



#JOGAJUNTO

REGULAMENTO GERAL 2018

V JOGOS INTERCURSOS UNIUV-2018

DA INTRODUÇÃO E OBJETIVO:

Os Jogos Intercursos são uma promoção do Centro Universitário da cidade de União da Vitória – UNIUV, organizado anualmente, pelo curso de Bacharelado de Educação Física e desenvolvida como conteúdo complementar da disciplina de Tópicos Especiais.

§ I - Os Jogos Intercursos UNIUV têm por finalidade desenvolver e incorporar hábitos saudáveis por intermédio da prática de exercícios físicos, com vistas à promoção da saúde e melhoria da qualidade de vida dos acadêmicos, estimulando a adoção de estilo de Vida Saudável.

§ II - Considerando o esporte como um dos fenômenos de maior impacto sociocultural dos últimos tempos, a sua aplicabilidade extrapola os limites da contribuição a sociedade. Pesquisas demonstram que os hábitos de vida passaram a ser determinantes para a saúde do ser humano. Por isso que o UNIUV se preocupa em investir em ações de atividade física através da prática do esporte, percebendo que o comportamento preventivo relacionado ao estilo de vida atualmente é visto como investimento para o futuro.

§ III - Além do estímulo da adoção a um estilo de vida saudável, a prática regular de exercícios físicos conciliada com os valores do esporte, proporciona aos acadêmicos um desenvolvimento na sua saúde física, mental e social, identificando o incentivo das competências como criatividade, espírito de equipe, comunicação, superação, foco em resultados e liderança, consequentemente contribuindo para a integração dentro do ambiente universitário.

Parágrafo Único- Os Jogos Intercursos UNIUV regem-se pelo presente regulamento e pelas regras oficiais vigentes de cada modalidade esportiva, salvo adaptações contidas no regimento técnico.

CAPÍTULO 1 – DAS INSCRIÇÕES



Artigo 1º - Só poderão participar dos jogos, as equipes que estiverem com a ficha de inscrição corretamente preenchida e com os alimentos devidamente entregues na data conforme estabelecido no regulamento, sendo 1 cesta básica composta por alimentos não perecíveis descritos a baixo, por curso inscrito, os alimentos deverão ser entregues no dia 13/06.

Cesta básica: A cesta deverá conter 10 kg de arroz, 5 kg de feijão, 6 latas de óleo, 5 kg de farinha de trigo, 2 kg de farinha de milho, 5 kg de açúcar, 3 kg de fubá, 2 kg de sal, 5 kg de macarrão, 5 kg de quirera, 2 kg de leite em pó e 3 kg de café.

Parágrafo único: Caso os atletas não entreguem os alimentos, a equipe será suspensa, sendo que a inscrição da equipe só será confirmada mediante a entrega da cesta básica.

Artigo 2º - São condições fundamentais para que o acadêmico participe dos Jogos:

- a) Estar devidamente matriculado na Instituição - UNIUV;
- b) Apresentar documento de identificação com foto RG, CNH, Carteira de Trabalho ou carteirinha da biblioteca, no dia da competição e em todos os jogos da equipe, para todas as modalidades.
- c) Os acadêmicos poderão apenas se inscrever em duas modalidades podendo ser uma coletiva ou uma individual, duas coletivas ou duas individuais.
- d) Caso o mesmo acadêmico esteja inscrito em duas modalidades e as mesmas conflitarem em horário, este deverá optar por uma delas. Não haverá adiamento da modalidade para que o mesmo atleta participe de ambas as modalidades.
- e) As modalidades de pebolim, basquetebol, voleibol e Just Dance poderão contar com a participação de um professor do respectivo curso (ver critério de cada modalidade);
- f) Os cursos que apresentarem equipes incompletas com número de atletas inferior ao mínimo exigido por cada modalidade (ver regulamento de modalidade), para o início do seu jogo, será automaticamente desclassificada.
- g) Os atletas só poderão ser substituídos até o dia 25/07, para todas as modalidades.

