

ESTATUTO COPA UFFS 2023

A.A.A.U.F.F.S.



COPA UFFS

02 E 03 DE DEZEMBRO DE 2023

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O presente REGULAMENTO estabelece as diretrizes para a realização de todos os campeonatos desportivos realizados pela Atlético Geral RUFFS. Todos os projetos visam promover o desenvolvimento da prática esportiva, alinhado ao estímulo à saúde e à promoção da interação social entre todos os participantes.

§ÚNICO – Este edital segue as diretrizes estabelecidas pela Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), visando resguardar informações sensíveis de cada participante.

Art. 2º – As equipes participantes declaram sua concordância integral com este regulamento, comprometendo-se a efetuar o pagamento da taxa de inscrição conforme acordado e a acatar as determinações estabelecidas pela Comissão Organizadora.

Art. 3º – A competição é composta de duas fases: PRELIMINAR (ou fase de grupos), FINAIS (ou mata-mata), sendo todas as partidas realizadas nos dias **02 e 03 de Dezembro**.

§ ÚNICO – Fica de comum acordo que o máximo de times por modalidades coletivas será **12 time** e nas modalidades individuais no máximo **2 atletas por atlética em cada prova**.

CAPÍTULO II - DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art 4º – Formam a Comissão COPA UFFS 2023: A Atlético RUFFS- campus Chapecó.

Presidente da Comissão: André Costa

Diretores de Esportes: Amanda Thainara Farezin, Lucas Sakamoto Soares e Roberto Pessoa Cruz Santos

Diretores da modalidade de Futsal: Lucas Sakamoto Soares e Elen Sabrina Peretto

Diretores da modalidade de Fut 7: André Costa, Lucas Sakamoto e Windson Douglas

Diretores da modalidade de Vôlei: Naiara Cristina Dalberti Begnini e João Marcos de Assis Soares

Diretor da modalidade de Basquete: Leonardo Chiamolera Daudt

Diretores da modalidade de dupla ou individual: Amanda Thainara Farezin e Pedro Marca Bertuzzi

Comissão Organizadora Geral: Amanda Thainara Farezin; Maria Eduarda de Figueiredo Monteiro Gonzaga; Victória Paulina Joaquim; João Pedro Ribeiro Pafaro; Lucas Sakamoto Soares; André Costa; Naiara Cristina Dalberti Begnini; Leonardo Chiamolera Daudt; Elen Sabrina Peretto; Elizeu Teixeira; Cecília Nunes Machado; Joziane Carneiro da Rocha; Roberto Pessoa Cruz Santos; João Marcos de Assis Soares; Beatriz Isabela Whately Santos; Pedro Marca Bertuzzi; Windson Douglas Gonçalves, Angemydelson Saint-Bert e Jeffley Garçon.

§ 1º - Para tratar de qualquer tema os participantes devem procurar as pessoas correspondentes ao cargo.

Art. 5º – As responsabilidades da Comissão Organizadora do COPA UFFS 2023 incluem, mas não se limitam a:

§ 1º – Supervisionar os preparativos gerais e decidir sobre o formato da competição, o sorteio e a formação de grupos;

§ 2º – Elaborar os programas dos jogos e competições;

§ 3º – Organizar o local para as partidas nas datas pré-determinadas;

§ 4º – Aprovar a bola oficial e o material técnico utilizado pelas equipes;

§ 5º – Supervisionar a aplicação do regulamento;

§ 6º – Providenciar árbitros e auxiliares para as partidas;

§ 7º – Tomar decisões com base neste REGULAMENTO;

§ 8º – Decidir questões de partidas abandonadas (W.O.);

§ 9º – Providenciar a premiação devida;

§ 10º – Julgar as infrações cometidas no decorrer da competição por representantes, dirigentes, atletas, torcida e por pessoas direta ou indiretamente ligadas ou a serviço das equipes;

§ 11º – Julgar recursos e tomar medidas adequadas para verificar a sua admissibilidade, incluindo aqueles relativos à elegibilidade dos atletas;

§ 12º - Para realizar uma denúncia no momento da copa, o procedimento será: Chamar a comissão organizadora e a equipe de arbitragem, expor o caso e as provas contundentes para denúncia, avaliadas as provas e sendo aceito o pedido de denúncia. A Partir desse procedimento o técnico o responsável que está sendo acusado será convocado para prestar esclarecimentos, com seu direito de defesa à comissão organizadora e a equipe de arbitragem tomará uma decisão. Isso poderá acarretar em **mudanças** no cronograma do torneio e a equipe de comissão que decidirá como prosseguir. Essa regra se aplica também

para torcedores, assim o time e o torcedor serão penalizados (os estudantes envolvidos serão impedidos de competir e terão de pagar 10kg de ração para a organização “Patinhas Comunitárias”).

