



#JOGAJUNTO

REGULAMENTO GERAL 2019

Sumário

INTRODUÇÃO E OBJETIVOS	3
INSCRIÇÕES	3
FUSÕES.....	5
PENALIDADES	6
PREMIAÇÕES	8
CRITÉRIOS DE DESEMPATE	9
HORÁRIOS E TOLERÂNCIA	10
MODALIDADES	10
A. JUST DANCE.....	10
B. PEBOLIM	11
C. BASQUETE 3X3.....	13
D. VOLEI 4X4	13
E. FUTSAL.....	14
CAMPEÃO GERAL.....	15
TORCIDA.....	16
A. ABERTURA.....	16
B. DURANTE A REALIZAÇÃO DO EVENTO	17
C. MASCOTE.....	18
D. LÍDERES DE TORCIDA	18
DISPOSIÇÕES GERAIS	19

VI JOGOS INTERCURSOS UNIUV

2019

CAPÍTULO I DA INTRODUÇÃO E OBJETIVO

Art. 1º Os Jogos Intercursos são uma promoção do Centro Universitário 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 Intercurso 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, conseqüentemente 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 II DAS INSCRIÇÕES

Art. 2º Só poderão participar dos jogos, as equipes que estiverem com a ficha de inscrição corretamente preenchida e entregue a **cesta básica** (*composta de: 5 kg de arroz, 4 kg de feijão, 4 latas de óleo, 2 kg de farinha de trigo, 2 kg de farinha de milho, 5 kg de açúcar, 3 kg de fubá, 3 kg de sal, 3 kg de macarrão, 3 kg de quirera, 2 leites em pó (400g), 1 kg de café*) no dia 28/05/2019, sendo uma cesta básica por curso.

§ 1º Caso o curso participe apenas na forma de fusão, sem participação em outras modalidades representando apenas o curso, o mesmo terá como inscrição ½ cesta básica (composta por 5 kg de arroz, 2 kg de feijão, 2 latas de óleo, 2 kg de farinha de trigo, 1 kg de farinha de milho, 3 kg de açúcar, 2 kg de fubá, 3 kg de sal, 2 kg de macarrão, 1 leite em pó (400g), 500g de café);

§ 2º 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.

Art. 3º São condições de participação acadêmica nos Jogos:

I - Estar devidamente matriculado no período letivo de 2019 na UNIUV;

II - Apresentar documento de identificação com foto (RG, CNH, Carteira de Trabalho ou Carteirinha de Estudante) no dia da competição e em todos os jogos da equipe, para todas as modalidades.

III - Os acadêmicos poderão se inscrever em até três modalidades podendo ser três coletivas ou três individuais, duas coletivas e uma individual, ou ainda uma coletiva e duas individuais.

IV - 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.

V - As modalidades de Pebolim, Basquete 3x3, Vôlei 4x4 e *Just Dance* poderão contar com a participação de um professor do respectivo curso (ver critério de cada modalidade);

VI - O curso que apresentar equipe incompleta com número de atletas inferior ao mínimo exigido por cada modalidade (ver regulamento de modalidade), para o início do seu jogo, será automaticamente desclassificado.

VII - Os atletas só poderão ser substituídos até o dia 24/07/2019, para todas as modalidades, sendo que a mesma deverá ser efetuada pela ficha de substituição e entregue a organização do evento.

Parágrafo Único. A comprovação da matrícula dar-se-á mediante apresentação da carteirinha da biblioteca válida.

Art. 4º 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 (fichas disponíveis no site www.uniuv.edu.br a partir de 13/05/2019).

§ 1º Em hipótese alguma um aluno de curso diferente poderá ingressar em uma equipe que não seja a de seu curso atual, exceto em caso de fusão (modalidades de futsal).

§ 2º Acadêmicos com dependência só poderão ser inscritos pelo curso que estão matriculados, exceto em caso de fusão.

§ 3º 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 (ver regulamento das fusões).

§ 4º 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.

§ 5º As fichas de inscrição devem ser entregues com todos os campos preenchidos, em letra de forma, legível ou digitados. O atleta que na descrição da inscrição não estiver com os dados completos não será inscrito e considerado apto para a participação nos jogos.

CAPÍTULO III DAS FUSÕES

Art. 5º Para a edição dos jogos intercursos de 2019 serão permitidas fusões entre os cursos, sendo tomado como critério o número de acadêmicos disponíveis para a formação das equipes por gênero e a proximidade das áreas de formação;

Art. 6º São permitidas, exclusivamente em 2019, fusões para as modalidades de futsal masculino e futsal feminino, devendo os cursos, nas demais modalidades, participar de forma independente.