Parágrafo único: a comprovação da matrícula dar-se-á mediante apresentação da carteirinha da biblioteca.

- h) A tolerância para a PRIMEIRA PARTIDA será de 15 minutos, não haverá tolerância para as partidas subsequentes.

Artigo 3º - Cada curso deverá ter um professor responsável que responderá por todas as ações do curso, bem como assinará, validando a inscrição. As fichas de inscrição serão entregues pelo professor responsável, as mesmas estarão disponíveis no site da instituição a partir da data 10 de abril de 2018.

Parágrafo primeiro: em hipótese alguma um aluno de curso diferente poderá ingressar em uma equipe que não seja a de seu curso atual.



Parágrafo segundo: acadêmicos com dependência só poderão ser inscritos pelo curso que estão matriculados. Só podem participar dos jogos intercursos alunos matriculados no primeiro semestre, salvo caso a disciplina a ser cursada não tenha sido oferecida no mesmo.

Parágrafo terceiro: os cursos que não fecharem time, por falta de acadêmicos, poderão juntar-se com outro curso que também não possuam time completo (fusão permitida apenas para a modalidade de futsal). Mediante a avaliação da comissão organizadora.

Parágrafo quarto: os técnicos poderão ser acadêmicos do próprio curso, nomeados pelo professor responsável, porém, durante os jogos o mesmo deverá obrigatoriamente estar acompanhado de um professor de seu curso.

Parágrafo quinto: **as fichas de inscrição devem ser entregues com todos os campos preenchidos, em letra de forma, legível ou digitada. O atleta que na descrição da inscrição não estiver com os dados completos não será inscrito e considerado apto para a participação nos jogos.**

Parágrafo Sexto: **os curso de Engenharia de Produção e Secretariado Executivo serão a exceção a este artigo em seu item “C”, ficando liberados para participar em todas as modalidades sem restrição a seus acadêmicos, devido ao número de acadêmicos dos mesmos.**

CAPÍTULO 2- DAS PREMIAÇÕES

Artigo 4º - Serão premiadas as equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares, da modalidade de futsal masculino, feminino, pebolim masculino e feminino, basquete 3x3, voleibol 4x4 e Just Dance.

1º lugar – Troféus e Medalhas;

2º lugar - Troféu e Medalhas;

3º lugar - Troféu e Medalhas;

Artilheiro – futsal masc. e fem.

Goleiro menos vazado – futsal masc. e fem.

Cestinha - basquetebol

Artigo 5º- Haverá premiação para o curso que atingir maior pontuação na contagem geral (Modalidade e torcida).

1º lugar – Troféu rotativo. (Em caso de 3 conquistas do mesmo curso, o mesmo se torna detentor do troféu definitivamente).

Artigo 6º- Haverá também premiação, troféu, para a melhor torcida (apenas para o primeiro lugar).



CAPÍTULO 3- SISTEMA DE DISPUTA

Artigo 7º - o sistema de disputa de cada modalidade será apresentado no dia do congresso técnico e obedecerá aos critérios:

- a) **Número de equipes inscritas;**
- b) **Número de datas disponíveis;**
- c) **Tempo dispendido por cada modalidade;**

Artigo 8º - Cabe aos componentes da equipe, o conhecimento das regras oficiais das modalidades em disputa (Futsal, Basquete 3x3, voleibol 4x4 e pebolim) do ano de 2018 e das normas estabelecidas nos regulamentos que regem esta competição, entregues pela comissão organizadora, BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA, aos representantes das equipes.

Parágrafo Único: Nas fases semifinais e finais, caso persista o empate no tempo normal, a equipe classificada será definida nas cobranças de penalidades, obedecendo as regras oficiais do futsal.