§ 13º – Decidir casos de equipes que não respeitaram os prazos e/ou os requisitos formais e receber os valores referentes à taxa de inscrição das mesmas;

§ 14º – Decidir sobre o reescalonamento de partidas devido às situações extraordinárias ou circunstâncias que fugiram do controle;

§ 15º – Lidar com qualquer outro aspecto do torneio que não seja de responsabilidade de qualquer outro organismo, nos termos do presente Regulamento.

CAPÍTULO III - INSCRIÇÕES E RESPONSABILIDADES DAS EQUIPES PARTICIPANTES

Art. 6º – Somente podem participar acadêmicos de graduação ou pós-graduação, docentes e servidores da Universidade Federal da Fronteira Sul, estando regularmente matriculados e comprovando tais vínculos. Sendo permitido estudantes que concluíram sua graduação no ano de 2022 e 2023 na instituição e convidados pela comissão organizadora.

Art. 7º – Os dias em que ocorrerão o campeonato não sofrerão alterações decorrentes a não participação do atleta por motivos religiosos ou filosóficos, haja vista a impossibilidade de remarcação da data do evento.

Art. 8º – São condições fundamentais para participar da competição, que devem ser atendidas pelas equipes, cumulativamente, na formação das mesmas:

§ 1º – Cada equipe deve possuir o número mínimo de atletas para disputar a modalidade que deseja, a ser descrito nas descrições das modalidades.

§ 2º – Que não haja atleta inscrito em mais de uma equipe da mesma modalidade;

§ ÚNICO - É de comum acordo que o atleta possa participar de qualquer modalidade que deseja, sem limitações. Neste caso, a Comissão Organizadora não se responsabiliza por conflitos de horários e não haverá a espera pelo participante, se não for possível iniciar a modalidade sem o atleta, concluirá um W.O direto.

§ 3º – Se, um ou mais cursos não possuírem o número mínimo de atletas de acordo com a modalidade, será cedida a possibilidade da união de cursos, desde que o time seja inscrito e represente apenas uma atlética.

§ 4º - Divulgação dos resultados e sorteio de grupos dia 15/11/2023, a ser realizada na UFFS- campus Chapecó, sendo transmitida através das redes sociais da Atlética RUFFS.

§ 5º – Se a equipe não comparecer ao campeonato de forma parcial ou total, não haverá devolução da taxa de inscrição.

§ 6º – Com o pagamento efetivado fica registrado que a equipe concorda com os artigos previstos neste regulamento.

§ 7º - Somente poderão participar da copa atletas que estejam em condições adequadas de saúde e capacidade de competir, conforme avaliação médica.

§ 8º - O uso adequado da possibilidade de junção de times ou de atletas que participam de outros times, não correspondentes ao seu curso. Em caso de times que têm uma formação insólita, será convocado para justificar a criação o representante do time e o presidente(a) da organização que está levando o nome.

§ 9º - Em caso de justificativa não aceita pela comissão organizadora o time será desclassificado da copa.

Art 9º - Cada equipe é responsável pela saúde e bem estar da sua equipe, assim deixando isento a organização dessa demanda.

§ÚNICO – Durante a Copa UFFS, uma equipe de primeiros socorros estará presente. Todos os materiais disponíveis destinam-se exclusivamente ao uso desta equipe de primeiros socorros durante possíveis intervenções, não podendo ser emprestado para uso coletivo por times e/ou equipes paralelas.

Art 10º - Cada equipe é responsável por descartar o lixo nas lixeiras apropriadas no ginásio e com a limpeza do banco de reservas, equipes que deixarem lixo na quadra como garrafas de água, copos ou água e sacos de gelo serão penalizadas.

§ÚNICO – A comissão organizadora assim como a Atlética RUFFS não se responsabiliza por itens pessoais perdidos e/ou danificados nos ambientes onde serão realizados os jogos.

Art. 11º – A inscrição ocorrerá por meio de formulário disponível no link: <https://forms.gle/UFDPvmWazitamAoF9>. Neste link, o representante da modalidade deverá

entregar sua documentação (CPF OU RG separadamente no formulário e comprovante de vínculo ativo junto com o dos demais), juntamente com tabela preenchida com as informações da equipe e o termo de responsabilidade de **todos** os atletas, disponível para download neste [link](#). É preciso anexar também no formulário os comprovantes de vínculo dos atletas ou diploma de formação com as datas aceitas e o comprovante de pagamento. A comissão solicita **atenção** ao representante que preencherá a inscrição.

Art. 12º – Para oficializar a participação da equipe no campeonato é necessário pagar a taxa de inscrição por equipe que será postada no Instagram oficial da atlética @atleticauffs..

§ 1º – Modalidade coletiva Masculina: 250,00 por equipe.

§ 2º – Modalidade coletiva Feminina: 150,00 por equipe.

§ 3º – Modalidade individual: 15,00 por atleta.

§ 4º – Modalidade de cartas: 30,00 por dupla.

