

COPA INTERCURSOS 2024

REGULAMENTO GERAL E **ESPECÍFICO**

COPA INTERCURSOS 2024

REGULAMENTO GERAL

I – OBJETIVOS

Art. 1º - A Copa Intercursos do Unileste tem como objetivos:

- Promover a integração da comunidade acadêmica do Unileste, utilizando-se de competições de **Futebol Society, Handebol, Queimada e Voleibol**.
- Incentivar atividades com foco na iniciação das atividades esportivas e formação dos jovens, oportunizando a convivência em competição esportiva, de forma sadia e prazerosa, por meio do esporte e lazer.

II – LOCAL E DATA

Art. 2º - A Copa Intercursos Unileste terá início às 13h do dia **04 (Sábado) de maio de 2024**, com término previsto para dia **15 (Sábado) de junho de 2024**, conforme tabela de jogos a ser divulgada no Congresso Técnico, após o encerramento das inscrições. Por motivos alheios ao controle da Coordenação, outras datas poderão ser marcadas para suprir alguma necessidade extra. Datas extras serão prerrogativas exclusivas da Comissão Organizadora.

Parágrafo único – As competições serão totalmente realizadas no **Centro Esportivo do Centro Universitário do Leste de Minas Gerais (Unileste)**, situado na Av. Tancredo Neves, 3500, Bairro Universitário, em Coronel Fabriciano, Minas Gerais.

III - PARTICIPANTES

Art. 3º - Poderão participar da competição **equipes compostas essencialmente por alunos regularmente matriculados nos cursos de graduação** do Centro Universitário Católica do Leste de Minas Gerais – Unileste, considerando as seguintes observações:

§ **1º** - Poderão participar da competição os **funcionários administrativos e os professores do Unileste**, além dos funcionários do grupo UBEC (União Brasileira de Educação Católica) alocados nessa unidade, representados por uma única equipe em cada modalidade.

§ **2º** - É vedada a participação de funcionários de empresas terceirizadas.

§ **3º** - Cada curso poderá inscrever apenas uma equipe na modalidade, independente de oferta de aulas em mais de um turno/ campus.

a) No intuito de viabilizar a participação de mais estudantes, excepcionalmente será permitido a junção de cursos da mesma área descritos a seguir, com pequeno número de alunos:

- Administração e Ciências Contábeis
- Jornalismo e Publicidade e Propaganda
- Sistemas de Informação, Engenharia de Software e
- Engenharias

§ 4º - As equipes deverão ser formadas somente por estudantes regularmente matriculados no mesmo curso. É vetado, dessa forma, que uma equipe representando um curso inscreva alunos de cursos diferentes.

§ 5º - Poderão participar da competição os estudantes de pós-graduação regularmente matriculados, representados por uma única equipe em cada modalidade, desde que a data final de suas aulas regulares seja posterior à data final dos jogos e que as aulas do curso não coincidam com o calendário de jogos.

IV – DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º - As inscrições das equipes deverão ser feitas por meio do **preenchimento de formulário próprio**, disponível no endereço unileste.catolica.edu.br/portal/estudante/intercursos com **descrição dos nomes dos atletas, RA** e em obediência aos critérios dispostos no artigo 3º deste Regulamento.

§ 1º - A **ficha de inscrição** só será aceita se:

- a) Devidamente assinada pelo responsável técnico da equipe (pode ser um dos alunos dessa equipe, designado como representante oficial);
- b) Devidamente assinada e carimbada pela Coordenação do respectivo curso;
- c) Não contiver rasuras ou qualquer artifício que apague a inscrição original.

§ 2º - É obrigatório, no momento do preenchimento da ficha de inscrição dos atletas, relacionar, impreterivelmente, o nome completo e o R.A. (Registro do Aluno). A falta de preenchimento dessas informações anula a inscrição do atleta, **sem direito a substituição**.

§ 3º - A ficha de inscrição deverá ser entregue até o dia 17 de abril de 2024, quarta-feira, no Setor de Comunicação e Marketing do Unileste (das 10h às 20h), com assinatura e carimbo do Coordenador. Após essa data, não serão aceitas inscrições em quaisquer modalidades, bem como modificações de quaisquer espécies.