CAPÍTULO 4 - CRITÉRIO DE DESEMPATE

Artigo 9º - Nas competições realizadas no sistema de rodízio, em caso de empate na classificação das modalidades de futsal, para fins de definição das equipes classificadas, serão estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

a) ENTRE DUAS EQUIPES:

1. confronto direto na fase;
2. Saldo de gols, sets e pontos em todos os jogos realizados na competição;
3. gols feitos na competição;
4. menor média de cartões vermelhos;
5. menor média de cartões amarelos;
6. sorteio para as fases subseqüentes.

b) ENTRE TRÊS OU MAIS EQUIPES:

1. maior número de vitórias entre as equipes empatadas na fase;
2. saldo de gols, sets e pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
3. gols feitos nos jogos realizados na fase;
4. saldo de gols marcados por jogo em toda a competição;
5. menor média de cartões vermelhos;
6. menor média de cartões amarelos;
7. Sorteio



CAPÍTULO 5 - DAS MODALIDADES:

JUST DANCE

Artigo 10º - Cada equipe deve ser composta de 03 (três) integrantes, podendo ser formada por 3 (três) acadêmicos ou 2 (dois) acadêmicos e 1 (um) professor do curso, sendo permitidas equipes mistas ou não. O curso poderá inscrever 4 componentes, sendo um destes reserva.

Artigo 11º - Os competidores ficam dispostos em linha reta, realizando a performance de uma música sorteada pela equipe, somando a pontuação dos competidores ao termino da dança. Sendo sorteada uma música para duas equipes realizarem a coreografia, separadamente, assim verificando a somatória de pontos das equipes, a equipe que obtiver maior pontuação é a vencedora, passando para a próxima fase, a música que for dançada será descartada no sorteio seguinte.

Parágrafo único: não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.

PEBOLIM - (TOTÓ)

Artigo 12º - As equipes serão compostas por 3 (três) jogadores sendo 2 (dois) titulares e 1 (um) reserva.

Cada curso poderá inscrever no máximo 2 (duas) duplas, 1 (uma) dupla masculina e 1 (uma) dupla feminina. **Sendo permitida a inscrição de um professor para composição da equipe.**

Artigo 13º - O jogo deve começar com os times tirando cara ou coroa (par ou ímpar) e o vencedor tem o direito de decidir sair com a bola ou escolher o lado da mesa, sendo que o oponente fica com a opção remanescente. É importante ressaltar que uma vez feita, a escolha não pode ser alterada.

Artigo 14º - A bola deve ser colocada em jogo pelo time que optou sair com ela; após convertido um gol a bola é colocada em jogo pelo time que levou o gol e assim por diante.

14.1 - O time que escolher sair com a bola, deverá colocá-la com a mão no meio de campo na barra de quatro jogadores.

14.2 - A bola deverá tocar dois jogadores do mesmo time antes de ser passada a frente ou chutada a gol. Não é permitido colocar a bola e chutar imediatamente, a falta em obedecer a essa regra receberá uma advertência, na segunda vez, perda de posse de bola para o time oposto.

Artigo 15º - Cada jogo será disputado em partida única de melhor de 10 gols ou de 10 minutos. O que ocorrer primeiro. Em caso de empate durante os 10 minutos, a partida será decidida com morte súbita, vencendo quem fizer o gol primeiro.

Artigo 16º - Se a bola sair da mesa, deverá ser colocada na defesa do time oposto que causou a saída da bola, ou seja, se o time "A" chutou a bola de uma forma que fez com que ela saísse da mesa, independente onde a bola bateu antes de sair, então o time "B" tem o direito de sair com a bola na sua defesa.



Artigo 17º - Se a bola parar fora do alcance de qualquer boneco, ela deverá ser colocada na defesa mais próxima ao local onde a bola parou. No caso de parar no meio de campo deverá ser colocada no pé de quem serviu a última bola. Não se deve sacudir, levantar ou bater a mesa.