O pagamento do montante deverá ser feito de uma única vez, para a chave PIX: uffsatletica@gmail.com, sendo esta a única forma de pagamento aceita.

Art. 13º – O representante que realizar a inscrição ficará responsável pela comunicação entre a Comissão Organizadora e sua equipe.

§ 1º – O mesmo se responsabiliza pela comunicação com a sua equipe.

§ 2º – Será notificado em casos de documentação indevida.

§ 3º – Não será aceita a documentação fora do padrão exigido e isso é de responsabilidade do representante.

§ 4º – Em caso de atletas indevidamente matriculados, o atleta em questão e o representante serão penalizados.

§ 5º – Em caso de crimes cometidos – racismo, lgbtfobia, xenofobia, assédio, agressão física, entre outros não citados aqui, mas consoantes com a legislação nacional em vigor – no espaços da COPA UFFS, será passível de expulsão do atual campeonato e de eventos relacionados a RUFFS, como: festas e campeonatos. A penalidade, neste caso, além das citadas anteriormente, incluirá a doação de uma cesta básica por atleta da equipe a uma instituição a ser definida pela Comissão Organizadora. INCLUINDO TORCEDORES E PASSIVO DE EXPULSÃO DO GINÁSIO.

CAPÍTULO IV - MODALIDADES E SUAS ESPECIFICIDADES

§ÚNICO – Após o início da partida é vetada a inscrição/confirmação de atletas na súmula. Sendo passivo de cartão em caso de insistência do atleta e da equipe.

1) ATLETISMO

Art. 14º – A modalidade será disputada nas categorias feminina e masculina, nas seguintes provas.

§ 1º – Provas de pista: 100m rasos, 200m rasos e 400m rasos.

§ 2º – Provas de campo: lançamento de disco e dardo e salto em distância.

Art. 15º – O sistema de classificação será diferente para provas de campo e provas de pista:

§ 1º – Para as de pista serão considerados os 3 (três) melhores tempos entre todas as baterias realizadas, a quantidade de pessoas por bateria será definida após o fechamento das inscrições, sendo no máximo 5 atletas por bateria.

§ 2º – Já para as provas de campo serão considerados o melhor arremesso de cada atleta, caso tenha mais de 6 inscritos por prova os 4 melhores colocados serão classificados para mais 3 arremessos cada, vence o arremesso com maior distância.

Art. 16º – Regulamento provas de pista:

§ 1º – A Saída:

A saída de uma corrida deve ser marcada por uma linha branca. Em todas as provas, as posições de saída devem ser numeradas da esquerda para a direita, no sentido da direção da corrida. No comando "Às Suas Marcas" e posteriormente "Prontos", conforme o caso, todos os Atletas devem, de uma só vez e sem demora, assumir sua posição final de saída.

§ 2º – Invasão de Raias:

Em todas as corridas com raias, cada atleta deve manter-se na raia que lhe foi destinada do início ao fim. Isso também se aplica a qualquer parte de uma corrida realizada em raias. Atletas que invadirem raias que não são as suas serão desclassificados.

§ 3º – A Chegada:

O final de uma corrida deve ser indicado por uma linha branca.

Os atletas devem se manter nas suas raias, mesmo depois de cruzarem a linha de chegada, até receberem o ok da arbitragem.

§ 4º – Das raias:

O número das raias será por ordem de inscrição dos atletas.

Art. 17º – Regulamento provas de campo:

§ 1º – Os estudantes podem fazer até 05 (cinco) lançamentos e saltos de aquecimento.

§ 2º – No lançamento de disco o lançamento deverá ser feito dentro do círculo determinado e a saída após a finalização do mesmo deve ser da metade do setor para trás, caso essa regra seja descumprida o lançamento será desconsiderado.

§ 3º – No salto em distância o que será usado como limite é a madeira do corredor, caso o atleta pise nela o salto será desconsiderado. Para a medição será considerada a primeira marca deixada na areia pelo atleta.

2) BASQUETE (Masculino e Feminino)

Art. 18º – A modalidade será disputada nas categorias feminina e masculina 5x5.

§ ÚNICO - A mesma só será realizada caso o número mínimo de equipes seja inscrita (para masculino 6 equipes e para feminino 4 equipes)

Art. 19º – Durante os jogos serão obedecidas as regras do regulamento oficial (Confederação Brasileira de Basquete - CBB), ressaltando os dispostos nos demais artigos deste regulamento.

Art. 20º – A partida será realizada em 4 (quatro) períodos de 7 (minutos) minutos corridos.

§ 1º – O cronômetro deverá ser travado nos lances livres, acidentes e pedidos de tempo;

§ 2º – Cada equipe terá direito a 1 (um) tempo técnico de 30 (trinta) segundos.

Art. 21º – Cada equipe poderá inscrever na partida de Basquete no mínimo 6 (seis) e no máximo 15 (quinze) atletas.