Art. 7º As fusões para os naipes obedecerão à seguinte configuração:

I – Para a modalidade de Futsal Feminino:

- a) Engenharia Civil e Engenharia Ambiental;
- b) Educação Física, Secretariado Executivo e Sistemas de Informação.

II – Para a modalidade de Futsal Masculino:

- a) Arquitetura e Urbanismo, Engenharia Ambiental e Engenharia de Produção;
- b) Educação Física e Secretariado Executivo.

Parágrafo Único. Os demais cursos não poderão fazer fusão, pois possuem número superior ou igual a 30 (trinta) acadêmicos, por gênero, para formação de equipe.

Art. 8º As fusões deverão ser comunicadas previamente à comissão organizadora, que analisará e validará de acordo com os critérios estabelecidos.

Art. 9º É vedada ao acadêmico de um curso participar por outro curso por fusão sem que a mesma tenha acontecido entre os cursos, cabendo eliminação do atleta ou do curso na modalidade.

CAPÍTULO IV DAS PENALIDADES

Art. 10. São passíveis de punição e eliminação da competição todos aqueles que direta ou indiretamente estejam participando da competição e que:

I - Não apresentem professor na condição de responsável pelo curso para a competição;

II - Provocarem distúrbios e conflitos antes, durante e depois do evento;

III - Não se apresentar devidamente uniformizado para a disputa de suas partidas;

IV - Apresentarem protestos não provenientes ou descabidos, injúrias, calúnias e difamações à comissão organizadora, à equipe adversária e/ou à arbitragem.

Art. 11. As punições podem progressivamente serem impostas usando o seguinte critério:

I - Advertência verbal;

II - Suspensão por um jogo do atleta e multa de 5 kg de alimento não perecível;

III - Eliminação do atleta da competição e multa de 10 kg de alimento não perecível;

IV - Eliminação da equipe da competição e multa de 20 kg de alimento não perecível;

V- 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.

Art. 12. O técnico e o 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.

§ 1º 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.

§ 2º A reincidência no caso acima eliminará a equipe automaticamente da competição e seus resultados serão zerados.

§ 3º Serão suspensos os atletas que atingirem a contagem de três cartões amarelos ou um cartão vermelho. Os cartões são acumulativos e não serão zerados para as próximas fases.

§ 4º Caso a expulsão seja determinada por um ato antidesportivo, em qualquer instância, e considerada de cunho gravíssimo pela arbitragem e comissão disciplinar, serão aplicadas as seguintes penalidades:

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

Art. 13. As equipes que desistirem em 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:

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

Art. 14. A equipe perdedora por W.O. será automaticamente eliminada da competição, tendo como multa o pagamento de 20 kg de alimentos não perecíveis.

Art. 15. Será desclassificado o curso que entrar ou ingerir qualquer tipo de bebida alcoólica no ambiente do ginásio.

Art. 16. Em caso de torcida, seus integrantes também estarão sujeitos a punições, incidindo as mesmas diretamente sob o curso ou atlética que representar, considerando-se as seguintes situações passivas de punições:

- I - Agredir verbalmente com palavras de baixo calão a torcida adversária, atletas, professores ou a organização do evento;
- II - Incitar a violência entre os membros da própria torcida, adversários, atletas, professores e ou organizadores do evento;
- III - Difamar ou ofender com palavras de baixo calão a própria torcida, adversários, atletas, professores e ou organizadores do evento em redes sociais, com faixas ou cartazes;

IV - Agredir (socar, chutar, dar tapas, etc.) ou ter conduta hostil (empurrar, cuspir) para com a própria torcida ou outra, adversários, atletas, professores e ou organizadores do evento;

V - Ingerir ou portar bebida alcoólica no ginásio durante o evento, independente da estarem ou não havendo eventos referentes ao seu curso;

§ 1º A torcida estará sujeita a punição desde que devidamente comprovada a situação, a partir de qualquer fonte que comprove tal irregularidade;

§ 2º A irregularidade será julgada pelo conselho das atléticas/torcidas, um (01) representante de cada torcida, e dirigido pela comissão organizadora.

§ 3º Os integrantes das torcidas estarão sujeitos a punições durante toda a competição, incluindo-se os dias que o curso não tenha atividades esportivas.

