupla () 2 Dupla |

e conhecendo plenamente as disposições do Regulamento Geral e Técnico dos Jogos Intercampi 2023, assume o compromisso junto à CCO de cumprir na sua plenitude as disposições do Regulamento do Evento.

Joaçaba, ____ de _____ de 2023.

Responsável

Responsáveis pela Delegação:

Nome	E-mail	Telefone

ANEXO II
FICHA DE INSCRIÇÃO**Campus:**

N.	Nome completo do atleta	Código de matrícula
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		
25.		
26.		
27.		
28.		
29.		

30.		
31.		
32.		
33.		
34.		
35.		
36.		
37.		
38.		
39.		
40.		
41.		
42.		
43.		
44.		
45.		
46.		
47.		
48.		
49.		
50.		
51.		
52.		
53.		
54.		
55.		
56.		
57.		
58.		
59.		
60.		
61.		
62.		
63.		
64.		

65.		
66.		
67.		
68.		
69.		
70.		
71.		
72.		
73.		
74.		
75.		
76.		
77.		
78.		
79.		
80.		
81.		
82.		
83.		
84.		
85.		
86.		
87.		
88.		
89.		
90.		

Responsável



REGULAMENTO TÉCNICO

ATLETISMO

Art. 1º A competição de Atletismo será regida pelas regras da IAAF e pelo que dispõe este Regulamento.

Art. 2º Cada campus poderá inscrever no máximo 02 (dois) estudantes/atletas por prova.

Art. 3º Cada atleta poderá participar no máximo de 03 (três) provas.

Art. 4º As provas programadas para a modalidade de Atletismo são as seguintes:

Masculino	Feminino
100 metros rasos	100 metros rasos
200 metros rasos	200 metros rasos
400 metros rasos	400 metros rasos
800 metros rasos	800 metros rasos
5000 metros rasos	5000 metros rasos

Art. 5º A Direção Técnica dos Jogos Intercampi poderá excluir provas do programa da competição, desde que não haja condições técnicas necessárias para a realização das mesmas.

Art. 6º Nas provas de pista quando não houver número de estudantes/atletas para compor as séries semifinais, as provas serão realizadas como final no horário da final.

Art. 7º Os estudantes/atletas deverão utilizar obrigatoriamente o uniforme oficial de seu campus.

Art. 8º Cada prova, para ser realizada, deverá contar com no mínimo, a confirmação de participação de 03 (três) estudantes/atletas da relação dos inscritos para esta.

Art. 9º Na data marcada para realização da modalidade, antes do início da competição, será realizado o Congresso Técnico específico para a definição da ordem das provas e balizamento dos atletas.

Art. 10 Cabe à Direção Técnica de Atletismo durante o Congresso Técnico, nomear o Júri de Apelação, composto por 03 (três) membros, cuja a função será de apreciar e julgar todo e qualquer recurso encaminhado à Direção da Competição, conforme o que estabelece a Regra Oficial do Atletismo, ressalvado o que for da competência exclusiva da Comissão Disciplinar.

Art. 11 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

BASQUETE 3x3

Art. 1º A competição de Basquetebol 3x3 será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIBA especificamente mencionadas nestas regras do jogo 3x3 e pelo que dispuser neste Regulamento.

Art. 2º O jogo será jogado em meia quadra de basquetebol. A quadra deve ter uma zona demarcada de quadra de basquete do tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma linha de dois pontos (6,75m).

Art. 3º Cada equipe poderá relacionar uma equipe com 04 (quatro) estudantes/atletas, sendo 01 (um) atleta suplente se assim o desejarem.

Art. 4º As partidas devem começar com 03 (três) estudantes/atletas, podendo terminar com 02 (dois) estudantes/atletas.

Art. 5º Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- a) vitória - 3 pontos;
- b) derrota - 1 ponto;
- c) ausência - 0 ponto.

Art. 6º Para efeito de classificação das equipes serão observados os seguintes critérios de desempate na seguinte ordem de sucessão:

- a) Confronto direto entre si, tratando de duas equipes;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Pontos *Average*;
- d) Saldo de pontos;
- e) Maior número de pontos marcados;
- f) Menor número de pontos sofridos;
- g) Sorteio.