§ 1º – Não haverá limites para substituições de jogadores durante o jogo.

Art. 22º – Haverá um limite de 5 (cinco) faltas para cada equipe por período. Caso uma equipe exceda esse limite serão executados 2 lances livres a partir da sexta falta.

Art. 23º – Em caso de empate, a decisão será feita em mais um tempo de 3 (três) minutos, até que uma das equipes saia vencedora da partida.

VESTUÁRIO DAS EQUIPES

Art. 24º – Cada membro da equipe usará uma camiseta numerada com números lisos, de cor sólida, que contraste com a cor da camiseta.

Art. 25º – Em caso de duas equipes com cores similares, será disputado por meio de cara ou coroa a equipe utilizar colete para distinguir as equipes.

Art. 26º – Todo equipamento usado por jogadores tem que ser apropriado para a partida. Qualquer equipamento que seja projetado para aumentar a altura ou desempenho dos jogadores ou dê uma vantagem ilícita de qualquer forma não é permitido.

Art. 27º – Jogadores não poderão usar equipamento (objetos) que possam causar lesões a outros jogadores. Os seguintes **não** são permitidos:

§ 1º – Protetores de dedo, mão, punho, cotovelo ou antebraço, gessos ou aparelhos feitos de couro, plástico, plástico flexível (leve), metal ou qualquer outra substância dura, mesmo que coberta por leve acolchoamento.

§ 2º – Equipamentos que possam causar cortes ou ferimentos (unhas devem ser cortadas rentes)

§ 3º – Enfeites e acessórios para a cabeça e jóias.

Art. 28º – Os seguintes objetos são permitidos:

§ 1º – Equipamento protetor para ombro, braço, coxa ou perna, desde que o material seja protegido para não causar lesões aos demais jogadores;

§ 2º – Joelheiras, se devidamente cobertas;

§ 3º – Protetor para nariz quebrado, mesmo sendo feito de material duro;

§ 4º – Óculos, desde que não exponham os demais jogadores a perigo;

§ 5º – Bandanas, com no máximo 5 cm de largura, feita de material não abrasivo, plástico flexível ou borracha.

3) FUTSAL (Masculino e Feminino)

Art 29º – Regulamentos atualizados da CBFS tem vigor dentro do nosso campeonato com certas ressalvas, destacadas neste edital. O regulamento da CBFS é encontrado dentro do site da entidade.

§ ÚNICO- A modalidade só será realizada caso o número mínimo de equipes seja inscrita (masculino e feminino 6 equipes)

Art. 30º – A partida será realizada em 2 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos corridos, havendo a paralisação do tempo em caso de falta ou lesão de algum atleta. Com máximo de 3 minutos para intervalo entre os períodos.

Art. 31º – As equipes não têm direito ao tempo técnico solicitado.

Art. 32º – É de responsabilidade da comissão ofertar bolas oficiais para a realização da modalidade.

Art. 33º - Cada equipe poderá inscrever no mínimo 6 (seis) e no máximo 15(doze) atletas.

Art. 34º – Não haverá limites para substituições de jogadores durante o jogo.

Art. 35º – Haverá suspensão automática de 01(um) jogo ao atleta que leva, 2 cartões amarelos em diferentes jogos ou 01(um) cartão vermelho.

Art. 36º – A partir da 6ª (sexta) falta cometida no período, as demais faltas poderão ser realizadas como cobranças de tiro livre direto.

Art. 37º – Havendo empate de pontos nos grupos, critérios de desempate são, em ordem decrescente:

§ 1º – A equipe que tem mais saldo de gols

§ 2º – A equipe que tem menos gols tomados

§ 3º – A equipe que tem menos cartões amarelos

§ 4º – A equipe que tem menos cartões vermelhos

§ 5º – Confronto direto

Art. 38º – Havendo empates nas semifinais e na final, haverá disputa de pênaltis. Serão 3 (três) cobranças para cada, mantendo o empate, as cobranças alternadas seguirão até que se abra 1 gol de vantagem após as duas equipes cobrarem.

VESTUÁRIO DAS EQUIPES

Art. 39º – Em caso de duas equipes com cores similares, será disputado por meio de cara ou coroa a equipe a utilizar colete para distinguir as equipes.

Art. 40º – Os uniformes deverão ter número de identificação do jogador, este repassado ao responsável pela súmula para registro de nome e número do jogador.

Art. 41º – O goleiro deverá utilizar camisa em contraste aos jogadores de linha. Caso não haja, será disponibilizado colete para o goleiro.

4) VÔLEI (Masculino e Feminino)

Art. 42º - O torneio será disputado de acordo com as Regras Oficiais de Voleibol da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) adequações e ajustes serão descritas neste regulamento. Cabe aos participantes a obrigação de conhecê-las e cumpri-las.

