



# REGULAMENTO 4º JUERR 2018



**PROEC**  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

## TÍTULO I

### CAPÍTULO I – DA FINALIDADE DO EVENTO

**Art. 1.** Os JOGOS INTERNOS DA UERR – JUERR, em sua 4ª versão (4º JUERR) têm por finalidade promover, através da prática esportiva, a integração, o conagraçamento e o intercâmbio dos estudantes, professores e funcionários da Universidade Estadual de Roraima - UERR, oportunizando a socialização e a participação em torno do esporte.

### CAPÍTULO II – DA JUSTIFICATIVA

**Art. 2.** O 4º JUERR se justifica pela necessidade de ampliar a prática esportiva entre os alunos, professores e funcionários da IES, bem como fomentar o desporto universitário como ferramenta de integração.

### CAPÍTULO III – DOS OBJETIVOS

**Art. 3.** O 4º JUERR tem por objetivos:

- a) Fomentar a prática do esporte universitário com fins educativos e competitivos;
- b) Possibilitar a identificação de talentos desportivos na UERR para o cenário esportivo estadual, nacional e internacional;
- c) Desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- d) Promover o conagraçamento dos alunos, professores e funcionários da UERR, estimulando a prática do esporte, visando o desenvolvimento da personalidade integral do jovem.

## TÍTULO II

### CAPÍTULO I – DA REALIZAÇÃO

**Art. 4.** O 4º JUERR é uma realização da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura- PROEC.

### CAPÍTULO II – DAS RESPONSABILIDADES

**Art. 5.** Ao Comitê Organizador do 4º JUERR caberá:

- a) Indicar toda a equipe de trabalho do evento;
- b) Elaborar o Regulamento Geral e específico de cada modalidade do torneio;
- c) Inspeccionar e aprovar, através de sua Comissão de Vistoria, composta por membros da PROEC, os locais e instalações a serem utilizadas durante as competições;

- d) Elaborar o plano de necessidade dos recursos destinados às competições no aspecto técnico-operacional, inclusive material esportivo;
- e) Supervisionar o 4º JUERR do ponto de vista técnico;
- f) Supervisionar permanentemente a execução do projeto de organização do evento, e a execução das ações promocionais;
- g) Responsabilizar-se pela indicação da:
  - g.1 Arbitragem;
  - g.2 Compra do material esportivo solicitado pela Direção Técnica;
  - g.3 Adquirir os recursos materiais necessários para o evento, solicitados pelo Comitê Organizador;
  - g.4 Adquirir as medalhas e troféus para todas as modalidades em disputa;
  - g.5 Outros serviços necessários para realização dos eventos.
- h) Responsabilizar-se em prestar contas dentro do prazo legal;
- i) Apoiar a realização do Evento fazendo os contatos com os outros entes públicos e privados responsáveis pelas áreas de esporte;
- j) Estimular a participação dos alunos, professores e funcionários da UERR, fazendo uso dos meios de divulgação ao seu alcance.
- k) Aprovar as inscrições dos participantes dos 4º JUERR.

**Art. 6.** Ao responsável por cada equipe caberá:

- a) Representar oficialmente todos os integrantes da sua equipe perante o Comitê Organizador do 4º JUERR;
- B) Supervisionar e responsabilizar-se pela conduta dos componentes de sua equipe, em todos os ambientes onde comparecerem durante os eventos;
- c) Preservar, juntamente com sua equipe, os locais de competições e demais ambientes onde comparecerem;
- d) Responsabilizar-se pelas avarias causadas pelos integrantes de sua equipe nos bens patrimoniais de que se utilizarem (locais de competição, e outros);
- e) Cumprir e fazer cumprir por todos os integrantes de sua equipe, os dispositivos reguladores do 4º JUERR;
- f) Proceder, dentro do prazo estipulado, a inscrição da equipe;

g) Responsabilizar-se, quando solicitado, pela comprovação dos documentos pessoais de atletas pertencentes a sua equipe, assim como comprovação que o mesmo se encontra como estudante, servidor, professor ou empresa terceirizada autorizada a participar do 4º JUERR.

## TÍTULO III

### CAPÍTULO I – DOS PODERES

**Art. 7.** No 4º JUERR serão reconhecidos os seguintes poderes:

- a) Comitê Organizador;
- b) Comissão Disciplinar;

**Parágrafo Primeiro** – O Comitê Organizador do 4º JUERR será composto por representantes da PROEC dividido em Direção e Coordenações.