Art. 7º O tempo de jogo será de 10 minutos corridos, em partida única.

Art. 8º O primeiro time a marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.

Art. 9º Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação de 03 (três) minutos será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

Parágrafo único: Persistindo o empate, haverá mais 01 (uma) prorrogação de 03 (três) minutos e assim sucessivamente.

Art. 10 Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Art. 11 A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.

Art. 12 Cada jogador poderá cometer 04 (quatro) faltas, sendo que a quinta o desclassificará do jogo e este atleta poderá ser substituído.

Art. 13 Durante as partidas, cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 01 (um) minuto.

Art. 14 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

BOLÃO MISTO

Art. 1º As competições de Bolão Misto serão realizadas de acordo com a regra oficial da modalidade adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e com o que dispõe este Regulamento.

Art. 2º Uma equipe deve ser constituída de, no máximo, 06 (seis) jogadores, sendo 05 (cinco) titulares e 01 (um) reserva, sendo 03 (três) masculinos e 03 (três) femininos. Um dos jogadores é o capitão da equipe, que deve ser indicado na súmula.

Art. 3º Durante toda a partida a equipe deverá ser composta por 03 (três) jogadores e 02 (duas) jogadoras ou 03 (três) jogadoras e 02 (dois) jogadores, sendo que jogam 05 (cinco) e se computam os pontos dos 04 (quatro) melhores.

Art. 4º A cada partida (passada), por qualquer motivo, inclusive acidente, será permitida apenas uma substituição.

Art. 5º Cada estudante/atleta fará 5 (cinco) arremessos em cada pista, com direito a uma experiência, quando a primeira bola não derrubar os nove pinos.

Art. 6º As partidas serão disputadas em sistema de produção, em uma passada, sendo que a equipe com maior pontuação será considerada campeã, e assim por diante, até apresentar a colocação de todos os participantes.

Art. 7º As partidas que terminarem empatadas serão decididas em favor da equipe que obteve o maior número de 9,8,7, ... persistindo ainda, a decisão será por sorteio.

Art. 8º As bolas deverão ter as dimensões máximas de 23 (vinte e três) centímetros, e o peso é livre.

Art. 9º A ordem da passada de jogo será decidida por sorteio.

Art. 10 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

FUTEBOL SUÍÇO

Art. 1º Nas competições de Futebol Suíço serão adotadas as regras do Futebol Sete e o que dispõe este Regulamento.

Art. 2º A classificação das equipes será por pontos, adotando-se os seguintes critérios:

- a) vitória - 3 pontos;
- b) empate - 1 ponto;
- c) derrota - 0 ponto.

Art. 3º Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

- a) entre duas equipes:
 - a.1) confronto direto;
 - a.2) maior número de vitórias;
 - a.3) menor número de gols sofridos;
 - a.4) maior número de gols marcados;
 - a.5) saldo de gols no grupo em que se verificou o empate;
 - a.6) gols *average* no grupo em que se verificou o empate;
 - a.7) melhor índice disciplinar no Evento, sendo: menor número de cartões vermelhos e amarelos;
 - a.8) sorteio.

- b) entre três ou mais equipes:
 - b.1) maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;
 - b.2) menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
 - b.3) maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
 - b.4) saldo de gols no grupo ou turno em todos os jogos em que ocorreu o empate;
 - b.5) gols *average* no grupo ou turno em todos os jogos em que ocorreu o empate;
 - b.6) melhor índice disciplinar no Evento, sendo: menor número de cartões vermelhos e amarelos;
 - b.7) sorteio.

Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se a equipe que obtiver o maior resultado;

- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer gols, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridas a classificação pelo sistema *average*;
- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer gols, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 4º Ocorrendo empate no final de um jogo em que seja necessário apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

- a) cobrança de uma série de cinco tiros da marca penal, alternados, por cinco atletas diferentes que tenham concluído o segundo período de jogo;
- b) persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros quantos forem necessários, alternadamente, por atletas diferentes, até que se possa considerar uma equipe vencedora. Antes de incluir os cinco atletas que atuaram na situação anterior, deverão ser utilizados todos os demais que concluíram o segundo período do jogo.