§ 4º - Após a data regular de inscrição, até três (3) alterações por modalidade poderão ser feitas na lista de inscritos. Há um formulário próprio na página de inscrição chamado

“**Ficha de Substituição de Atleta**”. As informações sobre as substituições deverão ser preenchidas manualmente e deverão ser assinadas pelo atleta que está substituindo e pelo substituído. Essas substituições só serão aceitas **até o início da segunda rodada** de cada equipe na competição, antes do segundo jogo da equipe.

§ 5º - Os atletas serão considerados inscritos a partir da relação nominal (ficha de inscrição) da modalidade esportiva. Após a entrega da relação, em nenhuma hipótese a ficha de inscrição poderá sair do domínio da Comissão Organizadora.

§ 6º - Após a entrega formal de uma ficha de inscrição, observando o número mínimo de atletas (Artigo 5º abaixo) e em concordância com os Parágrafos 1º e 3º desse Artigo, a equipe estará oficialmente inscrita. Qualquer outra ficha de inscrição de uma mesma equipe que vier ser entregue posteriormente **não será acatada** pela Comissão Organizadora.

V – DAS DIVISÕES DE EQUIPES

Art. 5º - As diferentes modalidades são divididas por gêneros diferentes, seguindo as regras oficiais de cada Federação pertinente, observando as variações (adaptações) apontadas neste regulamento:

§ 1º - A equipe da modalidade **Futebol Society** deverá ser composta somente por atletas do sexo masculino, com um mínimo de 08 (oito) jogadores e o máximo de 16 (dezesseis).

§ 2º - A equipe da modalidade **Handebol** deverá ser composta somente por atletas do sexo feminino, com um mínimo de 07 (sete) jogadoras e o máximo de 14 (quatorze).

§ 3º - A equipe da modalidade **Voleibol** deverá ser composta por atletas do sexo feminino e masculino, com um mínimo de 06 (seis) jogadores e o máximo de 14 (quatorze), observando o regulamento específico, que trata da composição mínima de mulheres e homens durante o jogo.

§ 4º - A equipe da modalidade **Queimada** deverá ser composta por atletas do sexo feminino e masculino, com um mínimo de 12 (doze) jogadores e o máximo de 20 (vinte), observando o regulamento específico, que trata da composição mínima de mulheres e homens durante o jogo.

VI – DO CRONOGRAMA

Art. 6º - A Copa Intercursos Unileste será implementada de acordo com as datas, atividades e locais estabelecidos no seguinte cronograma:

Atividade	Data	Local
Divulgação do regulamento	Abri, 2024	No site unileste.catolica.edu.br/portal/estudante/intercursos
Inscrições	Até 17/04	Central de Atendimento do campus de Coronel Fabriciano (das 10h às 21h) ou Ipatinga (das 14h às 21h).
Congresso técnico e sorteio das chaves	26/04	Espaço Cinquentenário - campus de Coronel Fabriciano
Início da competição	04/05	Centro Esportivo - Unileste
Encerramento com premiação	15/06	Centro Esportivo - Unileste

VII – DA ORGANIZAÇÃO

Art. 7º - Formas de disputa: As equipes serão divididas em grupos na 1ª fase, disputada sob forma de rodízio simples. Posteriormente, a competição será disputada no sistema de eliminatória simples.

§ 1º - Em caso de um número de inscrições menor que 8 (oito) ou maior que 16 (dezesseis) equipes, o sistema de disputa poderá ser alterado, cabendo a decisão exclusivamente à Comissão Organizadora.

§ 2º - Para uma modalidade ser disputada na Copa Intercurso, é necessário que haja um número **mínimo de 3 (três) equipes devidamente inscritas.**

VIII – DA PREMIAÇÃO

Art. 17º - Serão premiadas com um troféu as equipes (cursos) classificadas em 1º lugar e com medalhas individuais as equipes classificadas em 1º, 2 e 3º lugar em cada modalidade.

IX – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

Art. 18º - Os jogos serão realizados nos campos e quadras do Centro Esportivo do Unileste, nos finais de semana, preferencialmente aos sábados, no turno vespertino, conforme divulgação a ser feita posteriormente ao sorteio das chaves. Excepcionalmente, se necessário, poderão ser realizados jogos no período matutino ou noturno.

Art. 19º - Para **participar dos jogos**, o aluno deverá **apresentar, antes de cada partida, Cédula de Identidade, Carteira Nacional de Habilitação com foto,**

passaporte ou a Carteira de Estudante Unileste. Não serão aceitos outros documentos, como, por exemplo, carteiras sociais de clubes, agremiações acadêmicas, carteiras da UNE ou outros similares.

