

Regulamento Geral dos V Jogos Universitários de Brusque

10/06/2018

V Jogos Universitários de Brusque

Regulamento Geral

Justificativa

Art.1º- A Prefeitura Municipal de Brusque, considerando o esporte como um dos elementos básicos no alcance da formação integral do homem, considerando a prática esportiva como um dos elementos viabilizadores do lazer, considerando a expressiva participação da comunidade universitária nas atividades esportivas, resolve baixar a seguinte regulamentação para os *JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE BRUSQUE*.

Objetivos

Art.2º- Desenvolver entre os Universitários o interesse pela participação no esporte, fortalecendo os laços de amizade e camaradagem entre os participantes.
Habituar os universitários à prática sistemática de atividades esportivas.
Integrar os universitários através de atividades esportivas.

Da Coordenação Geral

Art.3º- A Coordenação Geral do evento estará a cargo da FME – Fundação Municipal de Esportes e com o apoio da Coordenadoria da Juventude.

Da Junta Disciplinar

Art 4º – Todos os participantes ligados direta ou indiretamente aos Jogos Universitários de Brusque, estarão sujeitos a julgamento à luz do Regulamento da Junta Disciplinar e Código de Justiça Desportiva.

Art 5º – Para a apreciação dos fatos, será instalado uma Junta Disciplinar que será formada pelos membros da FME e um representante de cada entidade participante.

§ 1º - Os fatos, se ocorrerem, deverão ser informados oficialmente ao responsável da entidade imediatamente após sua ocorrência.

§ 2º - Serão responsáveis por relatar e informar todos os fatos ocorridos aos Árbitros os Coordenadores de Modalidades, o Coordenador Técnico e o Coordenador – Geral.

§ 3º - O atleta punido pela Junta Disciplinar deverá cumprir as devidas penalidades.

Art.6º- A Junta Disciplinar atuará conforme as orientações do Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina.

Parágrafo Único- As decisões da Junta Disciplinar serão irrecorríveis.

Da Identificação:

Art.7º- Os atletas somente estarão aptos à participarem do jogo, após apresentação ao mesário, de um dos seguintes documentos: CARTEIRA DE IDENTIDADE, CARTEIRA PROFISSIONAL, PASSAPORTE, CARTEIRA DO EMFA, CARTEIRA DA OAB e CARTEIRA do CONFEF/CREF, CARTEIRA DE MOTORISTA COM FOTO.

§ 1º- Caso não apresente um destes documentos, o atleta estará impossibilitado de participar do jogo e/ou prova.

§ 2º- A equipe poderá ser completada no decorrer do jogo, (em qualquer momento) desde que o atleta conste na Ficha de Inscrição e apresente a documentação necessária.

Da Participação

Art.8º- Poderão participar equipes representativas das Universidades situadas no Município de Brusque.

Art.9º- Cada atleta poderá participar de apenas uma modalidade e por apenas uma Universidade.

Dos Participantes

Art.10º- Poderão participar dos jogos, todos os Universitários matriculados na instituição representada, até a data do Congresso Técnico.

Da Inscrição

Art.11º- Será feita através de Ficha própria, fornecida pela Comissão Organizadora, sendo que cada Universidade poderá inscrever número ilimitado de equipes em cada modalidade, exceto para o Futebol Suíço Livre Masculino e Futsal Masculino que será limitado, conforme quadro abaixo:

§ Único – Caso uma das duas Universidades não completem as vagas no Futebol Suíço e Futsal Masculino, as mesmas poderão ser completadas pela outra.