Art. 5º O estudante/atleta ou dirigente apenado durante as competições com:

- a) **um cartão vermelho:** ficará suspenso automaticamente no mínimo por um jogo e estará sujeito à aplicação das penalidades previstas no Código de Justiça Desportiva;
- b) **dois cartões amarelos:** será suspenso automaticamente por um jogo.

Parágrafo único: O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de Comunicação Oficial e de julgamento no âmbito da Justiça Desportiva.

Art. 6º Os cartões aplicados aos estudantes/atletas ou componentes da Comissão Técnica, serão cumulativos em todas as fases da competição.

Art. 7º A participação em um jogo, de estudante/atleta ou integrante da Comissão Técnica suspenso automaticamente, conforme Art. 5º, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

§ 1º Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

§ 2º Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.

Art. 8º Poderão ser relacionados em súmula para a disputa de 1 (um) jogo até 14 (quatorze) estudantes/atletas.

Art. 9º Uma equipe em campo poderá ser composta por até 07 (sete) jogadores, sendo 01 (um) o goleiro. Nenhuma partida poderá iniciar ou ter continuidade com número inferior a 05 (cinco) jogadores.

Parágrafo único: Será livre o número de substituições, devendo o atleta substituído informar à mesa o número do substituído e realizar a substituição na área reservada. O estudante/atleta substituído poderá retornar.

Art. 10 A equipe, tanto em campo quanto no banco, poderá ser completada a qualquer momento do jogo. Para que isso seja possível, todos deverão estar relacionados em súmula no início da partida.

Art. 11 Em caso de WO, além dos três pontos ganhos, para efeito de contagem, será conferido o placar de 3x0 em favor da equipe presente.

Art. 12 Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Art. 13 É proibido o uso de calçado com solado de couro ou pneu, kichute ou chuteira, mesmo com travas desgastadas.

Art. 14 Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes/atletas.

Art. 15 Somente poderão ficar dentro da área onde se encontra o campo os atletas e dirigentes inscritos e credenciados.

Art. 16 Arremesso de meta é exclusivo do goleiro e deverá ser realizado com o uso da mão.

Art. 17 Não será válido o gol de arremesso do goleiro.

Art. 18 O estudante/atleta expulso deverá abandonar a área de jogo, não podendo a equipe se recompor em campo.

Art. 19 Todas as faltas serão punidas com a cobrança de um tiro livre indireto, exceto quando forem dentro da área de meta do infrator.

Art. 20 As partidas serão divididas em 02 (dois) períodos de 12 minutos cada.

Art. 21 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

FUTSAL

Art. 1º As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIFA e pelo o que dispuser este Regulamento.

Art. 2º Poderão ser relacionados em súmula para a disputa de 01 (um) jogo até 14 (quatorze) estudantes/atletas.

Art. 3º As partidas serão disputadas em 02 (dois) períodos de 10 minutos cada.

Parágrafo único: O cronometro poderá ser paralisado, a qualquer momento, a critério da equipe de árbitros.

Art. 4º Cada equipe terá 01 (um) tempo técnico de 30 segundos.

Art. 5º A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se os seguintes critérios.

- a) vitória - 3 pontos;
- b) empate - 1 ponto;
- c) derrota - 0 ponto.

Art. 6º Ocorrendo empate na classificação, empregar-se-ão os seguintes critérios:

- a) entre duas equipes:
 - a.1) confronto direto;
 - a.2) maior número de vitórias;
 - a.3) menor número de gols sofridos;
 - a.4) maior número de gols marcados;
 - a.5) saldo de gols no grupo em que se verificou o empate;
 - a.6) gols *average* no grupo em que se verificou o empate;
 - a.7) melhor índice disciplinar no Evento, sendo: menor número de cartões vermelhos e amarelos;
 - a.8) sorteio.
- b) entre três ou mais equipes:
 - b.1) maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;
 - b.2) menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
 - b.3) maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
 - b.4) saldo de gols no grupo ou turno em todos os jogos em que ocorreu o empate;
 - b.5) gols *average* no grupo ou turno em todos os jogos em que ocorreu o empate;
 - b.6) melhor índice disciplinar no Evento, sendo: menor número de cartões vermelhos e amarelos;
 - b.7) sorteio.

Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se a equipe que obtiver o maior resultado;
- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer gols, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridas a classificação pelo sistema *average*;

- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer gols, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 7º Cada turno é considerado uma nova competição, não sendo levados em consideração os resultados dos grupos ou turno anterior.

Art. 8º Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

- a) persistindo o empate, a partida será definida por cobrança de pênaltis alternados, no sistema 3 X 3.
- b) persistindo o empate, serão cobrados tantos pênaltis quantos forem necessários, alternadamente, por atletas diferentes, até que se possa considerar uma equipe vencedora.

Art. 9º Em caso de WO, além dos três pontos ganhos, para efeito de contagem, será conferido o placar de 3x0 em favor da equipe presente.

Art. 10 Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes/atletas.

Art. 11 Somente poderão ficar no banco de reservas os estudantes/atletas e dirigentes inscritos e credenciados.

Art. 12 O estudante/atleta ou dirigente apenado durante as competições com:

- a) **um cartão vermelho:** ficará suspenso automaticamente no mínimo por um jogo e estará sujeito à aplicação das penalidades previstas no Código de Justiça Desportiva;
- b) **dois cartões amarelos:** será suspenso automaticamente por um jogo.

Parágrafo único: O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de Comunicação Oficial e de julgamento no âmbito da Justiça Desportiva.

Art. 13 A participação em um jogo, de estudante/atleta ou integrante da Comissão Técnica suspenso automaticamente, conforme Art. 12, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

§ 1º Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

§ 2º Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.

Art. 14 Os cartões aplicados aos estudantes/atletas ou componentes da Comissão Técnica, serão cumulativos em todas as fases da competição.

Art. 15 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

FUTEBOL VIRTUAL

Art. 1º A Competição de Futebol Virtual será realizada de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual - CBFDV, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º Cada campi poderá inscrever até 02 (duas) duplas, independente do sexo, ou seja, a dupla poderá ser composta por dois estudantes/atletas masculino ou dois estudantes/atletas feminino, ou um estudante/atleta masculino e um estudante/atleta feminino.

Art. 3º As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 02 (dois) minutos entre eles.

Art. 4º As configurações das partidas são de responsabilidade dos árbitros:

- 4.1. Jogo: FIFA 2023
- 4.2. Plataforma: PS4.
- 4.3. Câmera: Determinada em reunião técnica.
- 4.4. Radar: 3D;
- 4.5. Lesões: Ligado;
- 4.6. Definição de volume: Determinada em reunião técnica.
- 4.7. Dificuldade: Estrela ou 5.
- 4.8. Clima: Aleatório;
- 4.9. Juiz: Aleatório;
- 4.10. Substituições: 03(três);
- 4.11. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativados.
- 4.12. Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.

Art. 5º Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial dos de Futebol Digital e Virtual, os jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.

Art. 6º Jogadores que não se apresentaram no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WO (equivalente ao placar de 2x0).

Art. 7º Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.

Art. 8º Cada jogador deverá levar o seu próprio controle ou usar um cedido pela organização do evento. É de responsabilidade de cada participante conferir o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição, para que, caso necessário, seja realizada a troca do equipamento.

Art. 9º Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar formação tática antes do início da partida.

Art. 10 Cada dupla deverá escolher um time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.

Art. 11 Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.

§ 1º Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário.

§ 2º Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol.

§ 3º Durante cada “pause” o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.

Art. 12 Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos juízes a análise e interpretação nesses casos de falha.

Art. 13 Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida antes do desligamento ou travamento do console não poderão ser escalados para a nova partida.

Art. 14 Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

- a) vitória - 3 pontos;
- b) empate - 1 ponto;
- c) derrota - 0 ponto.