Artigo 18º - Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido. Cada gol conta como 1 ponto apenas, independente de qual jogador chutou a bola a gol. O time que sofreu o gol é quem serve a bola conforma regra 2. É importante ressaltar que gol de goleiro não vale dois pontos, a pontuação é a mesma para todo tipo de gol e gols aéreos são permitidos.

Artigo 19º - Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém se for gol contra após um giro ilegal, será válido! Um giro ilegal ocorre quando o boneco der uma volta superior a 360º antes ou depois de tocar a bola.

Artigo 20º - Não se deve colocar a mão dentro da área de jogo enquanto a bola estiver em movimento, se houver a necessidade de remover algum objeto que tenha caído no campo, ou a bola parar, aguarde até que a bola pare completamente e então peça permissão ao adversário para colocar a mão dentro de campo. Os competidores devem atentar que a bola girando em seu próprio eixo é considerada bola viva e não deve ser tocada até que pare completamente.

Artigo 21º - Caso ambos os times não queiram trocar, não é necessário. Entretanto, uma vez que um time queira trocar de lado então deverão continuar trocando ao final de cada jogo. Os parceiros podem trocar de posição quantas vezes quiserem mas apenas entre um gol e outro, ou durante uma pausa, não é permitido trocar de posição com a bola em jogo, esteja parada ou em movimento.

Artigo 22º - A falta técnica deverá ser cobrada com o jogo paralisado como está, colocando-se a bola na barra de ataque. O objetivo é tentar fazer um gol no time que cometeu a violação. Nesse momento, o time pode escolher quem vai cobrar a falta técnica.

Artigo 23º - Não é permitido distrair o adversário de qualquer forma, seja falando verbalmente, batendo a barra antes de chutar a gol, ter expectadores ou amigos que façam barulhos ou movimentos para desviar a atenção do outro time. Também não é permitido que os jogadores do mesmo time fiquem conversando enquanto a bola estiver em jogo, porém, depois de efetuado o gol é válido qualquer comemoração, mas não durante o jogo.

Artigo 24º - Uma vez que o jogo for iniciado, deverá continuar até o seu término sem interrupções.

Artigo 25º - Cada uma das regras acima deve ser respeitada o tempo todo e a violação de qualquer uma delas deverá ser punida da seguinte forma:

- a) **Leve:** catimbas, anti-jogo e comunicação entre os parceiros.
- b) **Média:** reincidência de mais de 3 faltas leves iguais pelo mesmo time.
- c) **Grave:** discussões e desacatos
- d) **Gravíssima:** Confusão generalizada com interrupção do campeonato.

25.1 - Medidas punitivas:

- a) Falta Leve: Perda da posse de bola, reversão para a defesa oposta.
- b) Falta Média: Pênalti
- c) Falta Grave: Perda da partida*
- d) Falta Gravíssima: Eliminação definitiva do campeonato.

* Perda da partida = placar de 5 X 0 para o adversário.

Parágrafo único: não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.



BASQUETE 3X3

Artigo 22º - É permitida a inscrição de uma equipe por curso, podendo ser mista, masculina ou feminina;

Artigo 23º - A equipe é composta por quatro (4) jogadores, sendo três (3) jogadores na quadra e um (1) substituto. **Para esta modalidade é permitida a inscrição de um (1) professor para compor a equipe.**

Artigo 24º - Sendo de livre organização de cada curso a composição da equipe, bem como a inscrição dos atletas, não haverá durante as partidas obrigatoriedade da igualdade de gêneros, podendo desta forma ocorrerem confrontos de equipes masculinas contra equipes e femininas e demais combinações possíveis durante a competição.

Artigo 25º - A equipe deverá apresentar-se uniformizada para a disputa da modalidade (calção, camiseta ou regata, e tênis adequado). Em descumprimento a este artigo a equipe está sujeita a desclassificação da competição.