Art. 17. São sanções previstas para as infrações das torcidas:

I - Advertência;

II - Perda de pontos, sendo enquadradas como: Leve (25 pontos), Média (50 pontos) e, Grave (100 pontos);

III - Desclassificação e eliminação da competição;

Art. 18. Em casos de infrações graves vinculadas as torcidas poderá ser convocado o Conselho de Atléticas e Torcidas para julgamento e aplicação da punição.

CAPÍTULO V DAS PREMIAÇÕES

Art. 19. Serão premiadas as equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares, nas modalidades de Futsal Masculino e Feminino, Pebolim Masculino e Feminino, Basquete 3x3, Vôlei 4x4 e *Just Dance*, sendo ao 1º lugar: troféu e medalhas; 2º lugar: troféu e medalhas; 3º lugar: troféu e medalhas; Haverá também premiação ao Artilheiro (Futsal masculino e feminino): medalha; Goleiro menos vazado (Futsal masculino e feminino): medalha; Cestinha (Basquete 3x3): medalha; Melhor torcida: troféu; e Melhor Mascote: troféu.

Art. 20. Haverá premiação para o curso que atingir maior pontuação na contagem geral (modalidade e torcida), sendo considerado campeão geral e será detentor até próxima edição do troféu rotativo;

Art. 21. O troféu rotativo será de posse definitiva do curso que atingir 3 conquistas de forma subsequente ou intercalada;

Art. 22. O sistema de disputa de cada modalidade será apresentado no dia do congresso técnico e obedecerá aos critérios:

- I - Número de equipes inscritas;
- II - Número de datas disponíveis;
- III - Tempo dispendido por cada modalidade;

Art. 23. Cabe aos componentes da equipe, o conhecimento das regras oficiais das modalidades em disputa (Futsal, Basquete 3x3, Vôlei 4x4 e Pebolim) do ano de 2019 e das normas estabelecidas nos regulamentos que regem esta competição, entregues pela comissão organizadora, aos representantes das equipes.

CAPÍTULO VI CRITÉRIO DE DESEMPATE

Art. 24. Nas competições realizadas no sistema de rodízio, em caso de empate na classificação das modalidades, para fins de definição das equipes classificadas, serão estabelecidos os seguintes critérios de desempate:

- I - Entre duas equipes:
 - a) Confronto direto na fase;
 - b) Saldo de gols, sets e pontos em todos os jogos realizados na competição;
 - c) Gols feitos na competição;
 - d) Menor média de cartões vermelhos;
 - e) Menor média de cartões amarelos;
 - f) Sorteio para as fases subsequentes.

- II - Entre três ou mais equipes:
 - a) Maior número de vitórias entre as equipes empatadas na fase;
 - b) Saldo de gols, sets e pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
 - c) Gols feitos nos jogos realizados na fase;
 - d) Saldo de gols marcados por jogo em toda a competição;
 - e) Menor média de cartões vermelhos;

f) Menor média de cartões amarelos;

g) Sorteio.

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

CAPÍTULO VII DOS HORÁRIOS E TOLERÂNCIA

Art. 25. As definições dos horários dos jogos serão de responsabilidade da comissão organizadora, respeitando as características da competição e os horários da instituição;

Art. 26. A tolerância para a PRIMEIRA PARTIDA será de 15 minutos e não haverá tolerância para as partidas subsequentes.

Art. 27. Não haverá remanejamento de horário visando a participação de atletas/ acadêmicos que estejam envolvidos em disputas de outra modalidade dos jogos.

Art. 28. A comissão organizadora reserva o direito de alterar horários e datas dos jogos, sendo que a mesma deverá avisar os envolvidos com vinte e quatro (24) horas de antecedência; caso uma partida exceda o horário previsto causando dolo a qualquer dos integrantes, prevalecerá a mediada tomada pela comissão organizadora.

CAPÍTULO VIII DAS MODALIDADES

Art. 29. Durante as disputas nas modalidades de *Just Dance*, Pebolim e Basquete 3x3 não serão permitidos técnicos nas áreas de jogo nem instruções técnicas da arquibancada.

JUST DANCE

Art. 30. Cada equipe será composta por no máximo 4 integrantes, sendo 3 (três) titulares e 1 (um) reserva, podendo ser formada apenas por acadêmicos ou acadêmicos e 1 (um) professor que lecione no curso, sendo permitidas equipes mistas.