Art. 15 Critérios de desempate:

- a) Maior número de vitórias;

- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols pró;
- d) Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
- e) Sorteio

Art. 16 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

HANDEBOL

Art. 1º As competições de Handebol serão realizadas de acordo com as regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Handebol e pelo que dispuser este Regulamento.

Art. 2º Poderão ser relacionados em súmula para a disputa de 01 (um) jogo até 14 (quatorze) estudantes/atletas.

Art. 3º As partidas serão disputadas em dois períodos de 10 minutos.

Art. 4º A classificação será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

- a) vitória – 3 pontos;
- b) empate – 1 ponto;
- c) derrota – 0 ponto.

Art. 5º Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, empregar-se-ão os critérios seguintes:

- a) entre duas equipes:
 - a.1) confronto direto;
 - a.2) maior número de vitórias;
 - a.3) menor número de gols sofridos;
 - a.4) maior número de gols marcados;
 - a.5) saldo de gols no grupo em que se verificou o empate;
 - a.6) gols *average* no grupo em que se verificou o empate;
 - a.7) melhor índice disciplinar no evento, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;
 - a.8) sorteio.
- b) entre três ou mais equipes:
 - b.1) maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si;
 - b.2) menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si;
 - b.3) maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si;
 - b.4) saldo de gols no grupo ou turno em todos os jogos em que ocorreu o empate;

- b.5)** gols *average* no grupo ou turno em todos os jogos em que ocorrer o empate;
- b.6)** melhor índice disciplinar no evento, sendo: menor número de cartões vermelho, amarelo;
- b.7)** sorteio.

Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se a equipe que obtiver o maior resultado;
- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer gols, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridas a classificação pelo sistema *average*;
- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer gols, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 6º Em caso de WO, além dos três pontos ganhos, para efeito de contagem, será conferido o placar de 15x0 em favor da equipe presente.

Art. 7º Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor, serão adotados os seguintes critérios:

- a) Persistindo o empate a partida será definida por cobranças de 07 (sete) metros alternados, no sistema 1x1 até que se conheça o vencedor.

Art. 8º Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o estudante/atleta ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

Parágrafo único. Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

Art. 9º O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de Comunicação Oficial e de julgamento no âmbito da Justiça Desportiva.

Art. 10 Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes/atletas.

Art. 11 Somente poderão ficar no banco de reservas os estudantes/atletas e dirigentes inscritos e credenciados.

Art. 12 É expressamente proibido o uso de cola (resina) no tênis, nas mãos e nas bolas de jogo.

Art. 13 Serão utilizados os seguintes tamanhos de bola (circunferência e peso) nos diferentes naipes:

- I. Bolas de handebol jogado sem cola (resina), naipe masculino:

- 55,5 a 57,5 cm de circunferência e 400 a 425 g de peso (Tamanho 3 da IHF).
- II. Bolas de handebol jogado sem cola (resina), naipes feminino:
- 51,5 a 53,5 cm de circunferência e 300 a 325 g de peso (Tamanho 2 da IHF).

Art. 14 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

SINUCA

Art. 1º A modalidade de Sinuca será disputada de acordo com o disposto no presente Regulamento.

Art. 2º Cada campi poderá inscrever até 02 (duas) duplas, independente do sexo, ou seja, a dupla poderá ser composta por dois estudantes/atletas masculino ou dois estudantes/atletas feminino, ou um estudante/atleta masculino e um estudante/atleta feminino.

Art. 3º O jogador a sair é definido por arremesso longitudinal de bola à tabela, saindo o jogador que ficar mais próximo da tabela de onde tacou, colocando esse jogador a bola branca na zona de saída, para tacar e dar início ao jogo, ou tem a opção de mandar sair o adversário, não podendo este recusar.

Art. 4º Cada jogador terá de jogar as bolas da série que escolher, não podendo jogar diretamente as bolas da série contrária. A primeira bola a entrar anunciada dos dois grupos definirá o grupo de bolas que pertence ao jogador que tacou.

Art. 5º Cada jogo será disputado em 03 (três) partidas, vencendo o que primeiro atingir 02 (duas) vitórias.

Art. 6º Os jogadores deverão efetuar todas as tacadas com pelo menos um dos pés no chão.

