

**UNIRG PARAÍSO - 4ª EDIÇÃO DO CIDADÃO
UNIVERSITÁRIO TEMA "SOLIDARIEDADE QUE
TRANSFORMA"**

REGULAMENTO PROVAS ESPORTIVAS

1. **OS JOGOS DESPORTIVOS DO 4º CIDADÃO UNIVERSITÁRIO 2023/1** do Campus de Paraíso do Tocantins, serão realizados no dia 17 e 18/03/2023 no LOCAL Escola de Tempo Integral.
2. Serão disputadas as seguintes modalidades desportivas:
 - a. Futsal no gênero feminino e masculino;
 - b. Truco misto;
 - c. Voleibol misto, com número mínimo de duas acadêmicas em cada equipe (presente em quadra).
 - d. Volei de areia misto (4x4) as equipes deverão ser compostas sempre por dois acadêmicos e duas acadêmicas (pode haver substituições durante a partida) .
3. Os jogos esportivos como futsal e voleibol, futvôlei e volei de praia, seguirão regulamento próprio, as demais provas terão regras deliberadas pela equipe organizadora do evento no entanto elas seguem os padrões tradicionais culturalmente conhecidos dentro de cada modalidade.
4. O capitão de cada equipe será responsável por passar para comissão organizadora a relação dos acadêmicos participantes de sua equipe, contendo nome completo, matrícula e CPF. Essa relação é importante para a confecção do certificado de horas complementares e deverá ser entregue em formato PDF, via whatsapp, (será criado um grupo whatsapp, exclusivo para o evento).
5. Não será estabelecido limite de idade para participar dos jogos.
6. Cada participante (docente/servidor) somente poderá participar do Projeto Cidadão Universitário 4ª edição por uma única turma.
7. A equipe de arbitragem de todas as modalidades que ocorrerão no evento será de total responsabilidade da Comissão Organizadora, sendo formada por voluntários, como: universitários e/ou profissionais qualificados de cada modalidade esportiva.
8. O número máximo de integrantes por modalidade (alunos-atletas, Comissões Técnicas e Professores) obedecerá à tabela a seguir:

JOGADORES POR TIME	MODALIDADE
10	Futsal
12	Voleibol
08	Volei de Areia Misto
02	Truco Misto

9. Caberá ao capitão de cada Equipe a responsabilidade da inscrição em cada modalidade

10. Os jogos serão regidos por um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade e as regras serão similares as adotadas pelas Federações das modalidades, em tudo o que não contrarie este Regulamento.

11. As competições serão realizadas nos locais e horários determinados pela Comissão Organizadora. Toda equipe ou aluno-atleta participante deverá estar no local de competição 30 minutos antes do horário estipulado para o início.

12. Será considerado perdedor por ausência (WxO), a equipe que não estiver prontano local do jogo, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido, no caso do primeiro jogo do turno, e os demais jogos não terão tempo de espera (tolerância), com excessão quando o traso for de responsabilidade da comissão organizadora

Obs: Salvo a situação em que o atraso seja por responsabilidade da Comissão Organizadora.

13. Em caso de WxO, para efeito de placar, será conferido o seguinte resultado à equipe vencedora: a. Futsal (01 X 00) Voleibol (02 sets) sendo 21 pontos para set.

14. Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior, será realizada conforme determinar a Comissão Organizadora, desde que nada mais impeça a sua realização, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade desportiva.

15. Somente será permitida a presença dentro das áreas de competições e durante a realização das mesmas (conforme regulamento específico das Modalidades), os (as) alunos (as)-atletas uniformizados e Comissão Técnica, desde que todos estejam obrigatoriamente identificados junto à equipe de arbitragem.

16. Os componentes da equipe de arbitragem serão designados pela Comissão Organizadora.

17. Cada equipe deverá se apresentar nos locais de competição, devidamente organizada, conforme especificações do regulamento específico e as regras de cada modalidade desportiva.

- Será permitido o uso de uniforme e colete desde que as cores não choquem com a cor do adversário.

21. A equipe que descumprir qualquer um dos artigos anteriores com referência a uniformes, a Comissão Organizadora tomará as devidas providências com relação a sua participação.