§ ÚNICO- A modalidade só será realizada caso o número mínimo de equipes seja inscrita (masculino e feminino 6 equipes).

Art. 43º- A partida será disputada em melhor de **2 sets vencedores de 21 pontos**, em caso de empate 1x1 será jogado o tie break de 15 pontos, ambos tendo em vista a vitória por 2 pontos de diferença. A pontuação nos grupos se dará da seguinte maneira:

§ 1º- Placar em sets de 2x0: 3 pontos para a equipe vencedora e 0 pontos para a equipe perdedora

§ 2º- Placar em sets de 2x1: 2 pontos para a equipe vencedora e 1 ponto para a equipe perdedora

§ ÚNICO- Em caso de empate na pontuação, os critérios de desempate se darão na seguinte ordem: confronto direto, número de sets vencidos, saldo de pontos, menor número de cartões e sorteio.

Artigo 44º - Cada equipe pode adotar os sistemas táticos 4x2, 5x1 ou 6x0, além da utilização de líberos. Levantador fixo na posição 3 não será permitido.

Art. 45º - Não há limite máximo de substituição por set. A composição de cada equipe poderá ser feita por até 15 atletas. É permitido um pedido de tempo de 1 minuto por partida.

Art. 46º - Todas as equipes devem utilizar camisas numeradas durante a participação nos jogos.

Art. 47º - A altura da rede será de 2 metros e 35 centímetros para o masculino, e a bola usada será a Penalty 8.0 Pro IX, ou uma bola de qualidade semelhante disponível.

Art. 48 º - A altura da rede será de 2 metros e 20 centímetros para o feminino, e a bola usada será a Penalty 8.0 Pro IX, ou uma bola de qualidade semelhante disponível.

Art. 49º - Não haverá aquecimento em quadra.

VESTUÁRIO DAS EQUIPES

Art. 50º – Em caso de duas equipes com cores similares, será disputado por meio de cara ou coroa a equipe a utilizar colete para distinguir as equipes.

Art. 51º – Os uniformes deverão ter número de identificação do jogador, este repassado ao responsável pela súmula para registro de nome e número do jogador.

5) TRUCO (Misto)

Art. 52º – Os jogos serão disputados em duplas, podendo ser feminina, masculina ou mista.

§ ÚNICO- A modalidade só será realizada caso o número mínimo de 4 duplas seja inscrita.

Art. 53º – Número de jogadores e de cartas: Utiliza-se um baralho, sendo que as cartas 8,9 e 10 são excluídas.

Art. 54º – Valores das mãos:

Zape: Manilha de maior valor, do naipe de paus.

Copas: Segunda manilha, do naipe de copas.

Espadilha: Terceira manilha, de naipe de espadas.

Pica-fumo: Quarta manilha do naipe de ouros.

As demais cartas, em ordem decrescente de valor são: 3, 2, Ás, Reis, Valetes, Damas, 7, 6, 5 e 4.

A sequência padrão partindo da maior carta até a menor (3, 2, Ás, Reis, Valetes, Damas, 7, 6, 5 e 4).

Art. 55º – Embaralhamento e distribuição: Um dos jogadores é escolhido para ser o primeiro a distribuir as cartas, através da moeda, sorteada pelo juiz da partida, três para cada jogador e uma vira. As cartas podem ser dadas picadas ou três a três com a primeira sendo do mão. É permitida a feitura do maço, assim como é permitido o desfiamento das cartas nas mãos, sem a criação de montinhos na mesa. Dá-se o monte para o adversário à esquerda cortar. Se o corte for seco ou não houver corte, o cortador poderá tirar cartas para o seu parceiro ou para si, respeitando-se as normas gerais explicadas adiante. O monte cortado volta então ao distribuidor. Mesmo que o cortador corte o maço a seco, bata o cotovelo ou embaralhe, o pé dará cartas por cima ou por baixo, a seu critério. Porém, após deslizar a primeira carta (por cima ou por baixo), não pode mais mudar de movimentação.

Art. 56º – Desenrolar do jogo: O jogo é disputado em mãos. Cada mão vale inicialmente 1 ponto, e ganha o jogo a dupla que fizer 12 pontos. Para jogar uma mão, cada jogador recebe três cartas. No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta do baralho para cima (a "vira") e a carta seguinte em seus 4 diferentes naipes são as Manilhas. A mão é dividida em 3 rodadas (ou vazas). Em cada rodada cada jogador coloca uma de suas cartas na mesa, e o jogador com a carta mais forte vence a rodada. Quem ganhar 2 dessas rodadas ganha a mão e marca 1 ponto, e uma nova mão se inicia.