Art. 7º Os jogos serão ajuizados pelos próprios jogadores.

Art. 8º Os resultados finais de cada jogo devem ser registrados na ficha de jogo, que deverá ser assinada pelos dois jogadores e por qualquer elemento da assistência; depois deve ser entregue ao organizador.

Art. 9º Serão consideradas penalizações:

Saca uma bola se:

- 1º ao jogar, a bola branca embater em primeiro lugar nas bolas do adversário;
- 2º meter a bola branca ou esta saltar fora do bilhar;
- 3º ao jogar, a bola branca embater em 1º lugar na bola preta, antes de meter as bolas todas da sua série;

- 4º ao jogar, a bola branca não bater em nenhuma bola;
- 5º meter a bola preta e uma bola do adversário na mesma tacada;
- 6º ao jogar, fizer saltar do bilhar bolas da sua ou da outra série (essas bolas serão encostadas à tabela (ponto) por onde saíram);
- 7º ao jogar a bola preta:
 - a bola preta saltar do bilhar;
 - a bola branca embater em uma do adversário antes de embater na preta;
 - meter a bola branca ou fazê-la saltar do bilhar;
 - a bola branca não embater nesta.

Perde a tacada se:

- 1º meter a bola ou bolas da série do adversário, mesmo que meta também bola ou bolas da sua série;
- 2º qualquer bola da sua série ou da série contrária saltar fora do bilhar.

Perde a partida se:

- 1º meter a bola preta antes de meter todas as bolas da sua série, exceto na tacada de saída.

Art. 10 Será eliminado do torneio todo aquele que perturbar o seu normal andamento.

Art. 11 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

TÊNIS DE MESA

Art. 1º As competições de Tênis de Mesa serão realizadas de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis e Mesa e com o que dispõe este Regulamento.

Art. 2º Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets, sendo 02 (dois) vencedores, de 11 (onze) pontos cada.

Art. 3º Cada campi poderá inscrever 02 (dois) estudantes/atletas por sexo.

Art. 4º Cada atleta é responsável por sua raquete e material de jogo.

Art. 5º Os jogos serão disputados individualmente.

Art. 6º Em caso de WO será considerado para efeito de saldo de pontos o placar simbólico de 3x0 em favor do atleta que compareceu com parciais de 11x00 para cada set.

Art. 7º Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

TRUCO DUPLAS

Art. 1º As partidas de Truco serão disputadas em eliminatória simples.

Art. 2º As partidas de Truco serão realizadas de acordo com as regras criadas pela Comissão Organizadora.

Art. 3º Cada campi poderá inscrever até 02 (duas) duplas, independente do sexo, ou seja, a dupla poderá ser composta por dois estudantes/atletas masculino ou dois estudantes/atletas feminino, ou um estudante/atleta masculino e um estudante/atleta feminino, não havendo segunda inscrição.

Art. 4º Nas competições serão adotadas melhor de 03 (três) partidas para apurar a dupla vencedora.

Art. 5º A dupla vencedora de cada partida será aquela que somar 12 pontos.

Art. 6º O baralho de jogo será o Espanhol com 40 cartas.

Art. 7º Cada jogador deverá iniciar o jogo com 03 (três) cartas na mão; caso tenha mais ou menos, serão dadas novamente pelo próximo carteiro, ou seja, o da vez.

Art. 8º O primeiro carteiro será escolhido por meio de sorteio e será o jogador que tirar a carta de maior valor.

Art. 9º O carteiro deverá embaralhar à vontade sem ver as cartas e não pode fazer “maço”.

Art. 10 As cartas serão distribuídas uma a uma, por baixo ou por cima, de acordo com o corte, ou seja, se a carta for tirada por cima, serão distribuídas por cima, se for tirada por baixo, serão distribuídas por baixo.

Art. 11 Quem estiver sentado à esquerda do carteiro sempre fará o corte, um somente, podendo ser seco ou gaveta, tirando uma carta para o parceiro.

Art. 12 Quando um jogador jogar 02 (duas) cartas na mesa, vale para aquela rodada a que estiver por baixo, e a outra, de cima, se ele quiser, vale para a próxima rodada.