**Parágrafo Segundo** – A Comissão Disciplinar será nomeada pelo Pró-reitor de Extensão e Cultura.

## TÍTULO IV

### CAPÍTULO I – DAS DATAS DOS JUERR

**Art. 8.** O 4º JUERR 2017 será realizado de **27 a 30 de abril de 2018**, e terá como sede a cidade de **Boa Vista**. Locais das competições: **Ginásio Hélio Campos, Quadra Poliesportiva e Piscina da Academia de Polícia Integrada, Escola Estadual Gonçalves Dias e Campus da UERR em Boa Vista.**

### CAPÍTULO II - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

**Art. 9.** O 4º JUERR serão disputados em 05 (cinco) modalidades esportivas, a saber:

**Parágrafo Primeiro** – Modalidades Individuais: **Tênis de Mesa, Natação, e Xadrez, todas nos naipes femininos e masculinos.**

**Parágrafo Segundo** – Modalidades Coletivas: **Futsal e Voleibol, nos naipes femininos e masculinos.**

## TÍTULO V

### CAPÍTULO I – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

**Art. 10.** Terão direito à participação no 4º JUERR.



## REGULAMENTO 4º JUERR 2018



PROEC  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

**Parágrafo Primeiro** – Nas modalidades de **Futsal e Voleibol**, em ambos os naipes, serão aceito as inscrições de até 01(uma) equipe por Campus do interior do estado. Fica a cargo de cada campus selecionar as equipes que irão lhe representar, sendo inclusive de responsabilidade do campus realizar uma competição prévia para selecionar a equipe campeã que representará o campus no 4º UERR.

**Parágrafo Segundo** - Nas modalidades de Futsal e Voleibol poderá se inscrever 1 (uma) equipe por campus do interior e até 6 (seis) equipes do campus Boa Vista, em caso de ausência das equipes do interior abrem-se automaticamente vagas para o campus da capital. O quantitativo máximo das equipes não podem ultrapassar o número de 8 (oito). A seleção das equipes será feita por ordem cronológica de inscrição. Ao atingir o numero de 8 (oito) equipes automaticamente as inscrições se encerram.

**Paragrafo Terceiro** - O corpo técnico da Universidade Estadual que faz parte dos *campi* do interior deverá estar inscrito na equipe que representará o próprio *campus*.

**Parágrafo Quarto** - Os docentes que tenham interesse em participar dos Jogos Internos deverão representar o curso no qual estão lotados ou no seu *campus*.

**Art. 11.** Poderão participar dos 4º JUERR alunos regularmente matriculados, professores efetivos e seletivos, funcionários efetivos e comissionados, terceirizados mediante autorização prévia da PROEC.

**Parágrafo Primeiro** – Nas modalidades de **Futsal e Voleibol** em ambos os naipes, ficam liberadas as inscrições de equipes mistas, compostas por alunos, professores e funcionários.

**Art. 12.** Poderão participar do 4º JUERR na qualidade de atleta, o aluno que estiver:

- a) Devidamente inscrito no período de **19 de março a 18 de abril de 2018** até às 14 horas.
- b) Regularmente matriculado e cursando curso em nível de graduação ou pós-graduação (aperfeiçoamento, especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado).
- c) Atender os demais requisitos estabelecidos neste Regulamento.

**Art. 13.** O atleta poderá participar do 4º JUERR representando o curso ou *campi* que esteja regularmente **matriculado e cursando**.

**Art. 14.** Nenhum componente das equipes ou modalidades individuais poderá participar do 4º JUERR, sem que seu nome conste da relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão de inscrições.

**Art. 16.** Cada atleta poderá participar de 01 (uma) modalidade coletiva e até 02(duas) modalidades individuais. Em caso de coincidência de horário das modalidades escolhidas, o atleta terá que optar por uma das modalidades esportivas para estar participando naquele momento.



## REGULAMENTO 4º JUERR 2018



PROEC  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

**Art. 17.** Os técnicos das equipes de modalidades individuais e coletivas deverão ser alunos, professores ou funcionários da UERR.

**Art. 18.** Em caso de averiguação e confirmação de algum atleta que não esteja enquadrado nos devidos pré-requisitos, o mesmo será excluído da competição, assim como a equipe que o mesmo esteja representando (modalidade desportiva coletiva) será penalizada com sua exclusão automática.