Art. 57º – A qualquer hora o jogador pode pedir Truco. É o grande momento do jogo. O Truco é pedido para elevar a aposta a três tentos. Ao ser trucada, a dupla adversária tem direito a três ações:

- Mandar cair (a mão passa a valer três tentos)
- Pedir 6 (a mão passa a valer seis tentos)
- Fugir (a dupla que trucou leva um tento)

Ao optar pela segunda opção, a dupla trucada passa à dupla que trucau três novas ações:

- Mandar cair (a mão passa a valer seis tentos)
- Pedir 9 (a mão passa a valer nove tentos)
- Fugir (a dupla que pediu 6 leva três tentos)

Ao seguir a segunda opção, a dupla que pediu 9 passa à dupla que pediu 6 três ações:

- Mandar cair (a mão passa a valer nove tentos)
- Pedir 12 (a mão passa a valer 12 tentos)
- Fugir (a dupla que pediu 9 leva seis tentos)

Finalmente, pela segunda ação, a dupla que pediu 12 deixa à dupla que pediu 9 duas ações:

- Mandar cair (a mão vale o Raio)
- Fugir (a dupla que pediu 12 leva nove tentos)

Art. 58º – A Mão de 11 é aquela na qual uma dupla ou trio atinge 11 pontos. Na Mão de 11 para uma só equipe, é permitido olhar as cartas do parceiro. Caso a dupla resolva jogar, a mão valerá três tentos. Caso resolva fugir, os adversários ganham um tento. Quem truca em Mão de 11 perderá três tentos. O empate em Mão de 11 beneficiará os adversários com três tentos. Com cartas a provar vitória garantida em Mão de 11, o desenvolvimento da jogada se torna desnecessário, bastando tão somente que essas cartas sejam mostradas.

Havendo empate, ninguém ganha ponto, passando-se o monte adiante. Há ainda uma variação jogada neste caso, em que nenhum jogador pode ver suas cartas. Deve-se jogar as cartas na sorte (no Escuro).

Art. 59º - Não é permitido o abandono de partida e a quebra da mesa, sujeito a desclassificação.

6) FUT 7 Society

Art. 60º - O torneio será disputado de acordo com as Regras da CONFEDERAÇÃO DO BRASIL DE FUTEBOL 7 SOCIETY (CBF7S) adequações e ajustes serão descritas neste regulamento. Cabe aos participantes a obrigação de conhecê-las e cumpri-las.

§ ÚNICO- A modalidade só será realizada caso o número mínimo de 6 equipes seja inscrita.

Art. 61º – O Futebol 7, compreenderá as seguintes categorias, Masculinas e Femininas, e não poderá haver interatividade. Seus tempos de jogo serão divididos em dois períodos iguais, de 20 minutos.

Art. 62º - Todos os jogos devem ter um intervalo de no máximo 1 minuto.

Art. 63º - Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão deve pedir a um dos árbitros e o técnico somente ao representante.

§ 1º- O capitão da equipe, quando no banco de reservas, perde esta prerrogativa.

§ 2º- O tempo técnico é de 1 minuto cronometrados.

Art. 64º- Não haverá acréscimos em casos de paralisação da partida.

Art. 63º - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 15 atletas por equipe e mínimo de 9.

Art. 64º- Uma partida deve ser disputada por duas equipes, cada uma composta OBRIGATORIAMENTE de 07 atletas, onde um será o goleiro.

Art. 65º - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, CADA UMA, 07 atletas no campo de jogo, nem sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas, ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas no campo de jogo.

Art. 64º - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a MENOS DE 04 (QUATRO) atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

Art. 65º - As substituições são ilimitadas, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas.

§ 1º Os atletas que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo com a bola fora de jogo e posse da sua equipe.

Art. 66º - O atleta só poderá executar um arremesso lateral ou de canto após ter entrado no campo, pela zona de substituição. Sendo permitido somente cobranças feitas com a mão,

utilizando o movimento correto que é as duas mãos na bola, atrás da cabeça e realizando o movimento por completo na hora da cobrança.

Art. 67º - Qualquer um dos atletas poderá trocar de posição com o goleiro, desde que autorizado pela Arbitragem e com a bola fora de jogo. Quando a troca for com jogador postado no banco de reservas, poderá ser realizada com a bola em jogo ou fora de jogo.

Art. 68º - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo por qualquer lugar do mesmo, desde que autorizado por um dos Árbitros, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar somente quando da próxima posse de bola de sua equipe e com autorização do Árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

§ 1- Tanto o atleta substituto, quanto o atleta que retornar após o atendimento médico, deverão adentrar o campo pela zona de substituição.

Art. 69º –Atletas com ferimentos que estejam sangrando, não poderão permanecer no campo de jogo devendo OBRIGATORIAMENTE deixar o campo para serem medicados, podendo ser substituído imediatamente e poderão retornar assim que o árbitro constatar que houve o atendimento e o estancamento do sangramento.

Art. 70º - O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém o árbitro deverá fazer constar em súmula, a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente que venha porventura acontecer, e o mesmo deverá assinar este termo de responsabilidade.