Art. 13 Carta jogada na mesa por engano estará irreversivelmente jogada, valendo para a vez em que está sendo jogada e se mantendo a ordem dos demais jogadores.

Art. 14 Na distribuição de cartas, o carteiro poderá ver somente 01 (uma) carta. Caso ocorra que o carteiro olhe mais de uma carta, perderá a dada.

Art. 15 Quando ocorrer que ambas as equipes tiverem 11 pontos, o carteiro não poderá olhar nenhuma carta; caso isso venha a ocorrer, perderá a partida.

Art. 16 Quando as duas equipes tiverem 11 pontos, as cartas serão levantadas da mesa somente por aquele jogador que estiver na vez de jogar, os restantes somente poderão olhar as cartas quando chegar a sua vez.

Art. 17 Quando a 1ª jogada for empatada e a 2ª também, nesse caso, quem trucar nessa última jogada tem que matar a jogada para ganhar os pontos; caso quem trucar não mate a carta, perderá os pontos trucados.

Art. 18 Se uma dupla ganha a 1ª, perde a 2ª e empata a 3ª jogada, leva o ponto quem ganhou a 1ª jogada.

Art. 19 Na mão de 11, a dupla que trucar perderá a partida.

Art. 20 Quem está na mão de 11 pode mostrar as cartas para o companheiro de dupla, com a finalidade de entregar 01 (um) ponto ou jogar. Jogando, quem está na mão de 11, perdendo a jogada perderá 03 (três) pontos.

Art. 21 Os jogadores deverão respeitar-se mutuamente, sob pena de advertência, cuja decisão será do coordenador da modalidade.

Art. 22 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

VOLEIBOL

Art. 1º As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol e com o que dispõe este Regulamento.

Art. 2º Poderão ser relacionados em súmula para a disputa de 01 (um) jogo até 14 (quatorze) estudantes/atletas.

Art. 3º As partidas serão disputadas em melhor de 03 (três) sets (dois sets vencedores).

§ 1º Vencerá um set, exceto o 3º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 14 a 14, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (16 a 14, 17 a 15, ...).

§ 2º No caso de empate em sets por 1×1, o 3º set, de caráter decisivo, será jogado até que uma das equipes alcance a marca de 10 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Em caso de empate em 09 a 09, o jogo continua até que a diferença de dois pontos seja atingida (11 a 09, 12 a 10, ...).

Art. 4º A classificação será por pontos ganhos, adotando-se os seguintes critérios:

- a) Vitória (2x0) - 3 pontos;
- b) Vitória (2x1) - 2 pontos.
- c) Derrota (0x2) - 0 pontos;
- d) Derrota (1x2) - 1 pontos.

Art. 5º Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, empregar-se-ão os critérios seguintes:

- a) entre duas equipes será:
 - a.1) confronto direto;
 - a.2) *set average*;
 - a.3) pontos *average*.
- b) entre três ou mais equipes:
 - b.1) *set average* entre as equipes empatadas;
 - b.2) pontos *average* entre as equipes empatadas;
 - b.3) sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de sets ou pontos *average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando, para cálculo de sets ou pontos *average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de sets ou pontos *average*;
- Quando, para cálculo de sets ou pontos *average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivos em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 6º Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o estudante/atleta ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

Parágrafo único: Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

Art. 7º O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão se aquecer com antecedência fora da quadra.

Art. 8º Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

VÔLEI DE AREIA

Art. 1º As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as regras internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol e com o que dispõe este Regulamento.

Art. 2º Cada atleta terá direito a 01 (um) tempo médico por jogo de, até, 05 (cinco) minutos de duração para sua própria assistência. Caso a assistência médica seja recusada, a equipe será sancionada com retardamento de jogo.

Art. 3º As partidas de voleibol de Praia serão disputadas em um único set.

Art. 4º Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

Jogos	Troca de quadra	Tempo técnico	Tempo descanso
Um (1) set 21 pontos	Somatório de 7 pontos	Somatório de 14 pontos	Um (1) tempo de 30 seg. para cada equipe.