Artigo 26º - A modalidade de basquete 3x3 será regida pelas regras oficiais da Federação Internacional de Basquetebol (FIBA), exceto o tempo de duração das partidas, que será determinada pela comissão organizadora dos jogos.

Parágrafo único: não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.

VOLEI 4x4

Artigo 27º - Poderá ser inscrita 1 (uma) equipe por curso sendo esta composta por até 6 (seis) acadêmicos (quatro (4) titulares e dois (2) reservas), de ambos os gêneros, porém, em quadra é obrigatória a permanência de 2 (dois) acadêmicos do gênero masculino e 2 (dois) do gênero feminino. O curso poderá inscrever um professor para jogar o qual deverá lecionar no curso que representará;

Artigo 28º - Não haverá limite de substituição durante o jogo, porém deve-se obedecer a normativa do artigo 27, mantendo-se sempre uma dupla masculina e uma dupla feminina dentro de quadra;

Artigo 29º - É de responsabilidade de cada equipe entrar e permanecer com vestimenta adequada e uniformes numerados em cada jogo;



Artigo 30º - A modalidade de vôlei 4x4 será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), exceto as alterações promovidas no artigo 27º e 28º deste regulamento técnico, podendo ainda haver alterações na pontuação de cada set ou duração da partida, que será determinada pela comissão organizadora dos jogos.

Parágrafo único: A equipe poderá contar com um técnico, que deverá ser devidamente identificado, podendo ser aluno ou professor, caso o mesmo seja acadêmico deverá apresentar declaração assinada pelo professor responsável autorizando a atuação do mesmo.

FUTSAL

Artigo 31º - A competição será disputada nas categorias masculina e feminina. Será permitida a inscrição de apenas uma equipe por gênero de cada curso, bem como de até 11 (onze) participantes por equipe.

Artigo 32º - Para a modalidade de futsal não será permitida a inscrição de professor do curso, apenas de acadêmicos devidamente aptos conforme artigo 2º.

Artigo 33º - As equipes deverão apresentar-se para o jogo, devidamente uniformizadas, camisetas iguais e numeradas (ao menos nas costas, sendo que tamanho do número deve ser visível para o árbitro), calção cor única (não será levado em consideração a marca), não é obrigatório ser numerado e o meião cor única, sendo que o equipamento dos jogadores compõe-se de camisa de manga curta, ou manga comprida, calção curto, meias de cano longo, caneleiras, chuteira de futsal, ficando terminantemente proibido o uso de camisa sem manga e de sapatos com solado de couro ou pneu, ou que contenham travas.

Artigo 34º - Permitido para o goleiro o uso de camisas de clubes profissionais de futebol devidamente numeradas e diferentes dos números de outros atletas de linha.

Artigo 35º - O goleiro linha deverá utilizar camisa numerada (com o mesmo número que iniciou a partida conforme consta na súmula), de cor diferente dos jogadores de linha de ambas as equipes e árbitros. Poderá ocorrer o uso de colete quando necessário.

Artigo 36º - O jogador que se apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu calção, o short térmico, poderá utiliza-lo independentemente da cor do calção de jogo.

Artigo 37º - O jogador que não se apresentar devidamente equipado, desatendendo às exigências desta regra, será punido com cartão amarelo e retirado da quadra de jogo, temporariamente, somente podendo retornar à disputa da partida com a autorização do árbitro



e no momento em que a bola estiver fora do jogo e uma vez verificada a regularidade do equipamento.

Artigo 38º - Será obrigatório o uso de caneleiras e estas deverão estar completamente cobertas pelas meias e serem confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (borracha, plástico, poliuretano ou material similar). Será proibido o uso de caneleiras confeccionadas de papelão.

Artigo 39º - O capitão da equipe deverá ser identificado em súmula e não há a obrigatoriedade de usar uma braçadeira em um dos braços para identificá-lo.

Artigo 40º - Em caso de coincidência nas cores de uniformes será realizado um sorteio para definir a equipe que deverá efetuar a troca dos uniformes ou o uso de coletes fornecido pela organização.