Art. 31. Os competidores ficam dispostos em linha reta, realizando a performance de uma música sorteada, somando a pontuação dos competidores ao término da música. Será sorteada uma música para duas equipes realizarem a coreografia, separadamente, assim verificando a somatória de pontos das equipes, sendo declarada vencedora no confronto a equipe que obtiver maior pontuação. A música dançada será descartada no sorteio seguinte.

PEBOLIM (TOTÓ)

Art. 32. As equipes serão compostas por 3 (três) jogadores sendo 2 (dois) titulares e 1 (um) reserva.

Art. 33. Cada curso poderá inscrever no máximo 2 (duas) duplas, sendo 1 (uma) dupla masculina e 1 (uma) dupla feminina. É permitida a inscrição de um professor na composição de cada equipe.

Art. 34. Para a disputa na modalidade de Pebolim, adotam-se as seguintes regras:

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

II - 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.

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

IV - 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.

V - Cada jogo será disputado em partida única, até 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.

VI - 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.

VII - 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.

VIII - Se a bola entrar e sair do gol, o gol será válido.

IX - O time que sofreu o gol é quem serve a bola.

X - Todos os gols terão a mesma pontuação (1 ponto), independente de qual jogador chutou a bola a gol, sendo permitidos gols aéreos.

XI - 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.

XII - 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.

XIII - Caso ambos os times não queiram trocar de lado, 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.

XIV - 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.

XV - 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.

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

XVII - Cada uma das regras acima deve ser respeitada o tempo todo e a violação de qualquer uma delas deverá ser punida, estando assim classificadas:

- 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.

XVIII - Considerando a classificação acima, tem-se como 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 (placar de 5x0 para o adversário);
- d) Falta Gravíssima: Eliminação definitiva do campeonato.

BASQUETE 3X3

Art. 35. É permitida a inscrição de uma equipe por curso, podendo ser mista, masculina ou feminina;

Art. 36. A equipe é composta por 4 (quatro) jogadores, sendo 3 (três) jogadores na quadra e 1 (um) reserva. Para esta modalidade é permitida a inscrição de 1 (um) professor para compor a equipe.

Art. 37. 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 femininas e demais combinações possíveis durante a competição.

Art. 38. A equipe deverá apresentar-se uniformizada para a disputa da modalidade (calção, camiseta ou regata, e tênis adequado). Em caso de descumprimento a este artigo a equipe está sujeita a desclassificação da competição.

Art. 39. 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.

VÔLEI 4x4

Art. 40. Poderá ser inscrita 1 (uma) equipe por curso sendo esta composta por até 6 (seis) acadêmicos, sendo 4 (quatro) titulares e 2 (dois) reservas, de ambos os gêneros, sendo obrigatória a permanência em quadra de 2 (dois) acadêmicos do gênero masculino e 2 (dois) do gênero feminino. O curso poderá inscrever um professor que lecione no curso.

Art. 41. Não haverá limite de substituição durante o jogo, porém deve-se obedecer a normativa do artigo anterior, mantendo-se sempre uma dupla masculina e uma dupla feminina dentro de quadra;

Art. 42. É de responsabilidade de cada equipe entrar e permanecer com vestimenta adequada e uniformes numerados em cada jogo;

Art. 43. A modalidade de Vôlei 4x4 será regida pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), exceto as alterações promovidas nos artigos 40 e 41 deste regulamento, podendo ainda haver alterações na pontuação de cada set ou duração da partida, que será determinada pela comissão organizadora dos jogos.

Art. 44. 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

Art. 45. A competição será disputada nas categorias masculina e feminina.

Art. 46. Será permitida a inscrição de apenas uma equipe por gênero de cada curso, composta por até 11 (onze) participantes por equipe.

Art. 47. Para a modalidade de futsal não será permitida a inscrição de professor do curso.

Art. 48. 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), podendo ser não numerado e o meião em cor única, sendo que o equipamento dos jogadores compõe-se de camisa de manga curta ou comprida, calção, 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.

Art. 49. Permitido para o goleiro o uso de camisas de clubes profissionais de futebol devidamente numeradas e diferentes dos números de outros atletas de linha.

Art. 50. 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.

Art. 51. É permitido o uso de short térmico, desde que sob o calção, independentemente da cor.

Art. 52. 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.

Art. 53. 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.

Art. 54. 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.

Art. 55. 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.

Art. 56. 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.

Art. 57. 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 IX CAMPEÃO GERAL

Art. 58. Haverá premiação (troféu rotativo) para o curso que atingir maior pontuação durante a edição 2019 dos Jogos Intercursos UNIUV.