Art. 5º A regra dos 12 (doze) segundos entre os *rallies* deve ser cumprida rigorosamente. Caso não seja seguida, a equipe infratora será sancionada de acordo com a escala de sanções para retardamento.

Art. 6º Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- a) Vitória - 3 pontos;**
- b) Derrota - 1 pontos.**
- c) Derrota WO - 0 pontos;**

Art. 7º A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada para ter condição de participação.

Art. 8º Haverá uma tolerância de 10 (dez) minutos, exclusivamente, para o 1º (primeiro) jogo de cada período.

Art. 9º No caso de 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a. Confronto direto, no caso de 2 (duas) equipes empatadas.
- b. Maior coeficiente de *sets average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- c. Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- d. Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de sets ou pontos *average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando, para cálculo de sets ou pontos *average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de sets ou pontos *average*;
- Quando, para cálculo de sets ou pontos *average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivos em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 10º Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

XADREZ

Art. 1º A modalidade de Xadrez será realizada de acordo com as regras internacionais da FIDE para xadrez rápido e com o que dispõe o presente Regulamento.

Art. 2º O curso poderá inscrever até 02 (dois) estudantes/atletas por sexo, sendo a forma de disputa individual.

Art. 3º A forma de disputa será em razão do número de enxadristas que se apresentarem no Congresso Técnico para disputarem o torneio, a ser realizado em até 2 (dois) dias.

Art. 4º Se o número for menor que 09 (nove), será adotado o Sistema Schuring. Se for igual ou superior a 09 (nove), será adotado o Sistema Suíço de empareiramento; nesse caso, em 05 (cinco) rodadas.

Art. 5º No Sistema Suíço, no caso de o jogador abandonar o torneio após a primeira rodada, os resultados jogados serão mantidos e válidos, independentemente do número de rodadas jogadas pelo desistente, ficando o enxadrista passível de outras punições por parte da Junta de Justiça.

- a) Os critérios de desempate do Sistema Suíço serão, pela ordem:
 - a1) confronto direto (somente desempate entre 02 (dois) enxadristas);

- a.2) milésimos medianos;
- a.3) milésimos totais;
- a.4) sonnenborn-Berger.

- Uma partida *blitz* 6x5, com sorteio da cor das peças, em que as brancas jogam com 06 (seis) minutos e as negras com 05 (cinco) minutos. Em caso de empate, a vitória será dada ao condutor das negras.

Art. 6º No Sistema Schuring, no caso de o jogador se retirar após iniciado o torneio, os resultados jogados somente serão válidos caso o desistente tenha participado de mais de 50% do torneio; caso contrário, todos os seus adversários ganharão o ponto.

- b) os critérios de desempate no Sistema Schuring serão, pela ordem:
 - b.1) confronto direto (somente desempate entre 02 (dois) enxadristas);
 - b.2) sonnenborn-Berger;
 - b.3) eliminação do score contra o jogador de menor pontuação.

- Uma partida *blitz* 6x5, com sorteio da cor das peças, em que as brancas jogam com 06 (seis) minutos e as negras, com 05 (cinco) minutos. Em caso de empate, a vitória será dada às negras.

Art. 7º O tempo de jogo para cada jogador será de no mínimo 30 (trinta) minutos, Sistema Nocaute. Tempos menores poderão ser adotados para atender aos interesses da Organização e dos participantes e serão definidos durante a realização do Congresso Técnico.

Art. 8º Cada jogador terá que comparecer e jogar a partida até o tempo estabelecido de 15 (quinze) minutos, devendo seu relógio ser acionado, e, caso se esgote esse prazo, o jogador ausente perderá por WO. No caso de estar em uso o Sistema Suíço, esse jogador será empareceirado para a rodada seguinte, se apresentar justificativa plausível ao árbitro.

Art. 9º A contagem dos pontos será sempre individual: vitória = 1 (um) ponto; empate = 0,5 (meio) ponto e derrota = 0 (zero) ponto.

Art. 10 É obrigatório o uso do relógio de xadrez.

Art. 11 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.

Joaçaba, 27 de outubro de 2023.

Ricardo Antonio De Marco
Reitor da Unoesc