Artigo 41º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Artigo 42º - A competição de Futsal será regida pelas regras oficiais em vigor no país, da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), www.cbfs.com.br e às normas contidas neste regulamento, exceto o tempo de duração das partidas a ser definida pela comissão organizadora.

Parágrafo único: A equipe poderá contar com um técnico, que deverá ser devidamente identificado, podendo ser aluno ou professor, caso o mesmo seja acadêmico deverá apresentar declaração assinada pelo professor responsável autorizando a atuação do mesmo.

CAPÍTULO 6 – DAS TORCIDAS

Artigo 43º - Haverá premiação para a torcida de maior destaque durante a realização dos Jogos Intercursos, obedecendo aos critérios e exigências descritas neste capítulo.

Artigo 44º - A avaliação da torcida obedecerá a tabela abaixo:

- a) Campeão: 150 pontos;
- b) Segundo colocado: 125 pontos;
- c) Terceiro colocado: 100 pontos;
- d) Quarto colocado: 75 pontos;
- e) Quinto colocado: 50 pontos;
- f) Sexto colocado: 25 pontos;
- g) Demais colocados; 10 pontos



Artigo 45º - Serão avaliados os seguintes itens para escolha da torcida destaque:

1. Abertura:

- a) Na abertura, é obrigatório desfile de no mínimo 10 (dez) atletas (alunos do curso) com uma mascote, moletom, camiseta ou jaqueta caracterizando o curso.
- b) Para os cursos que não possuem o número solicitado poderão desfilarem com uma representação de 05 (cinco).
- c) No desfile de cada curso deverá desfilarem com o banner (flâmula) de seu curso;
- d) Cada curso deverá desfilarem com seu mascote pois durante a abertura haverá avaliação e posteriormente premiação para a melhor mascote, sendo julgados os critérios de originalidade, coreografia e caracterização representativa do curso.
- e) Os team leaders também deverão participar do desfile, sendo que sua representação contará pontos para o campeão geral.

OBS: Não serão permitidos instrumentos musicais na abertura, caso o curso incorra no desrespeito a este item será penalizado com perda de pontos.

2. Durante a Realização do Evento

- a) Será atribuída a pontuação para o curso que estiver com torcida presente no seu respectivo jogo, sendo que o número mínimo de pessoas considerado para avaliação será de dez (10) pessoas;
- b) A torcida que estiver presente, quando seu curso não estiver envolvido em disputas, não será avaliada e conseqüentemente não pontuará;
- c) A torcida que não estiver devidamente caracterizada, camiseta, moletom ou jaqueta, poderá ser prejudicada (não pontuando) devido à dificuldade dos avaliadores na identificação do curso;
- d) Serão ainda critérios de avaliação: faixas, bandeiras, cartazes, instrumentos musicais, grito de guerra, cantos de torcida;
- e) A originalidade também será avaliada, tanto nas coreografias, gritos de guerra e cantos durante os jogos;

Parágrafo Único: a utilização de instrumentos musicais deverá obedecer às seguintes deliberações:

1. Os instrumentos de sopro, apitos, cornetas, buzinas (ar e gás) serão expressamente proibidos, durante as partidas, atendendo a solicitação da arbitragem, visto que estes interferem na sinalização sonora da partida;

1.1. O uso destes itens por acadêmico do referido curso, acarretará em não pontuação da torcida no dia avaliado;

- f) A inscrição do curso em todas as modalidades será critério de desempate caso durante a purificação duas ou mais equipes encontrem-se nesta situação;



- g) Será avaliada apenas a mascote inscrita pelo curso. Podendo haver a troca do acadêmico vestindo a fantasia; **(Ver artigo 47 da mascote)**.
- h) O uso de fogos de artifícios, sinalizadores, e artefatos do gênero é expressamente proibido. A utilização dos mesmos por acadêmicos acarretará na eliminação do curso na competição de torcida.