22. Em caso de contusão no jogo, o (a) aluno (a)-atleta lesionado será encaminhado a Unidade de Pronto Atendimento local. Todas as despesas decorrentes de tratamento/intervenção médica ocorrida durante as competições serão de responsabilidade do próprio atleta.

Parágrafo único. A Comissão Organizadora não se responsabilizará pela continuidade do tratamento médico de acidentes de qualquer natureza, ocorridos com os participantes antes, durante e após as competições do evento.

23. A Comissão Organizadora não terá responsabilidade por qualquer avaria/deprecação causada pelos componentes das Delegações nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo da equipe.

24. Para todos os fins, os participantes da 4ª EDIÇÃO DO PROJETO CIDADÃO UNIVERSITÁRIO serão considerados conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades, das regras esportivas internacionais adotadas pelas respectivas confederações, ficando submetidos a todas as suas disposições e às penalidades que delas possam emanar.

25. Quaisquer consultas atinentes da 40ª EDIÇÃO DO PROJETO CIDADÃO UNIVERSITÁRIO sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da equipe a Comissão Organizadora, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

26. Compete à Comissão Organizadora, interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.

27. Não será permitida entrada de bebidas alcoólicas no local das provas esportivas em nenhuma hipótese, sob pena de ser retirado pela equipe organizadora.

28. O participante que provocar distúrbios, tentar tumultuar o andamento das atividades desportivas, tiver condutas antidesportivas ou agressiva, terá o caso analisado pelo Comissão Organizadora e estará sujeito a uma das seguintes penalidades a serem aplicadas em ordem de gravidade e reincidência:

1- Advertência;

2- Perda de pontos para equipe;

3- Desclassificação seguida de eliminação do torneio.

29. Os jogos ocorrerão de acordo com horário marcado, conforme estabelecido no congresso técnico, tendo em vista que no local poderá haver torcida.

30. Só poderão participar dos jogos o curso que doar a quantidade mínima de alimentos.

31. Poderá jogar usando óculos de grau.

32. O campeonato começará e terminará no mesmo dia.

PROECAE/ DIRETORIA
Equipe organizadora

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

1. As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as Regras desse Regulamento se baseando nas regras da Federação de Futsal
 - 1.1 forma de disputa será de acordo com o número de equipes, podendo ser chaveamento ou todos contra todos
2. A equipe de arbitragem de todas as modalidades que ocorrerão no evento será de total responsabilidade da Comissão Organizadora, sendo formada por voluntários, como: universitários e/ou profissionais qualificados de cada modalidade esportiva.
3. Cada curso poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelece o “Item 9” do Regulamento Geral.
4. Os jogos serão disputados em 2 tempos de 7 minutos com cronômetro parando quando a bola estiver fora de jogo.
5. O uniforme de cada equipe deverá obedecer: - Camiseta padronizada e numerada;(ou colete) - Bermuda padronizada (mesma cor); - Meias e Caneleiras (opcional); - Calçado sem trava;
6. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária.
 - 6.1 Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar uniformizados (coletes) e sentados.
 - 6.2 Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora dos padrões de uniforme descrito acima.
7. Não será permitido jogar com brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada de acordo com o item “ 5 ” .
 - 8.1 A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de jogar, os componentes da equipe deverão apresentar um documento pessoal com foto à equipe de arbitragem, antes do início de cada partida.
9. No banco de reservas só poderão ficar os (as) alunos (as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnicos, representante da atlética e chefe de equipe, cujos nomes deverão constar na ficha de inscrição.
10. Não será concedido tempo de aquecimento na quadra, sendo de responsabilidade de cada equipe fazer o aquecimento antes de entrarem em quadra.
11. Na Final, o jogo deverá ter um vencedor, portanto não poderá terminar empatado. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:
 - 11.1 Execução de 03 (pênaltis) tiros livres diretos a gol, alternadamente, a serem cobrados por 3 (três) atletas diferentes, relacionados em súmula, exceto os expulsos;
 - 11.2 Permanecendo o empate, serão cobradas penalidades alternadas até que alguma equipe não converta o gol.
12. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade/gênero, o(a) aluno(a)-atleta que for expulso ou receber 02 (dois) cartões

amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório em anexo.