Parágrafo Único. O troféu rotativo será de posse da equipe até a próxima edição dos jogos (previsto para 2020), enfatizando que o troféu será definitivo do curso quando conquistar 3 (três) título de campeão geral.

Art. 59. A pontuação para campeão geral será computada a partir do desempenho do curso nas modalidades esportivas e atuação da torcida;

Art. 60. É imprescindível a inscrição do curso em todas as modalidades, visto que todas atribuem pontuação para o desempenho esportivo geral.

Parágrafo Único. A inscrição do curso em todas as modalidades poderá ser usada como critério de desempate caso durante apuração duas ou mais equipes encontrem-se nesta situação;

Art. 61. A pontuação para o desempenho esportivo (em cada modalidade) obedecerá à seguinte ordem:

- I - Campeão: 100 pontos;
- II - Segundo colocado: 75 pontos;
- III - Terceiro colocado: 50 pontos;
- IV - Quarto colocado: 25 pontos;
- V - Demais colocações: 10 pontos.

Art. 62. 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.

CAPÍTULO X DAS TORCIDAS

Art. 63. Haverá premiação para a torcida de maior destaque durante a realização dos Jogos Intercursos, obedecendo aos critérios e exigências descritas neste capítulo.

Art. 64. Para a edição de 2019 dos Jogos Intercursos alguns cursos poderão participar das torcidas em forma de fusão, utilizando-se como critério o número possível de participantes (acadêmicos) e a relação de áreas afins, estando assim definidos:

FUSÕES TORCIDAS	
CURSOS	FUSÃO
Administração (União da Vitória e São Mateus do Sul)	Sim
Arquitetura e Urbanismo, Engenharia Civil e Engenharia Ambiental	Sim
Ciências Contábeis	Não
Comunicação Social (Publicidade e Propaganda e Jornalismo)	Não
Educação Física, Secretariado Executivo e Sistemas de Informação	Sim
Odontologia	Não

Art. 65. A pontuação da torcida obedecerá a tabela abaixo:

- I - Campeão: 150 pontos;
- II - Segundo colocado: 125 pontos;
- III - Terceiro colocado: 100 pontos;
- IV - Quarto colocado: 75 pontos;
- V - Quinto colocado: 50 pontos;
- VI - Sexto colocado: 25 pontos;
- VII - Demais colocados: 10 pontos.

Art. 66. Serão avaliados os seguintes itens para escolha da torcida destaque:

I - Abertura:

a) A ordem do desfile obedecerá a organização abaixo:

1. Administração (UVA);

2. Administração (SMS);
3. Arquitetura e Urbanismo;
4. Engenharia Ambiental;
5. Engenharia Civil;
6. Ciências Contábeis;
7. Comunicação Social (Publicidade e Propaganda e Jornalismo);
8. Educação Física (Licenciatura e Bacharelado);
9. Secretariado Executivo;
10. Sistemas de Informação;
11. Odontologia;
12. Pós-Graduação.

b) Na abertura, é obrigatório desfile de uma representação de 6 (seis) alunos com moletom, camiseta ou jaqueta caracterizando o curso.

c) No desfile cada curso deverá desfilar com o banner (flâmula) de seu curso;

d) A mascote deverá acompanhar os cursos durante a entrada, estando este a frente do primeiro curso que entrar da respectiva torcida, pois durante a abertura haverá avaliação e posteriormente premiação para a melhor mascote, sendo julgados os critérios de originalidade, coreografia e caracterização representativa da área.

e) As *líderes de torcida* também deverão participar do desfile, sendo que sua representação contará pontos para a disputa de campeão geral e deverão obedecer ao mesmo critério de desfile das mascotes.

II. 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 15 (quinze) 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;

III - Mascote:

a) Cada torcida poderá inscrever apenas uma mascote, que deverá estar presente na abertura e durante as modalidades que o curso estiver inscrito.

b) A inscrição da mascote deverá ser efetuada por meio do preenchimento da ficha específica e sua atuação e julgamento obedecerão aos seguintes critérios:

b.1) Cada torcida 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.2) A mascote deverá ser alusiva aos cursos que representar, sendo esta relação descrita no campo especificado na ficha de inscrição.

b.3) A mascote deverá acompanhar os cursos durante o desfile na cerimônia de abertura dos jogos, durante os jogos das equipes e no final da competição.

b.4) 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.

b.5) O julgamento da mascote ocorrerá no dia da abertura oficial dos jogos por pessoas convidadas, durante a participação do curso nas modalidades inscritas, e por enquete a ser realizada via redes sociais oficiais da UniuV, possuindo avaliações pesos diferentes na pontuação final.

b.6) Serão critérios de avaliação da mascote: originalidade, criatividade, dança/coreografia, e interação com o público.

b.7) Haverá premiação para a mascote destaque (troféu);

b.8) A inscrição da mascote é critério de pontuação para definição da torcida destaque dos Jogos Intercursos.