Das Modalidades

Art.12º- Constarão dos jogos as seguintes modalidades:

Modalidades
1. Futebol Suíço Masc.
2. Futsal Masc.
3. Futsal Fem.
4. Tênis de Mesa Masc./Fem
5. Truco Masc./Fem
6. Voleibol de Areia-Quarteto Misto

Do Congresso Técnico

Art.13- O Congresso Técnico dos Jogos Universitários de Brusque será realizado em local e data a ser definida, com a seguinte ordem do dia:

1. Homologação das inscrições
2. Sorteio das modalidades
3. Avisos gerais

Das formas de Disputa

Art.14º- Os sistemas de disputa serão de acordo com o número de equipes inscritas por modalidade e por entidade, observando-se o período de tempo disponível para a sua realização.

Critério de Classificação e Pontuação

Art.15º- A homologação dos Campeões será por modalidade esportiva.

No final dos jogos, serão computados os pontos por equipe para apuração do Campeão Geral.

O Critério de pontuação utilizado será o seguinte:

1º lugar = 13 pontos 3º lugar = 05 pontos
2º lugar = 08 pontos 4º lugar = 03 pontos

§ 1º- Será considerada vencedora dos Jogos Universitários de Brusque, a Universidade que obtiver o maior número de pontos nas modalidades esportivas a serem disputadas.

§ 2º- Em caso de empate, será vencedora a que obtiver o maior número de 1º lugares e assim sucessivamente até o 6º lugar.

§ 3º- Quando não houver possibilidade de computar os pontos de alguma modalidade que não tenha terminado, por qualquer motivo, dentro do período restrito aos jogos, ela não será levada em consideração para efeito de apuração.

Da Premiação

Art.15º- Será distribuída da seguinte forma:

- a) Medalhas para todos os atletas que conquistarem as 03 (três) primeiras colocações nas respectivas modalidades;
- b) Troféu Geral

Das Disposições Gerais

Art.16º- Os atletas inscritos, técnicos e dirigentes que participarem dos Jogos Universitários de Brusque, serão considerados conhecedores das Leis Esportivas, das Regras e Regulamentos e assim se submeterão sem reserva alguma, a todas as consequências que deles possam emanar.

Art.17º- Para Futebol **Suíço, Futsal e Voleibol de Areia Quarteto Misto, as equipes deverão utilizar camisetas com numeração.**

Art.18º- Todas as equipes terão uma tolerância de 15 minutos sobre o horário marcado para o início das partidas, apenas na primeira rodada da modalidade.

Art.19º- A equipe que deixar de comparecer com o número mínimo de atletas para iniciar o jogo (WO) estará automaticamente desclassificada dos presentes jogos na modalidade.

Parágrafo Único- Todos os jogos realizados por esta equipe tornar-se-ão sem efeito, não sendo computados pontos para as equipes adversárias.

Art.20º- São competentes para apontar irregularidades os representantes credenciados na ficha de inscrição, comissão de arbitragem e organizadora.

Art.21º- A constatação de qualquer irregularidade possibilitará à Comissão Organizadora através de um Ato Administrativo, tomar as devidas providências.

Art.22º- O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva de cada equipe, independente de comunicação oficial.

Art.23º- Os Atletas expulsos nos jogos coletivos estarão automaticamente afastados da próxima partida e dependendo do relatório do árbitro poderão ser julgados pela Junta Disciplinar.

Art.24º- O atleta que for expulso por ter agredido fisicamente o árbitro ou seus auxiliares, estará automaticamente desligado dos Jogos, e será julgado pela Junta Disciplinar.

Art.25º- Os protestos deverão ser feitos por escrito, anexando a documentação, e encaminhado à Comissão Central Organizadora, **até trinta minutos após o jogo.**

Art. 26º - É de responsabilidade das Universidades acompanhar as informações contidas nos Boletins emitidos pela CCO, a fim de evitar contratempos em relação a programação dos jogos.

Art. 27º - Poderá haver migração de atleta de uma equipe/modalidade para outra dentro da mesma Universidade, respeitando o limite de participação em apenas uma.

Art. 28º - Os promotores dos Jogos Universitários de Brusque, bem como as entidades que sediarão os jogos não se responsabilizarão por acidentes ou danos a terceiros, antes, durante e após a realização dos mesmos.