### CAPÍTULO II – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÕES

**Art. 18.** Caberá ao representante da equipe a inscrição junto ao Comitê Organizador do 4º JUERR.

**Art. 19.** Para que uma equipe ou atleta possa se inscrever no 4º JUERR, deverá:

**Parágrafo Primeiro** – Para se inscrever, os acadêmicos devem baixar o formulário no site da UERR, preencher, salvar em formato “pdf” ou “doc”, e enviar para o e-mail [juerr2018@uerr.edu.br](mailto:juerr2018@uerr.edu.br) ou procurar a Secretaria do *campus* de origem, ou ainda as instalações Físicas da Pró Reitoria de Extensão - Fone: 2121 0941

**Parágrafo Segundo** – As equipes de Futsal devem ter no mínimo cinco e no máximo dez atletas inscritos. No Vôlei, mínimo de seis e máximo de 12. Nos dois casos o técnico deve estar incluído neste número.

**Art. 20.** Será admitida a substituição de **até 50% atletas inscritos por modalidade e naipe** até 2 (dois) dias antes do início da competição. A substituição somente poderá ser realizada na mesma modalidade e naipe do atleta substituído. Este artigo é válido somente para as modalidades esportivas: Futsal e Voleibol.

**Art. 21.** Em caso de um atleta que esteja participando de uma modalidade coletiva tente participar de outra equipe durante o andamento da competição, o mesmo incorrerá em infração técnica, cabendo inclusive a sua exclusão automática dos jogos internos da UERR, inclusive a penalização da equipe receptora deste atleta com a consequência de sua exclusão da competição.

**Art. 22.** O atleta de modalidades individuais que desistir ou não comparecer a competição após ter efetuado a confirmação de sua inscrição no prazo estipulado não poderá ser substituído por outro atleta.

### CAPÍTULO III – DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL

**Art. 22.** O Congresso Técnico Geral do 4º JUERR será realizado em data que será divulgada no *site* da UERR.

Pauta:



## REGULAMENTO 4º JUERR 2018



**PROEC**  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

- Entrega da documentação exigida e confirmação de participação das equipes e atletas nas Modalidades Coletivas e Individuais;
- Apresentação do quantitativo de inscritos nas modalidades individuais;
- Apresentação da composição dos grupos nas modalidades coletivas;
- Detalhar as datas e horários de cada modalidade esportiva.
- Tratar de assuntos de interesse geral da competição.

**Parágrafo Único** – No Congresso Técnico poderão participar dos trabalhos, os representantes legais da equipe.

**Art. 23.** O Congresso Técnico Geral será dirigido pelo Diretor Técnico do JUERR ou pelo seu representante.

### **CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO**

**Art. 24.** As competições das modalidades coletivas e das modalidades individuais deverão ser realizadas se houver inscrição de 02 (duas) ou mais equipes para as modalidades coletivas e 02 ou mais atletas nas modalidades individuais.

#### **SEÇÃO I – DAS MODALIDADES INDIVIDUAIS**

**Art. 25.** O sistema de competição das modalidades individuais obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.

**Art. 26.** Os jogos e combates serão definidos pela Coordenação da modalidade, e se dará por sorteio.

#### **SEÇÃO II – DAS MODALIDADES COLETIVAS**

**Art. 28.** O sistema de competição das modalidades coletivas obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.

#### **ITEM I – DAS FORMAS DE DISPUTAS**

**Art. 29.** Serão adotadas as formas de disputas estabelecidas nos artigos a seguir (de acordo com o número de participantes):

**Parágrafo Primeiro** – De acordo com o interesse da competição, a ordem dos jogos, poderá ser alterada pela Coordenação Técnica.

**Art. 30.** A Competição terá a seguinte forma de disputa:

**Parágrafo Primeiro** – Forma de Disputa para **02 Equipes:**

1. Futsal e Voleibol – Haverá uma partida única;



## REGULAMENTO 4º JUERR 2018



**PROEC**  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

### **Parágrafo Segundo – Forma de Disputa para 03, 04 ou 05 equipes:**

- a) Os concorrentes formarão grupo único, disputado pelo sistema de rodízio em um turno, quem tiver a maior pontuação será declarado campeão, e assim subsequentemente.