Art. 71º - Quando do pedido de tempo técnico, as equipes devem se reunir OBRIGATORIAMENTE JUNTO AOS SEUS BANCOS DE RESERVAS . Nesta paralisação o árbitro deve informar se solicitado, o tempo de jogo, ao capitão da equipe.

§ 1- Os atletas que estão jogando, poderão sair do campo de jogo e sentar no banco de reservas para receberem instruções e se reidratar;

§ 2- Não é permitido aos atletas reservas e membros da Comissão Técnica das equipes, adentrar ao campo de jogo ou que vá em direção dos juízes para questionar lances já finalizados, havendo isso e a insistência dessa prática os jogadores serão expulsos.

Art. 72º - Para o início do jogo, a escolha de campo ou pontapé inicial deve ser feito por um sorteio utilizando-se uma moeda, o vencedor cabe à escolha do lado que irá defender, e a equipe perdedora do sorteio terá direito a saída de bola. A utilização do banco de reservas deve ser do lado que a equipe defende

Art. 73º - A partida terá início, após autorização do árbitro, quando um atleta da equipe beneficiada com a saída, movimentar a bola que deve estar imóvel no centro do campo, EM QUALQUER DIREÇÃO.

§ 1º- O atleta que der o pontapé inicial, não poderá tocar na bola novamente antes de a mesma ter sido tocada ou jogada por outro atleta.

Art. 74º A bola está fora de jogo quando:

§ 1º- Ultrapassar completamente, pelo alto ou pelo solo, as linhas demarcatórias do campo de jogo.

§ 2º- A bola está em jogo em todas as outras ocasiões, inclusive:

§3º- Se bater no árbitro, este postado dentro do campo de jogo;

§4º- Enquanto se espera uma decisão do árbitro por uma suposta infração

Art. 75º- CARTÃO VERMELHO - O atleta é expulso e deverá deixar o campo de jogo pela linha lateral ou de fundo de qualquer parte do campo, e não poderá permanecer no banco de reservas, nem dentro das limitações do campo. Sua equipe ficará com 01 atleta a menos, e somente poderá se recompor com outro atleta, APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS de bola em jogo, com a mesma fora de jogo e posse de sua equipe, e após receber autorização do árbitro.

Art. 76º – A partir da 5ª infração técnica cometida pelas equipes, a equipe infratora será punida com a cobrança de um SHOOT OUT a cada nova infração técnica cometida, até o final do período da partida, exceto a infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima.

UNIFORMES E VESTIMENTAS

Art. 77º - O uniforme dos atletas consiste de: camisa de meia manga ou manga longa, calção curto, meias de cano longo, caneleiras oficiais, tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

§ 1 É OBRIGATÓRIO o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).

Art. 78º - O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo-lhe permitido usar calça própria para a prática do esporte.

CAPÍTULO V - PONTUAÇÃO, ESTRUTURA DAS CHAVES E TEMPOS.

Art. 79º – A contagem de pontos será feita por modalidade, atribuindo-se pontos de acordo com sua classificação, tanto para o masculino quanto para o feminino.

§ 1º – Pontuação:

MODALIDADE	1ª LUGAR
COLETIVAS	12 PONTOS
INDIVIDUAIS	4 PONTOS
DUPLAS	6 PONTOS
MODALIDADE	2ª LUGAR
COLETIVAS	10 PONTOS
INDIVIDUAIS	2 PONTOS
DUPLAS	4 PONTOS
MODALIDADE	3ª LUGAR
COLETIVAS	8 PONTOS
INDIVIDUAIS	1 PONTOS
DUPLAS	2 PONTOS

§ 3º – Os perdedores nas semifinais para o primeiro colocado serão os terceiros colocados.

Art. 80º – Será declarado vencedor a atlética/curso que totalizar o maior número de pontos.

§ 1º – Em caso de empate da contagem geral será declarado vencedor o curso que possuir maior número de primeiros lugares.

§ 2º – Em caso de persistência do empate, será declarado vencedor o curso que possuir maior número de vitórias em disputas entre os cursos empatados.

§ 3º – Se ainda assim houver persistência do empate, os dois cursos serão conclamados campeões do Intercursos 2023.

Art. 81º - Para que uma equipe esteja apta a participar da Copa UFFS é necessário que a mesma esteja representando um **único** curso/atlética, mas, não se faz necessário que todos os atletas desta equipe sejam da mesma atlética/curso.

Exemplo: Se o atleta do curso A não tem time em seu curso e deseja jogar pelo time do curso B, este tem que ter ciência que os pontos serão para o time do curso B.

§ ÚNICO – No momento da inscrição o nome da equipe deve ser o mesmo da atlética/curso, sendo proibido nomes fictícios.

Art. 82º- Os jogadores, torcedores ou qualquer indivíduo que esteja relacionado a alguma atlética ou time, se for expulsão da copa o time ou atlética correspondente será penalizado com o desconto de 10 pontos na contagem final.