Regulamento Técnico dos V Jogos Universitários de Brusque

Os jogos e provas serão realizados de acordo com as Regras Oficiais Internacionais, adotadas pelas Confederações Brasileiras, pelo que dispuser o Regulamento Geral e pela orientação expedida pela Comissão Central Organizadora.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora em conjunto com o a Junta Disciplinar, Coordenadores de Modalidades e representantes das Universidades participantes.

FUTSAL

01 - A modalidade será realizada de acordo com as Regras Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão e pelo que dispuser este Regulamento.

02 - Poderão ser inscritos até 10 atletas.

03 - Tempo de jogo será definido em CT.

04 - A classificação das equipes será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

Vitória: 03 pontos

Empate: 01 ponto

Derrota: zero ponto.

Critérios de Desempate:

a) Duas equipes

a.1-Confronto direto no jogo realizado na fase ou etapa em que ocorreu o empate;

a.2-Maior número de vitórias na fase ou etapa em que ocorreu o empate;

a.3-Menor número de gols sofridos nas partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate;

a.4-Maior número de gols marcados nas partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate;

a.5-Saldo de gols nas partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate;

a.6-Sorteio.

b)Três ou mais equipes

b.1-Maior número de vitórias nas partidas realizadas entre si, fase ou etapa em que ocorreu o empate.

b.2-Menor número de gols sofridos nas partidas realizadas entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

b.3-Maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

b.4-Saldo de gols de todas as partidas realizadas na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

b.5-Sorteio.

05 - Ocorrendo empate em jogos que necessite apontar um vencedor, adotar-se-á os seguintes critério:

1 - Cobrança de penalidades máximas: 1ª série = 03 penalidades alternadamente por 3 jogadores diferentes dentre os relacionados na súmula para o jogo até o término do tempo normal.

2 - Persistindo o empate, será cobrada 01 penalidade por cada equipe alternadamente até que se conheça o vencedor. As cobranças da segunda série serão executadas por um dos 3 jogadores da equipe que participaram da 1ª série, (a critério da equipe) até que se conheça o vencedor.

Punições:

Atleta punido durante as competições com:

Cartão vermelho - um cartão: ficará suspenso automaticamente por um jogo;

Cartão amarelo – não haverá suspensão.

FUTEBOL SUÍÇO

01-A modalidade de Futebol Suíço Livre será disputada de acordo com as Regras Oficiais de Futebol de Campo e no que dispuser este regulamento e pelo Regulamento Geral dos Jogos Abertos Comunitários de Brusque.

02-O número de substituições será livre, sem necessidade de paralisar-se o jogo, mediante o prévio aviso ao anotador.

03-O atleta substituído pode retornar ao campo para participar da partida.

04-Poderão ser inscritos até 13 jogadores.

05-As equipes serão integradas por 07 (sete) jogadores, sendo um deles o goleiro.

06-**TEMPO DE JOGO: Definição no CT.**

07-Exceção a penalidade máxima, os tiros livres serão indiretos.

08-A reposição da bola pelo goleiro deverá ser com as mãos, não sendo válido o gol direto.

09-O solado do calçado obrigatoriamente deverá ser borracha. É vedado o uso de calçado com travas, tipo chuteira, inclusive com as travas cortadas, salvo os calçados específicos da modalidade.

Obs: O atleta flagrado utilizando chuteira de travas não permitidas para a modalidade, será expulso não podendo retornar à partida.

10-A cobrança da penalidade máxima será livre ou seja, o atleta que for executar a mesma, poderá deslocar-se livremente.

11-Dependendo da gravidade da infração, o árbitro utilizará o cartão de acordo com as especificações abaixo:

Cartão amarelo - Advertência.

Cartão vermelho - Desclassificação do atleta, podendo o mesmo ser substituído, após **03(três) minutos**. O atleta desclassificado não poderá retornar à partida.