3. Mascote:

Artigo 46º - Cada curso poderá inscrever uma mascote, que deverá estar presente na abertura e durante as modalidades que o mesmo estiver inscrito.

Artigo 47º - A inscrição da mascote deverá ser efetuada por meio do preenchimento da ficha específica e sua atuação e julgamento obedecerão aos seguintes critérios:

- a) Cada curso poderá ter apenas uma mascote oficial durante toda a competição, identificado no ato da inscrição, não sendo permitida substituição do mesmo (tema), apenas do acadêmico que o caracteriza.
- b) A mascote deverá ser alusiva ao curso, sendo esta relação descrita no campo especificado na ficha de inscrição.
- c) A mascote deverá acompanhar o curso durante o desfile da equipe na cerimônia de abertura dos jogos, durante os jogos da equipe e no final da competição.
- d) A intervenção da mascote deverá ocorrer nos intervalos entre os jogos, e durante o intervalo das partidas, bem como pedidos de tempo. Esta intervenção poderá ocorrer em quadra ou em conjunto com sua respectiva torcida.
- e) O julgamento da mascote ocorrerá no dia da abertura, por pessoas convidadas, durante a participação do curso nas modalidades inscritas, e por enquete a ser realizada via site da instituição, possuindo estas avaliações pesos diferentes na pontuação geral.
- f) Serão critérios de avaliação para da mascote de maior destaque os itens: originalidade, criatividade, dança/coreografia, e interação com o público.
- g) Haverá premiação para a mascote destaque;
- h) A inscrição da mascote é critério de pontuação para definição da torcida destaque dos Jogos Intercursos.

CAPÍTULO 7- CAMPEÃO GERAL



Artigo 48º- Haverá premiação (troféu rotativo) para o curso que atingir maior pontuação durante a edição 2018 dos V Jogos Intercursos UNIUV.

Artigo 49º- a pontuação para campeão geral será computada a partir do desempenho do curso nas modalidades esportivas e atuação da torcida;

Artigo 50º- **É imprescindível a inscrição do curso em todas as modalidades, visto que todas atribuem pontuação para o desempenho esportivo geral.**

Artigo 51º- a pontuação para o desempenho esportivo (em cada modalidade) obedecerá à seguinte ordem:

- a) **Campeão: 100 pontos;**
- b) **Segundo colocado: 75 pontos;**
- c) **Terceiro colocado: 50 pontos;**
- d) **Quarto colocado: 25 pontos;**
- e) **Demais colocações: 10 pontos;**

Observação: caso a equipe tenha optado por disputar a competição por fusão e venha a atingir as primeiras colocações a pontuação obedecerá a ordem abaixo:

- a) Campeão: 75 pontos para ambas as equipes da fusão;
- b) Segundo colocado: 50 pontos para ambas as equipes;

Artigo 52º- o número de professores inscritos, participantes das modalidades esportivas será utilizado como critério de desempate, caso duas ou mais equipes encontrem-se em situação de similaridade na pontuação. Os professores inscritos como técnico não serão considerados neste quesito avaliativo.

Parágrafo único: O troféu rotativo volta a ser de posse da equipe até a próxima edição (2019), reforçando que para o mesmo ser definitivo do curso quando o mesmo atingir três (03) conquistas.

CAPÍTULO 8 - DAS PENALIDADES:

Artigo 53º – São passíveis de punição e eliminação da competição todos aqueles que direta ou indiretamente estejam participando da competição e que:

- a) Não apresentem professor na condição de responsável pelo curso para a competição;
- b) Provocarem distúrbios e conflitos antes, durante e depois do evento;
- c) Não apresentar-se devidamente uniformizado para a disputa de suas partidas;
- d) **Apresentarem protestos descabidos, críticas, calúnias e difamações à organização do evento, a equipe adversária e arbitragem.**



Parágrafo Primeiro – As punições podem progressivamente serem impostas usando o seguinte critério:

- a) Uma advertência verbal;
- c) Suspensão por um jogo do atleta+ multa de 5 kg de alimento não perecível;
- d) Eliminação do atleta da competição+ multa de 10 kg de alimento não perecível;
- e) Eliminação da equipe da competição + multa de 20 kg de alimento não perecível;
- f) Suspensão do atleta por 365 dias de toda e qualquer competição realizada ou organizada pelo Curso de Bacharelado em Educação Física e da próxima edição dos jogos intercursos.