Art. 83 º - O chaveamento dos grupos e finais será padronizado, todas as modalidades coletivas seguirá da mesma forma.

Art. 84º - A Copa UFFS, neste atual momento tem a capacidade de receber 12 times em futsal (feminino e masculino), fut7 (masculino e feminino) e vôlei (feminino e masculino); 9 times em basquete 5x5 masculino e 6 times no feminino e 2 atletas por prova no atletismo.

Art. 85º- A fase de grupos acontecerá da seguinte forma:

§ 1º- A chave contendo 3 times, todos jogam contra todos.

§ 2º- Os dois primeiros colocados passa para as fases finais

§ 3º- Sistema de pontuação: Vitória 3, empate 1, derrota 0 ou especificado na seção da modalidade.

- Futsal, Fut7 e Vôlei:

CHAVE A	CHAVE B	CHAVE C	CHAVE D
Time 1	Time 4	Time 7	Time 10
Time 2	Time 5	Time 8	Time 11
Time 3	Time 6	Time 9	Time 12

- Basquete Masculino:

A	B	C
TIME 01	TIME 04	TIME 07
TIME 02	TIME 05	TIME 08
TIME 03	TIME 06	TIME 09

- Basquete Feminino:

FEMININO	
A	B
TIME 01	TIME 04
TIME 02	TIME 05
TIME 03	TIME 06

Art. 86º- A fase eliminatória acontecerá da seguinte forma:

semifinal	semifinal
primeiro colocado A X segundo colocado B	primeiro colocado C X segundo colocado D
FINAL	

§ 1º Em todas as finais, haverá um acréscimo no tempo.

§ 2º- Futsal 5 minutos em cada tempo.

§ 3º- Fut 7 5 minutos em cada tempo.

§ 4º- Basquete 3 minutos em cada tempo.

§ 5º- Vôlei será um jogo de **3 sets vencedores de 25 pontos**, sendo disputado um tie break de 15 pontos caso o jogo fique empatado em sets 2 x 2.

Art. 87º - Cada equipe deverá comparecer aos jogos de acordo com os horários e chaves programadas. A falta de alguma equipe nos jogos e horários programados poderá ocasionar a desclassificação da competição.

CAPÍTULOS VI- PUNIÇÕES

Art. 88º - Fica registrado no presente estatuto ações passíveis de punição, todas terão como consequência a subtração de 12 pontos da atlética punida e a doação de 10kg de ração ao Programa Patinhas Comunitárias:

§ 1º - Qualquer tipo de agressão verbal ou física para com outros participantes, juízes e comissão organizadora;

§ 2º - Adentrar nas quadras sem autorização e persistir no ato;

§ 3º - Uso de bebidas alcoólicas ou qualquer tipo de entorpecentes;

§ 4º - Uso de qualquer objeto na partida que não seja autorizado pelas regras da modalidade.

§ 5º - Depredação de qualquer material ou parte estrutural dos locais que serão realizados a Copa;

§ 6º - Em caso de embriaguez visível de atletas e/ou torcida , além da punição prevista acima, a comissão poderá solicitar que o(s) mesmo(as) sejam retirados das dependências da competição.

CAPÍTULO VII - DAS POSTAGENS SUBSEQUENTES A ESTE ESTATUTO

Art. 89º - Abaixo seguem informações que serão divulgadas posteriormente ao lançamento deste estatuto, no instagram oficial da Atlética RUFFS (@atleticauffs):

§ 1º – Locais onde irão acontecer os jogos;

§ 2º – Confirmação da modalidade atletismo pois o local, que é de uso público e o único que segue as regras da Cbat no município, poderá estar inadequado para a prática nos dias propostos;

§ 3º – Horário que serão iniciadas as modalidades;

§ 4º – Quais times estarão em cada chave.

§ 5º - Possíveis alterações no presente estatuto.

CAPÍTULO VIII - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 89º – A Comissão Organizadora, na concepção destes jogos, tem como premissa:

§ 1º – Promover a integração dos estudantes da Universidade Federal da Fronteira Sul;

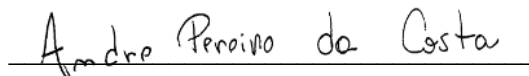
§ 2º – Incentivar a prática esportiva, promovendo qualidade de vida;

§ 3º – Integrar a UFFS a sua comunidade;

§ 4º – Fomentar e incentivar as organizações estudantis, como centros acadêmicos e atléticas, para fortalecimento dos vínculos entre os estudantes.

Art. 90º – Diante do exposto neste regulamento, a Comissão Organizadora deseja a todos um ótima COPA UFFS e se coloca à disposição para eventuais cláusulas não tratadas aqui, de forma a garantir a melhor participação de todos os cursos e de todos os estudantes.

Chapecó, 22 de outubro 2023,



André Pereira da Costa

Presidente da RUUFFS