11.1-O Jogador que receber cartão vermelho estará suspenso automaticamente por uma partida e dependendo do relatório do árbitro, poderá ser julgado pela Junta Disciplinar.

12-Não haverá impedimento.

13-O número mínimo de atletas para iniciar ou prosseguir uma partida será de 05 (cinco) atletas.

14-**VITÓRIA = 03 PONTOS EMPATE = 01 PONTO DERROTA = 00 PONTO**

Critérios de Desempate

15-Quando duas ou mais equipes chegarem ao final da competição ou turno, em igualdade de pontos, adotar-se-ão os seguintes critérios de desempate:

a) Duas equipes:

a.1-Confronto direto no jogo realizado entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

a.2-Maior número de vitórias na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

a.3-Defesa menos vazada na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

a.4-Maior saldo de gols na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

a.5-Maior número de gols marcados na fase ou etapa em que ocorreu o empate

a.6-Sorteio

b) Três ou mais equipes:

b.1-Maior número de vitórias na etapa ou fase em que ocorreu o empate.

b.2-Defesa menos vazada nas partidas realizadas entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

b.3-Maior saldo de gols nas partidas realizadas entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate.

b.4-Maior número de gols marcados nas partidas realizadas entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate

b.5-Sorteio.

16-Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor, adotar-se-ão os seguintes critérios:

1 - Cobrança de penalidades máximas: 1ª série = 03 penalidades alternadamente por 3 jogadores diferentes dentre os relacionados na súmula para o jogo até o término do tempo normal.

2 - Persistindo o empate, será cobrada 01 penalidade por cada equipe alternadamente até que se conheça o vencedor. As cobranças da segunda série serão executadas por um dos 3 jogadores da equipe que participaram da 1ª série, (a critério da equipe) até que se conheça o vencedor.

TRUCO MASC E FEM

- 01- A equipe será formada por 2 (dois) atletas, podendo inscrever ainda um reserva;
02-Somente as cartas que forem utilizadas na jogada (total de 13) poderão ser recolhidas e guiadas (maço) pelo jogador que irá distribuí-las em seguida.
03-O baralho terá 40 (quarenta) cartas normais, utilizadas para o truco.
04-As demais cartas (27), serão recolhidas de uma só vez.
05-Nenhum jogador poderá marcar o baralho.

Das cartas

- 06-Depois de embaralhar, o encarregado de dar as cartas, para que o mesmo corte.
07-O jogador encarregado do corte, poderá cortar ou embaralhar.
08-Depois do corte, o jogador que deve dar as cartas não mexerá mais no baralho, obedecendo o critério de distribuição determinado pelo cortador, ou seja, por baixo ou por cima.
09-Nenhum jogador poderá ver a boca do baralho e nem mesmo a carta do parceiro. A infração implicará na perda de 01 (um) ponto.
10-As cartas serão dadas uma a uma, sempre pela direita.
11-A vira será dada em sequência, sendo a 13ª carta.
12-As cartas que forem utilizadas serão sempre recolhidas pelo jogador que irá dar as cartas, não podendo nenhum outro colocar a mão no baralho.

Da conversa dos jogadores

- 13-Somente por sinais os jogadores da mesma dupla poderão se comunicar em relação ao jogo.
14-Nenhuma palavra será trocada entre os dois elementos da dupla. Ex.: “Faça a primeira”; “Jogue tudo”, etc... Outros idiomas e códigos também são proibidos.
15-As infrações cometidas aos itens 12 e 13, implicarão na perda do ponto em disputa.