§ 1º - O aluno que, mesmo **regularmente inscrito, não apresentar a identificação antes de cada partida / prova, não poderá participar do jogo**, ainda que ele seja identificado verbalmente pelo coordenador de curso;

§ 2º - A não observação dessa regra poderá levar até à anulação do resultado da partida / prova.

Art. 20º - O atleta expulso ou desqualificado pelos árbitros estará automaticamente suspenso da partida subsequente. Caso cometa **agressões ou atitudes antidesportivas grosseiras**, o atleta poderá sofrer **punições disciplinares extras e até ser eliminado da competição.**

§ 1º - Compete à Comissão Organizadora o julgamento sobre esses acontecimentos, que será comunicada oficialmente.

Art. 21º - É obrigatório o uso de uniforme nas competições, com camisa devidamente numerada.

§ 1º - Não será obrigatório o uso de calções de uniformes, apesar de serem recomendados.

§ 2º - As equipes que optarem em utilizar a marca do Unileste em seus uniformes e/ou qualquer outro material esportivo deverão, obrigatoriamente, enviar previamente o layout do uniforme para aprovação da Gerência de Comunicação e Marketing do Unileste. A arte poderá ser enviada para o e-mail: marketing@unileste.edu.br.

§ 3º - **É expressamente proibido o uso e aplicação de marcas de empresas que se configuram como concorrentes do Unileste** em uniformes e/ou qualquer material esportivo utilizado pelos atletas na competição, sob pena da equipe perder pontos e/ou ser desclassificada.

§ 4º - É obrigatório ao atleta competir com calçado apropriado a prática da modalidade.

§ 5º - É obrigatório o uso de chuteiras com travas de borracha, para os jogos de Futebol Society, no campo gramado.

Art. 22º - Os jogos terão início na hora fixada na tabela, sendo considerada perdedora (WxO) a equipe que não se apresentar com o número mínimo de jogadores, devidamente uniformizados e no horário estipulado. Haverá **tolerância de 15 (quinze)**

minutos para o início da primeira partida de cada rodada, não sendo permitido atraso nas partidas seguintes.

§ 1º - O não comparecimento do atleta / equipe corresponderá em vitória para a equipe adversária (WxO).

§ 2º - Para efeito de saldo, nas modalidades de Futebol Society e Futsal, o resultado computado será de 5x0 gols. Para a modalidade de Voleibol, o resultado computado será de 2x0 sets (25x0).

§ 3º - O número mínimo de jogadores para se iniciar, realizar e encerrar uma partida é de 6 (seis) jogadores para o Futebol Society (masculino), 3 (três) atletas para o Futsal (feminino), 5 (cinco) jogadores para o Voleibol (misto) e 5 (cinco) jogadores para a Queimada (misto). Se por algum motivo (expulsão, lesão, etc.), durante uma partida, o número de jogadores se tornar menor que o mínimo exigido, a equipe que estiver desfalcada perderá automaticamente por WxO.

§ 4º - *O(s) atleta(s) ausentes, que resultar(em) em derrota por W x O estarão automaticamente suspensos da edição da Copa no ano seguinte.*

Art. 23º - **É expressamente proibido o porte e uso de cigarros, bebidas alcoólicas, entorpecentes e materiais explosivos nas dependências do Centro Esportivo do Unileste.** Qualquer pessoa flagrada com essas substâncias será retirada do local, estando ou não inscrito nas competições, podendo estar sujeita às sanções legais. Se a pessoa for um (a) atleta inscrito na Copa Intercursos, terá sua suspensão automática da equipe nesta edição.

Art. 24º - A Comissão Julgadora reserva-se ao direito de resolver os casos omissos neste Regulamento.

Art. 25º - Ao submeter sua inscrição na competição, **os atletas se comprometem automaticamente a ceder autorização para o uso de imagens fotográficas e videográficas, por tempo indeterminado, nas quais venham a aparecer em publicações impressas ou eletrônicas**, do Centro Universitário Católica do Leste de Minas Gerais (Unileste) e União Brasileira de Educação Católica (UBEC), mantenedora do Unileste.

Art. 26º - Este regulamento e documentos anexos estão disponíveis no site unileste.catolica.edu.br/portal/estudante/intercursos.