### **Parágrafo Terceiro – Forma de Disputa para 6 a 8 equipes:**

- a) Os concorrentes serão divididos em 02 grupos (A, B) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. Os grupos serão assim constituídos:

#### GRUPO A

Com 3 ou 4 equipes

#### GRUPO B

Com 3 ou 4 equipes

Classificam-se o 1º e 2º lugar do grupo para a Fase seguinte.

Fase Final: Será disputada conforme segue:

1º A X 2º B

1º B X 2º A

## **ITEM II – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

**Art. 32.** O sistema de pontuação para definição da classificação final será utilizado o critério abaixo especificado:

1º lugar – Campus com maior número de medalhas de ouro, em caso de empate será verificado a maior quantidade de medalhas de prata; novamente em caso de empate será verificado o maior quantitativo de medalhas de bronze; persistindo o empate será concedido o primeiro lugar aos *campi* que estiverem empatados.

## **ITEM III – DOS JOGOS, PROVAS E COMBATES**

**Art. 33.** O 4º JUERR tem um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade esportiva e a elas serão aplicadas as regras adotadas pelas Confederações Brasileiras da modalidade, em tudo que não contrarie este Regulamento, com possíveis adaptações realizadas pela coordenação do JUERR.

**Art. 34.** As competições do 4º JUERR serão realizadas nos locais e horários determinados pela Coordenação técnica, sendo considerado perdedor por ausência (WxO), o aluno/atleta e/ou equipe que não estiver pronto no local do jogo ou combate, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido.

**Parágrafo Único** – Os casos de ausência (WxO) serão encaminhados à Comissão Disciplinar e estão passíveis de sanção de acordo com o Código Brasileiro de Justiça Desportiva que se aplica subsidiariamente.

**Art. 35.** Em caso de WxO, para efeito de placar, será conferido o seguinte resultado à equipe vencedora:

- I. Futsal 03 X 00;
- II. Voleibol 03 X 00 (25 X 00, 25 X 00 e 15 X 00);

**Art. 36.** Toda equipe ou atleta participante deverá estar no local de competição antes do horário previsto e em condições de jogo, quando será requisitada a documentação prevista no Regulamento.

**Art. 37.** Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a Coordenação Técnica, desde que nada mais impeça a sua realização, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

**Parágrafo Único** – Nestes casos, a critério da Coordenação Técnica e em condição excepcional, uma ou mais equipes poderão realizar mais de um jogo num mesmo dia.

**Art. 38.** Só será permitida a presença dentro dos locais de competições e durante a realização das mesmas (conforme regulamento específico das Modalidades), os atletas uniformizados e Comissão Técnica.

## CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO

**Art. 39.** Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes:

- a) Para as modalidades coletivas – Medalhas para os atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares em cada naipe na definição dos campeões apenas da UERR.
- b) Para as modalidades individuais: Medalhas para os atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares em cada prova, categoria ou combate.

**Parágrafo Único** – A cerimônia de premiação será organizada de acordo com a programação estabelecida pelo Comitê Organizador.

## CAPÍTULO VI – DA ARBITRAGEM

**Art. 40.** Os componentes da equipe de arbitragem do 4º JUERR serão designados pela Coordenação Técnica.





## REGULAMENTO 4º JUERR 2018



**PROEC**  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

**Parágrafo único** – A quantidade de árbitros por modalidade será definida pela Coordenação Técnica, conforme a necessidade do evento, ouvida a Coordenação da modalidade.

**Art. 41.** No caso de não comparecimento de qualquer membro da equipe de arbitragem até 15 (quinze) minutos antes do horário fixado para o início da competição, o Coordenador da modalidade providenciará a imediata substituição do mesmo.

### **CAPÍTULO VII – DOS UNIFORMES**

**Art. 42.** Cada equipe deverá se apresentar nos locais de competição, devidamente uniformizada, conforme especificações dos regulamentos gerais e específicos, e as regras de cada modalidade esportiva.

**Parágrafo Primeiro** – No Congresso Técnico Geral, o representante da equipe deverá informar as cores do uniforme da equipe nas modalidades coletivas.

**Parágrafo Segundo** – Todos os membros da Comissão Técnica deverão estar vestidos, com bermuda ou calça, camisa e tênis ou sapato.

**Parágrafo Terceiro** – Não serão permitidas improvisações nos uniformes, tais como: - informações fixadas com fitas colantes, esparadrapos ou similares, presos com alfinete e/ou cliques, ou escritas à caneta.