Da trucada na mão empatada

- 16-Quando a primeira mão for empatada, ou houver trucada na mesma, os três tentos serão decididos da seguinte maneira:
17-Se a primeira mão estiver empatada, um dos jogadores truca para jogar a segunda carta. Esta segunda poderá terminar empatada, ficando para decidir os três pontos na terceira jogada, devendo o que trucou desempatar, isto é, cortar a carta maior.
18-Se a trucada for na terceira rodada, sendo que as duas terminaram empatadas, o jogador que trucou deverá desempatar a jogada, isto é, cortar a carta maior.
19-Se a primeira mão terminar empatada, havendo trucada já na primeira dada de carta, esta poderá continuar empatada até a terceira rodada, mas quem trucou perderá os três pontos pelo empate registrado nas três jogadas.

Da mão de onze

- 20-Somente na mão de onze, os dois jogadores poderão trocar suas cartas para conhecimento, depois de devolverem as cartas um deles determinará com as seguintes palavras: “Vamos jogar ou não vamos mandar”.

Quando for mão de onze

- 21-Se uma das equipes estiver com onze e a outra com nove ou dez pontos, a que mandou jogar, isto é, a que tem onze, deverá ganhar a jogada, pois se não o fizer perderá os três pontos.
22-Se por ventura um jogador receber duas ou quatro cartas, deverá apresentar as cartas aos demais jogadores. Quem deu as cartas perderá somente a dada.
22-Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Critérios de Desempate:

- a)entre duas equipes: confronto direto na fase ou etapa em que ocorreu o empate.
b)três ou mais equipes:
b.1-saldo de quedas nas partidas realizadas entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
b.2-saldo de pontos nas quedas das partidas realizadas entre si na fase ou etapa em que ocorreu o empate;
b.3-persistindo o empate o sorteio definirá a classificação.

TÊNIS DE MESA MASC E FEM

01-Os jogos serão disputados na melhor de 03 (três) sets até 11 (onze) pontos.

02-Os atletas deverão usar o seu próprio material, sendo as raquetes com superfície de borracha (pelo menos um lado).

03-Em caso de discordância será utilizado o material da Coordenação.

04-A camiseta do atleta deverá ser de cor única e escura..

05-Em caso de empate na contagem de pontos, para efeito de classificação, em qualquer dos turnos, será adotado o seguinte critério:

a) **entre duas equipes:** será decidido pelo confronto direto já realizado;

b) **entre três ou mais equipes:**

b.1) será decidido pelo sistema de saldo de jogos nas partidas realizadas entre si, no respectivo turno;

b.2) persistindo o empate, a decisão será obtida pelo saldo de sets, nas partidas realizadas entre si, no respectivo turno;

b.3) persistindo o empate, a decisão será obtida pelo saldo de pontos nas partidas realizadas entre si, no respectivo turno;

b.4) sorteio.

VOLEIBOL DE AREIA – 4 x 4

01-A modalidade será realizada de acordo com as Regras Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol e pelo que dispuser este Regulamento.

02-Poderão ser inscritos até 08 atletas, sendo que, no mínimo 3 devem ser do sexo feminino.

03 – Durante os jogos, as equipes deverão ser compostas em quadra com pelo menos duas atletas do sexo feminino.

04-A classificação será por pontos ganhos, adotando-se o seguinte critério:

Vitória: dois pontos

Derrota: um ponto

05- O sistema de disputa dos sets será definido em CT.

06-O atleta, técnico, assistente-técnico ou dirigente desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida, independente da punição que lhe poderá ser imposta pelo Conselho Disciplinar.

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

08-Ocorrendo empate na classificação, em turno ou grupo, empregar-se-á os seguintes critérios:

a) **Entre duas equipes:** será decidido pelo confronto direto já realizado entre si no grupo ou turno em que ocorreu o empate;

b) **Entre três ou mais equipes:**

b.1- Saldo de Sets nas partidas realizadas entre as equipes empatadas;

b.2- Saldo de Pontos nas partidas realizadas entre as equipes empatadas;

b.3- Saldo de Sets em todas as partidas realizadas;

b.4- Saldo de Pontos em todas as partidas realizadas;

b.5- Persistindo o empate, a decisão será por sorteio.