Outros esclarecimentos podem ser obtidos diretamente com o Prof. Tasso Coimbra Guerra, pelo e-mail tassoquerra@p.unileste.edu.br ou com o prof. Jean Fassarela, Coordenador técnico da Copa, pelo e-mail jeanfassarela46@gmail.com.

Art. 27º - Esta **promoção é exclusivamente recreativa e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento aos participantes**, nem vinculação destes ou dos vencedores à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, promovida pelo UNILESTE de acordo com o artigo 3º da Lei n. 5.768/71 e Decreto n. 70.951/72.

REGULAMENTO TÉCNICO - FUTEBOL SOCIETY DA DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

§ 1º Os jogos da modalidade **Futebol Society (masculino)** serão regidos pelas regras oficiais da **Confederação Brasileira de Futebol 7 – Society (CF7B)**, salvo as adaptações contidas neste Regulamento.

§ 2º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas por 8 (oito) atletas em cada uma, em que um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

§ 3º - A largura e o comprimento máximos do campo poderão exceder a limitação imposta pela regra oficial;

§ 4º - **Na fase de eliminatória simples** (“mata-mata”), **caso o jogo termine empatado**, haverá prorrogação com 2 (dois) tempos de 5 (cinco) minutos cada, sem intervalo. Persistindo o empate, serão cobrados 3 (três) pênaltis por cada equipe. Caso o empate permaneça, serão cobrados quantos pênaltis alternados forem necessários, até que se conheça o vencedor.

CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS

Art. 2º - Somente poderão participar dos jogos **atletas** regularmente registrados com documentação exigida para a competição (Regulamento geral),

Art. 3º - Nenhum atleta poderá participar do torneio por mais de 01 (uma) equipe / curso.

Art. 4º - **Ao assinar a súmula, o atleta apresentará ao mesário a documentação exigida, ficando inabilitado para a competição o atleta que deixar de cumprir esta exigência.**

Art. 5º - O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelos atletas é exclusiva responsabilidade das equipes / cursos participantes da competição.

Art. 6º - O atleta excluído da partida ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente desta competição.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 7º - O sistema de disputa adotado será de rodízio simples na primeira fase, com quatro grupos de até 4 equipes cada, classificando-se 2 equipes para a fase seguinte, que será disputada no sistema eliminatório.

Art. 8º - Independente da fase de disputa, os jogos terão duração de 2 tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre o 1º e o 2º tempo.

§ 1º - Na fase de eliminatória simples (“mata-mata”), **caso o jogo termine empatado**, haverá prorrogação com 2 (dois) tempos de 5 (cinco) minutos cada, sem intervalo. Persistindo o empate, serão cobrados 3 (três) pênaltis por cada equipe. Caso o empate permaneça, serão cobrados quantos pênaltis alternados forem necessários, até que se conheça o vencedor.

Art. 9º - Os jogos terão início na hora fixada na tabela, sendo **considerada perdedora (WxO) a equipe que não se apresentar com o número mínimo de jogadores**, devidamente uniformizados e no horário estipulado. Haverá **tolerância de 15 (quinze) minutos para o início da primeira partida de cada rodada**, não sendo permitido atraso nas partidas seguintes.

§ 1º - O não comparecimento do atleta / equipe corresponderá em vitória para a equipe adversária (WxO).

§ 2º - Para efeito de saldo, para a modalidade Futebol Society, o resultado computado será de 5x0 gols.

§ 3º - O **número mínimo de jogadores para se iniciar, realizar e encerrar** uma partida de Futebol Society (masculino) será 5 (cinco) jogadores. Se por algum motivo (expulsão, lesão etc.), durante uma partida, o número de jogadores se tornar menor que o mínimo exigido, a equipe que estiver desfalcada perderá automaticamente por WxO.

Art. 10º - A **contagem de pontos** da competição de **Futebol Society** obedecerá à seguinte escala:

- a) Vitória: 3 (três) pontos;
- b) Empate: 1 (um) ponto;
- c) Derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 11º - Ao término dos jogos previstos para fase classificatória, se 02 (duas) ou mais equipes estiverem empatadas na soma de pontos ganhos, para apurar-se a

classificação das mesmas, serão obedecidos os critérios da forma estabelecida, pela ordem até o desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior saldo de gols;
- d) Maior número de gols a favor;
- e) Menor número de gols contra;
- f) Menor número de cartões vermelhos;
- g) Menor número de cartões amarelos;
- h) Sorteio.