IV - Líderes de torcida:

a) Cada torcida deve inscrever um grupo de *líderes de torcida*, que deverá estar presente na abertura oficial dos jogos e durante as disputas nas modalidades em que os cursos estiverem inscritos.

b) A inscrição das *líderes de torcida* deverá ser feita por meio de preenchimento da ficha de inscrição específica.

c) As *líderes de torcida* compõem-se de no mínimo 3 (três) e no máximo 6 (seis) integrantes, devendo possuir ao menos 1 (um) integrante do gênero masculino e 1 (um) do gênero feminino, podendo contar com a participação de um(a) professor(a) que leciona no curso.

d) A caracterização (uniforme) das *líderes de torcida* deverá ter relação com o curso representado.

d.1) A inscrição da mascote e das *líderes de torcida* contarão pontos para definição do campeão geral.

d.2) Não haverá premiação para o melhor grupo de *líderes de torcida*, apenas contabilizando pontos considerando o preenchimento dos requisitos acima citados.

CAPÍTULO XI DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 67. A utilização de instrumentos musicais deverá obedecer às seguintes deliberações:

I - Não serão permitidos instrumentos musicais na abertura, caso o curso incorra no desrespeito a este item será penalizado com perda de pontos;

II - Os instrumentos de sopro, apitos, cornetas, buzinas (ar e gás) são expressamente proibidos durante as partidas, atendendo à solicitação da arbitragem, visto que estes interferem na sinalização sonora da partida;

III - O uso dos itens acima por acadêmico do referido curso, acarretará em não pontuação da torcida no dia avaliado;

Art. 68. O uso de fogos de artifícios, sinalizadores, e artefatos do gênero é expressamente proibido, sendo que sua utilização por acadêmicos acarretará na eliminação do curso na competição de torcida.

Art. 69. Fica instituído o Conselho das Atléticas e Torcidas, composto por 1 (um) representante de cada torcida e 1 (um) suplente (em casos de necessária substituição do titular), ambos identificados e indicados para a comissão organizadora dos jogos.

Art. 70. A função do Conselho das Atléticas e Torcidas será deliberar, julgar e votar atos referentes a disciplina e conduta das torcidas durante os jogos.

Art. 71. O Conselho das Atléticas e Torcidas deverá reunir-se sempre que solicitado para resolução ou discussão de assuntos referentes as torcidas participantes dos jogos, podendo ainda reunir-se por iniciativa própria, devidamente comunicada a comissão organizadora, para discutir assuntos de seu interesse.

Art. 72. A organização e avaliação das torcidas ficará a cargo da comissão organizadora, não tendo qualquer ligação com o Conselho das Atléticas e Torcidas no tocante a parte técnica da competição, seu regulamento ou critério de avaliação.

§ 1º O Conselho das Atléticas e Torcidas poderá sugerir e propor melhorias para a próxima edição da competição, não sendo permitidas mudanças de regras ou procedimentos no decorrer da competição;

§ 2º A duração do Conselho das Atléticas e Torcidas será de 1 (um) ano, podendo sua continuidade ser renovada dependendo do êxito e da vontade de seus membros.

Art. 73. Os integrantes do projeto de extensão “Envolver” organizarão uma tarefa social para as Torcidas, com fins de arrecadação de itens a serem destinados, em doação, para instituições das cidades de União da Vitória e Porto União.

Art. 74. A tarefa será repassada no dia da abertura oficial dos jogos diretamente pelos responsáveis pelo projeto Envolver aos responsáveis, assim identificados, pelas Torcidas, informando os itens a serem obtidos e a quem serão destinados.

Art. 75. Será atribuída pontuação extra de 100 (cem) pontos à Torcida, considerando a realização completa da tarefa, cabendo a fiscalização aos integrantes do Projeto Envolver, responsáveis ainda por informar a comissão organizadora sobre a pontuação atribuída às Torcidas.

Art. 76. A torcida que decidir por não participar da tarefa social organizada pelo Projeto Envolver não será prejudicada, deixando apenas de receber a pontuação extra.

Art. 77. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.