**Art. 43.** Nos uniformes é permitida a inserção de logomarca de patrocínio, e que não faça alusão à propaganda de conteúdo político e filosófico, bebidas alcoólicas, cigarros e produtos que induzam ao vício.

**Art. 44.** Os uniformes dos alunos deverão obedecer às regras oficiais de cada modalidade.

**Art. 45-** A aquisição dos Uniformes deverão ser de responsabilidade única e exclusiva das equipes, assim como os KIMONOS da modalidade esportiva Judô, assim como trajes de banho específico para a modalidade esportiva natação.

### **CAPÍTULO VIII – DOS BOLETINS**

**Art. 46.** Os comunicados oficiais do 4º JUERR, que serão publicados através de boletins informativos do evento, deverão ser entregues para os representantes das equipes.

## **TÍTULO VI**

### **CAPÍTULO I – DA COMISSÃO DISCIPLINAR**



## REGULAMENTO 4º JUERR 2018



**PROEC**  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

**Art. 47.** Haverá no 4º JUERR uma Comissão Disciplinar incumbida de apreciar e julgar as infrações cometidas durante as competições, formada pelos diretores da Pró Reitoria de Extensão e Cultura.

**Parágrafo Primeiro** – A Comissão Disciplinar será convocada pelo seu Presidente, o Pró Reitor de Extensão, e deverá reunir-se a qualquer hora, sempre que necessário.

**Parágrafo Segundo** – As sanções disciplinares serão aplicadas a critério exclusivo da Comissão Disciplinar, que seguirá as disposições contidas neste regulamento.

**Art. 48.** Todos os participantes do 4º JUERR poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- a) Advertência escrita;
- b) Suspensão;
- c) Exclusão.

**Art. 49.** As suspensões automáticas estão descritas no regulamento específico de cada modalidade.

**Art. 50.** No caso de algum responsável por equipe impetrar recurso contra alguma equipe, arbitragem ou direção da competição, em função de possível transgressão ao regulamento, este recurso deverá ser entregue, através do representante, à coordenação dos JUERR, por escrito, até 02 (duas) horas após o término da partida ou prova, para posterior encaminhamento à Comissão Disciplinar.

**Art. 51.** Será encaminhado relatório à Comissão Disciplinar para análise e pronunciamento, no caso do atleta ou equipe que, sem prévia autorização do Comitê Organizador, retirar-se do jogo ou prova, competição ou evento antes do término de sua participação.

**Parágrafo Único** – Em caso de sanção disciplinar aplicada pela Comissão Disciplinar, o Comitê Organizador analisará as sanções administrativas cabíveis, podendo ser:

- i. Proibição de participação nos eventos organizados pela UERR;

**Art. 52.** Qualquer inscrição realizada de forma irregular será encaminhada à Comissão Disciplinar para as devidas providências.

### CAPÍTULO II – DOS PROTESTOS

**Art. 53.** O protesto deverá ser apresentado na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da UERR onde será protocolado para as providências cabíveis.



# REGULAMENTO 4º JUERR 2018



**PROEC**  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

## TÍTULO VII

### CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 53.** Quaisquer consultas atinentes ao 4º JUERR sobre matéria não constante neste Regulamento deverão ser formuladas pelo representante, que encaminhará ao Comitê Organizador, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

**Art. 54.** Compete a Comissão Organizadora, interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.

**Parágrafo Único:** a equipe que for penalizada pelo descumprimento das regras em relação aos uniformes durante os JUERR pela coordenação durante o evento, também será penalizada.

## PROGRAMAÇÃO

Período de inscrições: **19 de março a 18 de abril de 2018 (até as 14hs)**

**Congresso Técnico: a decidir** e posteriormente comunicado pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura- PROEC.

Abertura: **27/04/2017 no Ginásio Hélio Campos – as 18h30min.**

Realização do 4º JUERR de **27/04 a 30/04 de 2018.**

## **REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**

### **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL**

1. As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as Regras da CBFS e os Regulamentos e Normas do 4º JUERR, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos com cronômetro aberto quando a bola estiver fora de jogo (exceto motivos de força maior) e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos.
3. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:
  - Vitória - 03 pontos
  - Empate - 01 ponto
  - Derrota ou Derrota por WO - 00 ponto
4. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
  - 4.1. O uniforme de cada atleta constará:
    - Camisas numeradas nas costas;
    - Calção da mesma cor;
    - Meias de cano longo;
    - Caneleiras;
    - Tênis sem trava.
  - 4.2. O(a) atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda competição.
  - 4.3. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.

