

REGULAMENTO

JOGOS INTERCURSOS 2022/2

Título I - Das Inscrições

Artigo 1. São condições fundamentais para participar do InterCurso 2022 - UNIRG:

- a) Ser aluno matriculado no curso de graduação da universidade e estar devidamente matriculado no curso que pretende competir. Está vedada a participação de cursos de extensão, com matrícula trancada, mestrado e etc...;
- b) Ter sido inscrito oficialmente, devendo seu nome constar da relação oficial emitida pela diretoria da universidade;
- c) Não estar cumprindo pena aplicada pela Comissão Organizadora do InterCurso;
- d) Caso o(a) aluno(a) pertença a dois ou mais cursos de graduação superior, deverá optar por um deles, considerando-se para todas as modalidades;
- e) Só poderá inscrever somente uma equipe por curso de graduação em cada modalidade esportiva, nos jogos do InterCurso;
- f) Alunos estrangeiros poderão participar desde que apresentem documentação que prove seu vínculo com a unidade pela qual pretende competir.

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

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

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

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

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

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

TÍTULO II - Da Competição

Artigo 6. Não será permitido no InterCurso, a invasão de quadras de qualquer que seja o jogo.

§1 - Será considerada invasão de quadra, quando houver qualquer pessoa estranha em quadra, que atrapalhe o andamento do jogo e/ou da competição.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TÍTULO III - Da forma de disputa

Artigo 10. Todas as competições serão disputadas por equipe dos cada curso, adotando-se o sistema de classificatória e eliminatória simples:

§1 - A colocação final das entidades inscritas na modalidade será:

1º Colocado: Equipe vencedora da final;

2º Colocado: Equipe derrotada na final;

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

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

TÍTULO IV - Da premiação

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

§1 - Para modalidade coletiva: Futsal

1º Colocado: 20 pontos;

2º Colocado: 16 pontos;

3º Colocado: 12 pontos;

4º Colocado: 08 pontos.

§2 - Para modalidades individuais: Vôlei de Praia, Futevôlei, Truco .

- 1º Colocado: 10 pontos;
- 2º Colocado: 08 pontos;
- 3º Colocado: 06 pontos;
- 4º Colocado: 04 pontos.

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

- a) Sorteio dos participantes por modalidade para a confecção das chaves de disputa;
- b) Todas as posições das chaves serão sorteadas, porém com critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora para não permitir que sejam beneficiadas quaisquer instituições;
- c) Assuntos gerais;
- d) O congresso técnico será presidido pela Comissão executiva do InterCurso.

Artigo 13. Os árbitros são designados pela Comissão Organizadora, não cabendo veto por parte das equipes e/ou seus representantes legais.

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

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

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

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

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

TÍTULO V - Do WO:

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

§1 - Será dado um prazo para o início do jogo de 10 (dez) minutos do horário marcado na tabela para início do primeiro jogo do dia. Se o jogo estiver atrasado, não haverá tolerância.

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

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

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

§5 - Sua colocação não será ocupada por nenhuma outro curso.

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

TÍTULO VI - Do atleta irregular:

Artigo 18. Havendo um atleta irregular, não estando em conformidade com os dispostos do regulamento, a mesma será expulsa da competição o curso na qual ocorreu a irregularidade, cumprirá suspensão nas duas próximas edições além de perder os pontos correspondentes a um 1º lugar naquela modalidade.

É obrigatória a entrega à Comissão Organizadora dos prêmios a que eventualmente tenha ganhado até o momento.

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

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

TÍTULO VII - Da expulsão:

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

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

TÍTULO VIII - Das agressões físicas:

Artigo 21. Em caso de agressão física por parte de um atleta ou membro da Comissão Técnica em disputa de modalidade ao árbitro, seus auxiliares, autoridades correspondentes e/ou a representantes das entidades devidamente identificadas com crachá da organização da competição, tal atleta será obrigatoriamente eliminado da corrente competição em todas as modalidades, mais uma penalidade de 5 pontos. E, se a Comissão Organizadora achar conveniente, também suspenso da próxima edição dos jogos.

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

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

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

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

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

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

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

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

TÍTULO IX - Das modalidades

Artigo 26. A competição constitui-se de modalidades esportivas dentre elas: Futsal Masculino e Feminino, Futevôlei Masculino e Feminino, Volei de Areia Masculino e Feminino, Truco Misto.

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

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTSAL

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

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

- 4.1. O uniforme de cada atleta constará:
 - Camisas numeradas;
 - Calção;
 - Meias de cano longo;
 - Caneleiras;
 - Tênis sem trava;
 - 4.2. Quanto a utilização de goleiro(a)-linha, este(a) deverá usar camisa de cor contrastante com as dos(as) demais atletas, contendo sua mesma numeração de linha;
 - 4.3. Os(as) atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no regulamento geral serão impedidos de participar;
 - 4.4. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos(as) atletas.
5. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas documentações à equipe de arbitragem.

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

6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **03x00**. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WxO)	
Futsal	03x00

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

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

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO TRUCO MISTO

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEVÔLEI

1. A competição de Futevôlei será realizada de acordo com este regulamento.
2. Após o aquecimento, o árbitro realiza o sorteio na presença dos dois capitães. O vencedor do sorteio escolhe o direito de sacar ou o lado da quadra.
3. As disputas serão no sistema de classificatória, ganha o jogo a equipe que atingir 18 (dezoito) pontos primeiro, com a diferença mínima de 02 (dois) pontos em relação aos pontos do adversário.
 - a. Sempre haverá troca de quadra quando a contagem atingir múltiplos de 06 (seis) pontos, sem direito a descanso.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação: Pontuação Vitória 02 (dois) pontos Derrota 01 (um) ponto Derrota 0 (zero) ponto
5. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, na primeira fase, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - a. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
 - b. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - c. Sorteio.
6. As equipes deverão ter 01 (um) uniformes de jogo. Entendam-se como uniformes:
 - a. MASCULINO: Bermudas ou calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais.
 - b. FEMININO: Sukinis / maiôs / camisetas / ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top ou camisa com modelos e cores iguais.
 - c. Os(as) atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar;
7. 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.
8. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 1x0. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WxO)		
Futevôlei	1 x 0	18 x 00

9. A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEI DE PRAIA

1. A competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com este regulamento.
2. Cada atlética poderá inscrever 1 dupla no Masculino e 1 dupla no Feminino.
3. 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 com set único de 21 pontos

9. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

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

10. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em pontos na fase de grupos o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
- 10.1. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
 1. 10.2. Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 2. 10.3. Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 3. 10.4. Sorteio.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.