Art. 12º - Em caso de paralisação da partida por falta de condições de segurança, como invasão, ameaças verbais e físicas e o árbitro declarar fim de jogo, o resultado será de 5x0 para a equipe não-infratora, independente do placar da partida.

Art. 13º - A modalidade **Futebol Society (masculino)** será disputada em 03 (três) fases distintas a saber:

a) **Fase classificatória:**

As equipes serão divididas em 3 grupos, denominados “A”, “B” e “C” (Turno único), no sistema de rodízio simples.

b) **Fase semifinal:**

Será disputada pelas 3 equipes classificadas em cada chave, mais 1 equipe vencedora do confronto entre o melhor índice técnico das chaves A e B e o 2º colocado da chave C.

Os confrontos serão realizados da seguinte forma:

Semifinal 1: 1º colocado chave A x 1º colocado chave C

Semifinal 2: 1º colocado chave B x Vencedor repescagem

c) **Fase final:**

As 2 equipes / cursos vencedores dos jogos da fase semifinal, disputarão em jogo único a fase final.

REGULAMENTO TÉCNICO - VOLEIBOL

CAPÍTULO I

DA DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º - Participarão da modalidade **Voleibol (misto)** as equipes previamente inscritas, que disputarão o torneio em 03 (três) fases distintas denominadas: classificatória, semifinal e final.

§ 1º - Os jogos da modalidade **Vôlei (misto)** serão regidos pelas regras oficiais da **Confederação Brasileira de Voleibol (CBV)**, salvo as adaptações contidas neste Regulamento, especificadas a seguir.

§ 2º - A equipe deverá ser formada por homens e mulheres (misto) e manter o mínimo de 2 (duas) mulheres em quadra e pelo menos 1 (um) homem durante toda a partida. Qualquer variação dentro desses limites é permitida.

CAPÍTULO II

CONDIÇÃO DE JOGO DOS ATLETAS

Art. 2º - Somente poderão participar dos jogos os **atletas (masculino e/ou feminino)** regularmente registrados com documentação exigida para a competição (Regulamento geral), de qualquer naturalidade e nacionalidade, independentemente do local de nascimento e residência.

§ 1º - A equipe da modalidade **Voleibol** deverá ser composta por atletas do sexo feminino e masculino, com um mínimo de 06 (seis) jogadores e o máximo de 16 (dezesesseis),

Art. 3º - Nenhum (a) atleta poderá participar do torneio por mais de 01 (uma) equipe / curso.

Art. 4º - Ao assinar a súmula, o (a) atleta apresentará ao mesário a documentação exigida, ficando inabilitado para a competição o atleta que deixar de cumprir esta exigência.

Art. 5º - O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelos atletas é exclusiva responsabilidade das equipes / cursos participantes da competição.

Art. 6º - O (a) atleta excluído (a) a da partida ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente desta competição.

CAPÍTULO III

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 7º - A modalidade **Voleibol** será realizada de acordo com a seguinte programação:

Fase classificatória: 04, 18 e 25/05.

Fase semifinal: 08/06.

Fase final: 15/06.

Art. 8º - Nos jogos da modalidade **Vôlei (misto) independente da fase de disputa**, os jogos serão disputados em uma melhor de 3 (três) sets, com 25 pontos cada set, sem utilização de tiebreak.

Art. 9º - Os jogos terão início na hora fixada na tabela, sendo **considerada perdedora (WxO) a equipe que não se apresentar com o número mínimo de jogadores**, devidamente uniformizados e no horário estipulado. Haverá **tolerância de 15 (quinze) minutos para o início da primeira partida de cada rodada**, não sendo permitido atraso nas partidas seguintes.

§ 1º - O não comparecimento do atleta / equipe corresponderá em vitória para a equipe adversária (WxO).

§ 2º - Para efeito de saldo, para a modalidade de Voleibol, o resultado computado será de 2x0 sets (25x0).

§ 3º - O **número mínimo de jogadores para se iniciar, realizar e encerrar** uma partida de Voleibol (misto) será de 5 (cinco) jogadores. Se por algum motivo (expulsão, lesão, etc.), durante uma partida, o número de jogadores se tornar menor que o mínimo exigido, a equipe que estiver desfalcada perderá automaticamente por WxO.

Art. 10º - A **contagem de pontos** da competição de Voleibol obedecerá ao seguinte critério:

a) Vitória 2x0: 3 (três) pontos;

b) Vitória 2x1: 2 (dois) pontos;

- c) Derrota 1x2: 1 (um) ponto;
- d) Derrota 0x2: 0 (zero) ponto.