4.4. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, por cima dos uniformes.

4.5. Quando da 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, salvo no caso de a cor de tal camisa coincidir com a cor das camisas da equipe adversária, ocasião em que a organização poderá fornecer um colete ou autorizar o uso de outra camisa.

4.6. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

5. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

6. 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 documento oficial com a equipe de arbitragem.

7. No banco de reservas só poderão ficar os (as) atletas e Comissão Técnica inscritos: cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

8. A entrada dos (as) atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

8.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior.

8.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Futsal.

9. A apresentação dos (as) atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento.

9.1. Todos os (as) atletas deverão estar com os uniformes de jogo.

10. 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:

10.1. 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;

10.2. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

11. 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:

11.1. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

11.2. Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase;

11.3. Maior número de gols pró-apurado em todos os jogos do grupo na fase;

11.4. Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;

11.5. Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema *average*;
- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

12.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 12.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item

12.2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos;

12.3. Sorteio.

13. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade/gênero, o(a) aluno(a)-atleta que for expulso ou receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório em anexo.

13.1. 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.

13.2. Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

13.3. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

13.4. Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente, conforme normas da CBFS.

13.5. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa.

13.6. O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independem de comunicação por parte da Coordenação de Futsal, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

13.7. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.

14. A participação de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente por ter recebido cartões, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

14.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

14.2. Em caso de vitória equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária, conforme o Artigo próprio (WxO).

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Futsal, com anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

16. Em casos não mencionados nos parágrafos anteriores, a comissão de arbitragem é soberana em suas decisões e a mesma será mantida pela comissão organizadora do 4º JUERR

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

1. As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIVB e os Regulamentos e Normas da CBDU.
  2. Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets vencedores.
  3. Serão concedidos os 02 (dois) tempos técnicos no 8º e 16º ponto de 01 (um) minuto cada.
  4. As alturas de rede serão:
    - FEMININA 2,24m
    - MASCULINA 2,43m
  5. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:
    - Vitória - 02 pontos
    - Derrota - 01 ponto
    - Derrota por WO - 00 ponto
  6. O uniforme de cada aluno-atleta constará:
    - Camisas numeradas na frente e nas costas;
    - Calção;
    - Meias;
    - Tênis.
  - 6.1. O(a) aluno(a)-atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda a competição.
  - 6.2. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.
  - 6.3. Comissão técnica: camisa, calça, tênis e meia, não sendo obrigatória a padronização de modelo e cor. Não será permitido atuar com bermuda.
  7. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
  8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar documento oficial à equipe de arbitragem.
  9. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
  10. A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.
    - 10.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior.
    - 10.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Voleibol.
  11. A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.
  12. 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:
    - 12.1. Maior coeficiente de *sets average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - 12.2. Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - 12.3. Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
    - 12.4. Sorteio.
- Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de *sets* ou pontos *average*, dividir-se-á o número de *sets* ou pontos pró pelos *sets* ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando, para cálculo de *sets* ou pontos *average*, uma equipe não perder nenhum *set* ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem *sets* ou pontos sofridos a classificação pelo critério de *sets* ou pontos *average*;
- Quando, para cálculo de *sets* ou pontos *average*, mais de uma equipe não perder nenhum *set* ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de *sets* ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

13. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

13.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 13.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 13.2.

13.2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos;

13.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 13.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;

13.3.1. *Sets average* (dividir os *sets* pró pelos *sets* contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

13.3.2. Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

13.3.3. Sorteio.

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

14.1. Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

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

15. A participação de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente conforme item 14 implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

15.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

15.2. Em caso de vitória equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária, conforme o Artigo próprio (WxO).

16. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Voleibol, com anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ**

1. As competições de Xadrez serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE).



2. Naipes Masculino e feminino

3. O(a) atleta deverá comparecer com antecedência de uma hora antes do início da competição para participação no Congresso Técnico e composição do Comitê de Apelação.