- 12.1 A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.
- 12.2 Será considerado perdedor por ausência (WxO), a equipe que não estiver pronto no local do jogo, no máximo até 10 (dez) minutos após o horário estabelecido, no caso do primeiro jogo do turno e os demais jogos não terão tempo de espera. (Com exceção de algum motivo de força maior, que poderá ser analisado pela CO (Comissão Organizadora).
- 12.3 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, conforme normas da CBFS.
- 12.4 A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa.
- 12.5 O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independem de comunicação por parte da Coordenação de Futsal, sendo de responsabilidade exclusiva dos cursos disputantes da competição.
- 12.6 O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 01 (um) jogo
- 12.7 Qualquer caso omissos dentro de campo quem decide é o juiz.

13. A participação de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente por ter recebido cartões, implicará nos procedimentos adotados pela Comissão Organizadora para as providências cabíveis.

- 13.1 Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido; E em caso de vitória da equipe infratora, ocasionará a consequente perda dos pontos da partida, com o placar final de 01 x 00, a favor da equipe adversária.

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Futsal, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL INDOOR E DE AREIA

1. Os jogos de Voleibol Misto Indoor e de Areia serão realizadas de acordo com as Regras desse regulamento

- 1.1A equipe de arbitragem de todas as modalidades do evento será de total responsabilidade da comissão organizadora, sendo formada por voluntários, como: universitários e/ou profissionais qualificados de cada modalidade esportiva.

2. Cada TURMA poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelece o Regulamento Geral.

3. Os jogos serão disputados em sets de 15 pontos.

- 3.1 A forma de disputa será de acordo com o número de equipes, podendo ser chaveamento ou todos contra todos

4. Será concedido 1 (um) tempo técnico de 30 (trinta) segundos, para cada equipe, por set, sendo opcional este tempo.
5. A altura da rede será: MISTO 2,35m
6. O uniforme de cada aluno-atleta constará de: - Camiseta padronizada e numerada; (se possível) - Calção, Bermuda ou Short; calça legging. - Tênis.
7. Não será permitido jogar com brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para poder participar, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar documento pessoal com foto à equipe de arbitragem.
9. No banco de reservas só poderão ficar os (as) alunos (as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, assistente técnico, representante da equipe e chefe de equipe, cujos nomes deverão constar na ficha de inscrição.

10.1 Não será concedido tempo de aquecimento na quadra, sendo de responsabilidade de cada equipe fazer o aquecimento antes de entrarem em quadra.

10.2 As substituições poderão ocorrer livremente de acordo com a necessidade da equipe, salvo observação que o aluno/atleta que for substituído durante o set só poderá voltar para a quadra substituindo o referente da substituição anterior.

11. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o (a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for desqualificado.

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

13. A participação de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados pela Comissão Disciplina para as providências cabíveis.

13.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido. Em caso de vitória da equipe infratora, haverá a perda dos pontos da partida, com o placar final de 15 x 00 (independente da fase)

13.2. Será considerado perdedor por ausência (WxO), o (a) aluno(a)-atleta e/ou equipe que não estiver pronto no local do jogo ou prova, no máximo até 10 (dez) minutos após o horário estabelecido, no caso do primeiro jogo do turno e os demais jogos não terão tempo de espera.

13.3. 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.

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO TRUCO MISTO

1. A disputa de Truco no Intercurso será no formato Truco Mineiro;
2. Cada atléctica 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 primeirarodada 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. Na mão de 11 não

REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEI DE PRAIA

1. A competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com este regulamento.
2. Cada periodo poderá inscrever 1 dupla sendo uma academica e um academico.
3. Troca de quadra:

Jogos	Troca de Quadra
Set único de 21 pontos	Somatória de 7 pontos

4. As equipes deverão ter 01 (um) uniforme de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no regulamento geral. Entendam-se como uniformes:
 - 4.1. 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**
 - 4.2. 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;

- 4.3. Os(as) atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar;
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 credenciais à equipe de arbitragem.
6. 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 15x00 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	1 x 0	21 x 00

7. O tempo de aquecimento na quadra será de 5 (cinco) minutos válido somente para o primeiro jogo.
8. Sistema de disputa:
 - 8.1. Classificatória comset único de 21 pontos