Art. 11º - A modalidade **Vôlei** será disputada em 03 (três) fases distintas a saber:

a) **Fase classificatória:**

As **11 (onze)** equipes serão divididas em 3 grupos, denominados “A”, “B” e “C”, com 4 equipes no grupo A e B e 3 equipes no C.

§ 1º - Ao término dos jogos previstos para fase classificatória, se 02 (duas) equipes de **Voleibol** estiverem empatadas na soma de pontos ganhos, para apurar-se as classificações delas, serão aplicados os seguintes critérios para o desempate, em ordem de prioridade:

- a) Confronto direto;
- b) Maior saldo de sets;
- c) Maior número de pontos marcados;
- d) Sorteio.

§ 2º - Ao término dos jogos previstos para fase classificatória, se 03 (três) ou mais equipes / cursos estiverem empatadas na soma de pontos ganhos, para apurar-se as classificações delas, serão obedecidos os critérios da forma estabelecida, pela ordem até o desempate:

- a) Maior saldo de sets;
- b) Maior número de pontos marcados;
- c) Sorteio.

b) **Fase semifinal:**

Será disputada pelas 3 equipes classificadas em cada chave, mais 1 equipe vencedora do confronto entre o melhor índice técnico das chaves A e B e o 2º colocado da chave C.

Os confrontos serão realizados da seguinte forma:

Semifinal 1: 1º colocado chave A x 1º colocado chave C

Semifinal 2: 1º colocado chave B x Vencedor repescagem

c) **Fase final:**

As 2 equipes / cursos vencedores dos jogos da fase semifinal, disputarão em jogo único a fase final.

Art. 12º - Em caso de paralisação da partida por falta de condições de segurança, como invasão, ameaças verbais e físicas e o árbitro declarar fim de jogo, o resultado será de 2x0 para a equipe não-infratora, independente do placar da partida.

REGULAMENTO ESPECÍFICO – QUEIMADA

Participarão da “**Copa intercursos – QUEIMADA**” do corrente ano, 5 equipes previamente inscritas, que disputarão o torneio em fase única, no sistema de rodízio simples, sendo a classificação apurada pela soma de pontos ao final de todas as partidas.

Art. 1.º – Os jogos de Queimada serão regidos pelas disposições deste Regulamento.

Art. 2.º – A equipe será composta por um mínimo de 12 (doze) estudantes, com um mínimo de 5 (cinco) mulheres para iniciar uma partida.

§ 1.º – Para o início de uma partida, as equipes deverão estar com, no mínimo, 12 (doze) jogadores na quadra. Em caso de início com um número menor de atletas, a equipe adversária iniciará a partida com a pontuação referente ao número de atletas ausentes da outra equipe.

§ 2.º – Caso algum atleta se apresente para a partida após o seu início, poderá entrar no decorrer do jogo. Porém, a pontuação para a equipe adversária, referente ao início da partida com menos de quinze jogadores, será mantida.

§ 3.º – Caso algum atleta tenha que se retirar da quadra, poderá ser substituído por outro que já tenha sido “queimado”. Em caso de não haver nenhum atleta “queimado”, a saída de um atleta resultará em ponto para a equipe adversária.

§ 4.º – Os jogos serão divididos em dois períodos. Ao término do jogo, soma-se o número de “queimados” do primeiro período com o do segundo para definição da pontuação final.

Art. 3.º – A equipe que não comparecer ao local da competição na hora marcada será considerada perdedora por W x O, e o placar será considerado 10 x 00 (dez x zero). No caso de derrota por desistência, o placar também será de 10 x 00 (dez x zero) para a equipe adversária.

Art. 4.º – A duração de cada partida será de 16 (dezesesseis) minutos corridos, divididos em 2 períodos 08 (oito) minutos cada, com intervalo de 03 (três) minutos entre o primeiro e segundo períodos.

Parágrafo Único – Cada equipe poderá solicitar um tempo técnico de 30 (trinta) segundos por período.

Art. 5.º – O espaço a ser utilizado será a quadra de voleibol para o limite de fundo e a quadra de futsal para os limites laterais. Os atletas “queimados” deverão ficar entre o limite de fundo da quadra de voleibol e o limite de fundo da quadra de futsal. Esse espaço será denominado Área do Cruza.