Artigo 54° - O Técnico e membro da comissão técnica penalizada em hipótese alguma poderão participar de outra partida até que cumpra a punição imposta conforme parágrafo terceiro do referente artigo.

Parágrafo Segundo - Em caso de irregularidade comprovada na inscrição do atleta após o início dos jogos, mediante apresentação de recurso, as seguintes punições serão aplicadas:

- a) Eliminação do atleta irregular;
- b) Perda e reversão dos pontos da partida para a equipe adversária.

Parágrafo terceiro - A reincidência no caso acima eliminará a equipe automaticamente da competição e seus resultados serão zerados.

Parágrafo quarto - serão suspensos os atletas que atingirem a contagem de três cartões amarelos, bem como, por um cartão vermelho. Os cartões são acumulativos e não serão zerados para as próximas fases.

Parágrafo quinto – Caso a expulsão seja determinada por um ato antidesportivo, em qualquer instância e considerada de cunho gravíssimo pela arbitragem e comissão disciplinar será aplicada as seguintes penalidades:

- a) Eliminação do (s) atleta (s) da competição;
- b) Eliminação da equipe da competição (caso maior parte dos atletas estejam envolvidos);

Artigo 55° - As equipes que desistirem a qualquer momento da disputa serão consideradas afastadas da competição caracterizando abandono. Configurado o mesmo, serão considerados nulos os resultados das partidas realizadas pela equipe na fase. Entende-se por abandono da competição as seguintes situações:

- a) **Deixar de comparecer para a disputa de uma partida (W.O.);**
- b) **Não estar presentes no horário ou data estabelecido para seu jogo, conforme tabela.**
- c) **Não apresentar-se com o número mínimo de atletas exigidos nas modalidades inscritas.**



A Equipe perdedora por W.O. Estará automaticamente eliminada da competição, tendo como multa o pagamento de 20 kg de alimentos não perecíveis.

Parágrafo Único - Será DESCLASSIFICADO o curso que entrar ou ingerir qualquer tipo de bebida alcoólica no ambiente do ginásio.

CAPÍTULO 8 – FUSOES ENTRE CURSOS

Artigo 56^a - Só serão permitidas fusões entre os cursos que apresentarem número menor ou igual a 18 (dezoito) para cada gênero;

Artigo 57^a - Para a edição dos jogos intercursos de 2018 estão aptos para realizarem fusões os seguintes cursos:

CURSOS	MASCULINO	FEMININO
ENGENHARIA AMBIENTAL	X	X
ENGENHARIA PRODUÇÃO	X	X
EDUCAÇÃO FÍSICA		X
SECRETARIADO EXECUTIVO	X	X
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO		X

Artigo 58^a- As fusões podem ocorrer entre dois ou três cursos, desde que estas não ultrapassem o número de 23 (vinte e três) acadêmicos por gênero;

Artigo 59^a - **As fusões deverão ser comunicadas previamente à comissão organizadora, curso de bacharelado de educação física, que analisará e validará de acordo com os critérios estabelecidos;**

Artigo 60^a- É vedada ao acadêmico de um curso participar por outro por fusão sem que a mesma tenha acontecido entre os cursos, cabendo eliminação do atleta ou do curso na modalidade;

Artigo 61^a- Casos omissos a este capítulo serão analisados e deferidos pela comissão organizadora.

