**REGULAMENTO TÉCNICO ESPECÍFICO**

**1. Futsal:**

a) A equipe é composta por 13 integrantes, sendo 12 atletas e 1 técnico.

b) A partida é disputada em **dois tempos “corridos” de 20 minutos,** sendo os 2(dois) minutos finais do segundo tempo serão cronometrados. Com 10 minutos de intervalo.

c) **O uso de caneleiras para a prática de Futsal é obrigatório. (DISCUTIR) ver determinação.**

d) Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate deste Regulamento.

**2. Tênis de Mesa:**

a) Cada equipe poderá inscrever no máximo 04 (quatro) atletas por sexo.

b) As partidas são disputadas individualmente até 11 pontos em 3 sets vencedores. Se ambos os atletas marcarem 10 pontos, vencerá aquele que marcar posteriormente 2 pontos a mais de diferença.

c) Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate deste Regulamento:

1. maior saldo de sets;

2. maior número de sets ganhos;

3. maior saldo de pontos;

4. maior número de pontos ganhos;

5. Sorteio.

**3. Voleibol:**

a) A equipe é composta por 13 integrantes, sendo 12 atletas e 1 técnico.

b) A partida é disputada em 2 sets vencedores. O jogo final será disputado em 3 sets vencedores, caso haja o **3º set este será de 15 (quinze) pontos.**

c) Em caso de empate, no Sistema de Rodízio, entre as equipes na pontuação final, utilizam-se os critérios para desempate deste Regulamento.

**4. QUEIMADA**

Art. 1º- Não será permitida a presença de pessoas que não sejam da equipe de arbitragem e equipes envolvidas com o jogo, na área da competição.

Art. 2º- A partida de queimada será disputada em 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos, com 05 (cinco) minutos de intervalo.

§ Único – Será considerada vencedora a equipe que tiver queimado o maior número de atletas. No caso de empate no final dos dois tempos, haverá um tempo extra de 5 (cinco) minutos, persistindo o empate prevalecerá o critério de morte súbita.

Art. 3º- A equipe será composta por 08 (dez) atletas, sendo 06 (seis) na quadra e 02 (dois) no banco de reservas.

Art. 4°- Para o início do jogo cada equipe deverá ter em quadra no mínimo 05(cinco) e no máximo 08 (oito) atletas, sendo um, na área do morto. O atleta que for queimado irá para a área do morto e o que iniciou na área do morto passará para a área dos vivos.

§ Único – As equipes deverão iniciar o jogo com números iguais de atletas em quadra de jogo.

Art. 5º- As substituições serão realizadas somente com a autorização da arbitragem.

Art. 6º- A atleta poderá lançar a bola com uma das mãos ou com as duas.

§ ÚNICO - A bola tocando em qualquer parte do corpo e cair, a atleta estará queimada, exceto se for lançada no rosto.

Art. 7º- Poderá haver livra, mais é importante que a atleta procure agarrar a bola. Se a atleta se livrar saindo da sua quadra de jogo, a bola voltará à atleta que fez o arremesso.

Art. 8º- Se a bola lançada bater em 02 (duas) ou mais atletas e cair no chão, só será queimada a última na qual a bola bateu.

Art. 9º- Em caso semelhante ao Art. 7º, sendo a bola agarrada por qualquer atleta não haverá queima, (fica caracterizado o salvamento).

Art. 10**º** - Uma vez a bola lançada, a atleta que pegar a bola terá que lançar de volta, não podendo entregar a sua colega de equipe, pois desta forma a jogada será do adversário. Exceto para a área do morto.

Art. 11**º** - A atleta que estiver na área do morto não poderá ser substituída por nenhuma que esteja no banco de reserva.

Art. 12**º** - A bola utilizada na partida de queimada será bola dente de leite (comum).

Art. 13**º** - A área de jogo será a área da quadra de voleibol. A área do morto será a do fundo da quadra de voleibol.

Art. 14**º** - Na ocorrência de falta, a bola passará para a outra equipe, que só reiniciará o jogo com a autorização da arbitragem.

Art. 15**º** - Será considerada falta quando:

A - Pisar nas linhas laterais, central e de fundo da quadra com a bola em jogo.

B - A atleta executar um lançamento de rosquinha.

C - Lançar a bola em direção ao rosto da adversária.

D - Dirigir-se a arbitragem e ao adversário de forma desrespeitosa.

E - Não será permitido anti-jogo (mais de cinco combinações)

$ Único – As faltas enquadradas nas letras C e D serão penalizadas com a saída da atleta por dois minutos do jogo, entrando outra em seu lugar nesse período. A reincidência nesse tipo de falta acarretará à eliminação da atleta da partida, devendo a mesma ser substituída.

Art. 16 **-** A equipe que vencer a partida somará 3(três) pontos, a equipe perdedora somara 1(um) ponto.

Art.17 - A equipe de arbitragem será composta 1 árbitros e 1 anotador.

Art. 18- Os casos omissos serão resolvidos pela Organização Geral dos JOGOS UNIFACEX.

**5. VOLEI DE AREIA**

1. Uma equipe deve ser constituída de, no máximo, 3 jogadores (2 jogadores na quadra e um jogadore substituto), e um técnico. Um dos jogadores é o capitão do time, que deve ser indicado na súmula.

2. A dimensão da quadra de jogo é 16 x 8 m, as condições e equipamentos são os mesmos do Voleibol de Praia, O jogador substituto deve sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe e o treinador deve sentar-se nas cadeiras da equipe.

3. Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

4. Durante o jogo, apenas o CAPITÃO está autorizado a falar com os árbitros enquanto a bola estiver fora de jogo nos seguintes casos:

4.1. Para solicitar uma explicação sobre a aplicação ou a interpretação das regras; caso a explicação não satisfaça o capitão ele deve, imediatamente, informar ao 1º árbitro o desejo de protestar;

4.2. Para pedir autorização:

a) mudar uniformes ou equipamentos;

b) para verificar se o número do jogador que saca;

c) para verificar o piso, a rede, a bola, etc.;

d) para realinhar uma linha a quadra;

4.3. Para pedir Tempos de Descanso.

5. Apenas UMA substituição é permitida durante cada set. Em caso de contusão, o jogador que já participou daquele set pode retornar substituindo o jogador lesionado. Na ocorrência desta substituição excepcional, o jogador contundido não pode voltar a participar do mesmo jogo.

6. Apenas UM lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa

de saque.

7. Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola.

7.1. Um jogador da equipe sacadora faz uma barreira movendo os braços, saltando ou deslocando-se para os lados, durante a execução do saque, para encobrir o sacador e a trajetória aérea da bola.

8. O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao Voleibol de Quadra e diferente do Voleibol de Praia).

9. NÃO é considerada falta, se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultam numa bola presa.

10. Um jogador não pode completar um ataque usando a “largada” de mão aberta direcionando a bola com os dedos.

11. NÃO há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.

12. NÃO há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfira no jogo do adversário.

13. O primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa e etc.) é o mesmo do Voleibol de Praia (Regra 9.2).

14. O contato de um jogador com a rede não é falta, a menos que interfira no jogo.

14.1. Um jogador interfere no jogo do adversário quando (dentre outras):

- toca a faixa superior da rede ou os 80 cm de cima da antena, durante sua ação de jogar a bola; ou

- apoia-se na rede simultaneamente ao jogar a bola; ou

-cria uma vantagem sobre o adversário, tocando a rede, ou

-realiza ações que impeçam uma tentativa legítima de um adversário jogar a bola.

 15. Um jogador pode completar um ataque usando o toque de bola sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.

16. Cada equipe tem direito a 1 Tempo de Descanso de 30 segundos durante o set. Um Tempo Técnico, no 1º e 2º set será concedido quando o placar somar 21 pontos, e também terá a duração de 1 minuto.

17. As equipes devem trocar de quadra a cada 7 pontos no 1º e 2º set, e caso seja necessário, set desempate, a cada 5 pontos.

**6. XADREZ:**

a) Cada Curso poderá inscrever no máximo 03 atletas.

b) Os jogos serão realizados em local marcado pela Comissão Técnica Desportiva.

c) No decurso de uma partida, não será permitido (a) ao jogador (a) servir-se de notas manuscritas ou impressas, que se refiram ao jogo de xadrez.

d) Os jogos serão regidos pela Federação Internacional de Xadrez.

**7. NATAÇÃO**

* Data: 18/11/2017
* Local: Parque Aquático do Unifacex.

**Aquecimento:** 16h.

**Início da competição:** 16h30min.

1. As provas serão disputadas em piscina semi-olímpica;
2. As provas serão final por tempo;
3. Cada atleta só poderá nadar representando seu curso;
4. Não haverá limite de atletas por curso, nem por prova;
5. Serão premiados, com medalhas, os atletas classificados em primeiro, segundo e terceiros lugares, nas provas individuais de 25 e 50 metros.
6. **Os revezamentos serão mistos, isto é, compostos por ambos os gêneros não contam pontos nem vale medalhas, será uma experiência para ser avaliada para próxima edição.**
7. O balizamento será entregue no dia e local da competição;
8. Não serão permitidas inscrições no dia da competição;
9. É de inteira responsabilidade dos inscritos: pelo seu nível técnico, sua performance e suas condições de saúde, portanto, isentando o Unifacex e sua equipe de professores, por problemas de saúde que possam ocorrer como consequência da competição.

**1.a prova:** 25m nado livre Feminino.

**2.a prova:** 25m nado livre Masculino.

**3.a prova:** 50m nado livre Feminino.

**4.a prova:** 50m nado livre Masculino.

**5.a prova:** revezamento 4x25m nado livre misto.

**8.Tiro ao Alvo (Arco e Flecha)**

Art. 1º - A competição de ARCO E FLECHA DO IV JOGOS DO UNIFACEX será realizada de acordo com as Regras dos Jogos dos Povos Indígenas.

Art. 2º - A modalidade de ARCO E FLECHA DO IV JOGOS DO UNIFACEX será disputada nas provas masculina, feminina e mista. Cada estabelecimento curso de graduação poderá inscrever 02(dois) atletas em Simples Masculino, 02(dois) atletas em simples feminina, e 01 (uma) dupla mista.

Art. 3º - Informações Técnicas: O algo será a estampa de um peixe, numa distância de aproximadamente 25 metros. Cada parte do peixe tem um valor diferente, fixado na imagem.

Art. 4º Organização da Competição: Haverá uma primeira fase eliminatória e a fase final. Na primeira fase, todos participam em três rodadas, cada atleta com direito a três tiros por rodada. Classificam-se os três atletas que obtiverem a maior pontuação. A fase final será composta por três rodadas, cada rodada com direito a cinco tiros.

Art. 5º - Uniformes: a) Homens: Calção, camisa com manga, podendo realizar pinturas corporais inspiradas na tradição indígena; b) Mulher: Calção ou legging, camisa com manga, podendo realizar pinturas corporais inspiradas na tradição indígena;