§ 1.º – As equipes deverão começar com um de seus jogadores na Área do Cruza. Esse jogador se dirigirá à quadra de jogo de sua equipe assim que alguém do seu time for “queimado”. O jogador que começar na Área do Cruza poderá “queimar” os jogadores da equipe adversária.

§ 2.º – O atleta que pisar ou passar o pé pelas linhas demarcatórias do espaço de jogo, em qualquer momento, perderá a posse da bola.

§ 3.º – Quando a bola passar para fora da quadra de jogo, a posse dela será da equipe cujo espaço de jogo esteja em seu prolongamento.

Art. 6.º – Serão utilizadas as bolas de iniciação esportiva.

Art. 7.º – Será considerado “queimado” o atleta que tiver a bola tocada em seu corpo e, posteriormente, no chão. A bola deverá ter sido arremessada por um jogador da equipe adversária.

§ 1.º – Todo arremesso na tentativa de “queimar” o adversário deverá ser efetuado de dentro da quadra de jogo.

§ 2.º – O atleta que fizer um arremesso (em suspensão ou não) e invadir a quadra adversária, pisando a linha demarcatória ou além dela (mesmo que a invasão aconteça após o jogador não estar mais em contato com a bola), terá seu arremesso invalidado e a equipe perderá a posse da bola.

§ 3.º – Será considerada invasão e, conseqüentemente, haverá a perda da posse da bola, caso o atleta que detém a posse da bola pise a linha divisória central, bem como a linha demarcatória da Área do Cruza. O arremesso, feito de seu campo e em que apenas o braço do atleta ultrapassar o espaço aéreo da quadra adversária, será válido.

§ 4.º – O atleta que sair da quadra de jogo intencionalmente para fugir de uma bola arremessada em sua direção será considerado “queimado”, mesmo que a bola não toque em seu corpo.

Parágrafo Único – o atleta não leva a bola para o cruza quando for considerado “queimado” por penalização.

§ 5.º – Em caso de a bola tocar em dois jogadores e cair no chão, será considerado “queimado” o jogador no qual a bola tocou primeiro.

§ 6.º – O jogo passivo e o uso de força excessiva para “queimar” o adversário deverão ser coibidos pela arbitragem, em primeira instância, com advertência verbal e,

posteriormente, com a perda da posse da bola para o jogo passivo e a anulação do ponto no caso de uso abusivo da força na tentativa de “queimar” um adversário.

§ 7.º – Os jogadores não poderão queimar o rosto do adversário. Pontos ocorridos dessa maneira serão anulados e haverá a perda da posse de bola.

§ 8.º – O atleta que dominar a bola deverá executar o arremesso na tentativa de “queimar” algum adversário. Ele não poderá passar a bola para outro jogador de sua equipe arremessá-la. Em caso de não cumprimento, o árbitro deverá, em primeira instância, fazer uma advertência verbal e solicitar que a bola seja devolvida ao jogador que a tiver dominado. No caso de reincidência, o atleta que fornecer indevidamente a bola deverá ser considerado “queimado”.

Art. 8.º – Vencerá a partida a equipe que “queimar” o maior número de jogadores da equipe adversária no período de duração da partida.

§ 1º - Ao término dos jogos se 02 (duas) ou mais equipes estiverem empatadas na soma de pontos ganhos, para apurar-se as classificações delas, serão aplicados os seguintes critérios da forma estabelecida, pela ordem até o desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior saldo de pontos;
- d) Maior número de pontos a favor;
- e) Menor número de pontos contra;
- f) Menor número de cartões vermelhos;
- g) Menor número de cartões amarelos;
- h) Sorteio.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL

CAPÍTULO I

DA DENOMINAÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art. 1º - Participarão da “*Copa intercursos - Handebol (feminino)*” do corrente ano, 6 equipes previamente inscritas, que disputarão o torneio em 03 (três) fases distintas denominadas: classificatória, semifinal e final.

§ 1º - Os jogos da “*Copa intercursos - Handebol (feminino)*” serão regidos pelas regras oficiais da **Confederação Brasileira de Handebol (CBHb)**, salvo as adaptações contidas neste regulamento.

§ 2º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas somente por atletas do sexo feminino, com um mínimo de 07 (sete) jogadoras e o máximo de 14 (quatorze).