Art. 4. As competições serão disputadas por sistema *Shuring*, caso haja até 6 participantes na modalidade. Havendo mais que 6 participantes, a competição será disputada em sistema suíço, em 5 rodadas, seguindo os critérios de desempate da FIDE, a serem apresentados no congresso técnico.:

4.1. *Buchhols* Medianos;

4.2. *Buchhols* Totais;

4.3. Pontuações Progressiva;

4.4. *Sonneborn-Berger*;

4.5. Maior Número de Vitórias;

4.6. Maior Idade.

Art. 5. O tempo de reflexão para cada atleta será de 15 minutos para cada jogador para toda a partida, seguindo a modalidade de Xadrez "Rápido", conforme normas e regras da FIDE.

6. Não serão permitidos empates sem o consentimento da arbitragem com menos de 30 (trinta) lances;

7. Todos os(as) alunos(as)-atletas deverão se apresentar uniformizados, obedecendo ao descrito no TÍTULO V – CAPÍTULO XII do Regulamento Geral.

8. O aluno-atleta perdedor por ausência (WO) terá como prazo final até o término da rodada para apresentar a Arbitragem justificativa formal, caso contrário será expulso da competição.

9. A Reunião Técnica da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos correlatos.

10, terminada a competição serão declarados:

- Categoria masculina: campeão, vice-campeão e terceiro colocado.
- Categoria feminina: campeã, vice-campeã, terceira colocada.

11. As competições serão realizadas obedecendo ao Programa e Horário.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA**

### **A MESA**

Têm 2,74m de comprimento e 1,525m de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 2cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 3mm de largura, no sentido do comprimento.

### **A REDE**

A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir a sua parte superior branca.

## A BOLA

Deve ser feita de celuloide ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40mm.

## A RAQUETE

1. A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.
2. O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 2mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 4mm.
3. O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.
4. A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.
5. Não é permitido jogar com o lado de madeira.

## A PARTIDA

1. Constitui-se de *sets* de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.
2. O atleta que atua o 1º *set* num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
3. Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3) , os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

## O SAQUE

1. A bola deve ser lançada para cima (16cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.
2. O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.
3. Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.  
Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12
4. Com o placar 10 -10, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.
5. O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.
6. O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

## UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

A partida deve ser interrompida quando:

1. O saque "queimar" a rede.
2. O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
3. Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
4. As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

### UM PONTO

A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

- 1 - Errar o saque.
- 2 - Errar a resposta.
- 3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.
- 4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
- 5 - Bater com o lado de madeira da raquete.
- 6 - Movimentar a mesa de jogo.
- 7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.
- 8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a sequência.

### CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

1. Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois.
2. Se no último *set* possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se perceba o erro. A contagem será aquela mesma de quando a sequência foi interrompida.
3. Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

### VESTIMENTA

Camisa, shorts e saias podem ser de qualquer cor ou cores exceto que, quando uma bola branca está em uso somente gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO

1. As competições de NATAÇÃO serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais



## REGULAMENTO 4º JUERR 2018



**PROEC**  
Pró-Reitoria  
de Extensão  
e Cultura

da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA).

2. Naipes Masculino e Feminino

3. Serão disponibilizadas na competição as seguintes provas:

- 50 metros estilo livre
- 50 metros estilo costas
- 50 metros estilo peito
- 50 metros estilo borboleta.

3.1. O Atleta poderá participar em até 4 (quatro) provas distintas conforme a oferta da competição.

3.2. O atleta que estiver inscrito em mais de uma prova fica ciente que o mesmo corre em risco de disputar provas de forma consecutivas e com tempo de intervalo entre as provas conforme a programação previamente informada pela comissão de arbitragem ou pela comissão organizadora do evento.

4. A vestimenta exigida e obrigatória para os atletas regulamente inscritos deve ser: sunga, (naipe masculino), maiô (naipe feminino), o uso de toucas e óculos não é obrigatório.

4.1. Não poderá competir o atleta que não estiver com a vestimenta recomendada e estiver trajando qualquer outra vestimenta que não seja adequada a ser jugada pela comissão e de acordo com as regulamentações deste regulamento.

5. O (a) atleta deverá comparecer com antecedência de uma hora antes do início da competição para participação no congresso técnico e composição do comitê de apelação..

6. A piscina será com metragem de 25 metros de comprimento por 10 metros de largura, com 1,50 metros de profundidade.

7. Nos casos de até 6 participantes por prova haverá uma única seletiva para definição das colocações dos atletas..

8. A Reunião Técnica da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos correlatos.

9. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.