§ 3º - *Quanto à régua de substituição, serão adaptadas. Ou seja, não serão cobradas as regras oficiais para esse item.*

CAPÍTULO II

CONDIÇÃO DE JOGO DAS ATLETAS

Art. 2º - Somente poderão participar dos jogos os **14** (quatorze) **atletas** regularmente registradas com documentação exigida para a competição (Regulamento geral), de qualquer naturalidade e nacionalidade, independentemente do local de nascimento e residência.

Art. 3º - Nenhuma atleta poderá participar do torneio por mais de 01 (uma) equipe / curso.

Art. 4º - Ao assinar a súmula, a atleta apresentará ao mesário a documentação exigida, ficando inabilitado para a competição o atleta que deixar de cumprir esta exigência.

Art. 5º - O controle da contagem do número de cartões amarelos e vermelhos recebidos pelos atletas é exclusiva responsabilidade das equipes / cursos participantes da competição.

Art. 6º - A atleta excluída da partida ficará automaticamente impedido de participar da partida subsequente desta competição.

CAPÍTULO III

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 7º - A “**Copa intercursos - Handebol (feminino)**” será realizada de acordo com a seguinte programação:

Fase classificatória: 04/05 a 25/05.

Semifinal: 08/06

Fase final: 15/06.

Art. 8º - Os jogos da “**Copa intercursos - Handebol (feminino)**” independente da fase de disputa, terão duração de **2x15 (quinze) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre o 1º e o 2º tempo.**

Art. 9º - Os jogos terão início na hora fixada na tabela, sendo **considerada perdedora (WxO) a equipe que não se apresentar com o número mínimo de jogadores,** devidamente uniformizados e no horário estipulado. Haverá **tolerância de 15 (quinze) minutos para o início da primeira partida de cada rodada,** não sendo permitido atraso nas partidas seguintes.

§ **1º** - O não comparecimento do atleta / equipe corresponderá em vitória para a equipe adversária (WxO).

§ **2º** - Para efeito de saldo, para a modalidade Handebol, o resultado computado será de 5x0 gols.

§ **3º** - O **número mínimo de jogadores para se iniciar, realizar e encerrar** uma partida de Handebol (feminino) será de 3 (três) jogadoras. Se por algum motivo (expulsão, lesão, etc.), durante uma partida, o número de jogadores se tornar menor que o mínimo exigido, a equipe que estiver desfalcada perderá automaticamente por WxO.

Art. 10º - A **contagem de pontos** da competição de **Handebol** obedecerá à seguinte escala:

- a) Vitória: 3 (três) pontos;
- b) Empate: 1 (um) ponto;
- c) Derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 11º - A “**Copa intercursos - Handebol (feminino)**” será disputada em 03 (três) fases distintas a saber:

a) **Fase classificatória:**

As 6 equipes serão divididas em dois grupos, chaves A e B, disputando no sistema de rodízio simples.

§ 1º - Ao término dos jogos previstos para fase classificatória, se 02 (duas) equipes de **Handebol** estiverem empatadas na soma de pontos ganhos, para apurar-se as classificações das mesmas, serão aplicados os seguintes critérios da forma estabelecida, pela ordem até o desempate:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior saldo de gols;
- d) Maior número de gols a favor;
- e) Menor número de gols contra;
- f) Menor número de cartões vermelhos;
- g) Menor número de cartões amarelos;
- h) Sorteio.

b) **Fase semifinal:**

Será disputada pelas 2 equipes classificadas em cada chave.

Os confrontos serão realizados da seguinte forma:

Semifinal 1: 1º colocado chave A x 2º colocado chave B

Semifinal 2: 1º colocado chave B x 2º colocado chave A

c) **Fase final:**

As 2 equipes / cursos vencedores dos jogos da fase semifinal, disputarão em jogo único a fase final.

§ 3º - Ao término do jogo previsto para a fase - “mata-mata” (semifinal e final), **caso a partida termine empatada**, haverá prorrogação com 2 (dois) tempos de 3 (três) minutos cada, sem intervalo. Persistindo o empate, serão cobrados 3 (três) tiros de 7 metros alternados, sendo obrigatória a cobrança por jogadores diferentes. Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se conheça o vencedor.

Art. 12º- Em caso de paralisação da partida por falta de condições de segurança, como invasão, ameaças verbais e físicas e o árbitro declarar fim de jogo, o resultado será de 5x0 para a equipe não-infratora, independente do placar da partida.

Coronel Fabriciano, abril de 2024.