



Sinta O Jogo

Mercúrio Esportes

athleticup@mercurioesportes.com

REGULAMENTO

2025.1



CONTATOS

CEO – Malu Pena

Diretora-sócia – Angela Pimenta

Diretora-sócia – Mila Pena

E-mail: athleticup@mercurioesportes.com

WhatsApp Atendimento: **21 97048-4489**

Mercúrio Produções e Atividades Desportivas LTDA

PIX CNPJ: 24.408.434/0001-93

Banco Inter

Mercúrio Esportes

athleticup@mercurioesportes.com

SUMÁRIO

I. SOBRE	3
II. COMISSÃO ORGANIZADORA	3
III. DAS ATLÉTICAS PARTICIPANTES.....	3
IV. DAS INSCRIÇÕES.....	4
V. DA TAXA DE INSCRIÇÃO	6
VI. DA ARBITRAGEM.....	7
VII. DA COMISSÃO TÉCNICA	8
VIII. DA TORCIDA E ESPECTADORES	8
IX. DA PREMIAÇÃO.....	9
X. DAS PARTIDAS.....	9
XI. DO W.O.....	9
XII. REGIMENTO DISCIPLINAR.....	10
XIII. CONSIDERAÇÕES FINAIS	11
ANEXO I - BASQUETEBOL.....	11
ANEXO II - FUTEBOL DE CAMPO.....	15
ANEXO III - FUTEVÔLEI.....	20
ANEXO IV - FUTSAL	23
ANEXO V - HANDEBOL	28
ANEXO VI - TÊNIS DE MESA.....	33
ANEXO VII - VÔLEI DE PRAIA	36
ANEXO VIII - VOLEIBOL	39
ANEXO IX - VALORES, DATAS E DADOS BANCÁRIOS.....	43
ANEXO X - PONTUAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO GERAL.....	44

I. SOBRE

Art. 1º - A AthletiCup é uma competição universitária criada e organizada pela Mercúrio Esportes, com o objetivo de promover a integração entre alunos e ex-alunos de diversas instituições de ensino superior. A AthletiCup visa revolucionar e inovar o cenário universitário, proporcionando às atléticas a oportunidade de participar de vários jogos ao longo do semestre, aumentando o nível de competitividade de suas equipes

Art. 2º - A AthletiCup contemplará as seguintes modalidades: Basquete, Basquete 3x3, Beach Tennis, Futevôlei, Futsal, Futebol de Campo (masculino), Handebol, Tênis de Mesa, Vôlei de Praia e Voleibol, em ambos os naipes, de acordo com as regras vigentes das respectivas Confederações, salvo adaptações feitas pela Comissão Organizadora.

Art. 3º - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a AthletiCup e não poderá ser alterado durante a competição.

§1º - Os casos omissos neste regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora.

§2º - Todas as disposições deste regulamento se aplicam igualmente a todas as modalidades e séries.

Art. 4º - A AthletiCup realizará, em data a ser estipulada, o Sorteio, visando definir os chaveamentos e esclarecer os critérios técnicos aplicados.

II. COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 5º - A Comissão Organizadora é composta por representantes da produtora Mercúrio Esportes, responsáveis pelo planejamento, organização e execução da AthletiCup.

Art. 6º - Os meios de comunicação oficiais entre as atléticas participantes e a Comissão Organizadora são: o e-mail (athleticup@mercurioesportes.com) e o grupo oficial no WhatsApp.

§1º - As tabelas de jogos serão publicadas no grupo do WhatsApp da Mercúrio Esportes, além do site: <https://plataforma.sporti.com.br/mercurioesportes>

§2º - Cada atlética deverá indicar até dois representantes para inclusão no grupo do WhatsApp.

III. DAS ATLÉTICAS PARTICIPANTES

Art. 7º - Participarão da AthletiCup as equipes inscritas, classificadas e sem débitos com a Mercúrio Esportes, bem como as equipes convidadas pela organização.

Art. 8º - Estão aptas a participar da AthletiCup as equipes formadas por alunos de graduação, pós-graduação (lato sensu e stricto sensu), residência, ex-alunos graduados, e por alunos e ex-alunos de cursos técnicos, representando sua respectiva atlética ou Centro/Diretório Acadêmico. As atléticas não unificadas poderão inscrever e jogar com número ilimitado de atletas formados e apenas um (1) atleta de pós-graduação.

Art. 9º - Atletas de diferentes cursos poderão participar da AthletiCup em uma mesma equipe, nos casos de atléticas unificadas ou que envolvam mais de um curso, desde que a Comissão Organizadora aprove. As atléticas unificadas poderão adicionar exclusivamente alunos com matrícula ativa no semestre corrente e até seis (6) atletas formados.

§1º - As atléticas poderão inscrever mais de uma equipe na mesma modalidade, desde que sejam de séries diferentes. Caso tenham equipes inscritas na mesma modalidade, mas em séries diferentes, poderão repetir até três (3) atletas no handebol e dois (2) nas demais modalidades nas séries por súmula, desde que sejam atléticas não unificadas. Para as atléticas unificadas, poderão repetir e até dois (2) atletas por súmula em todas as modalidades. **Todos os atletas que jogarem pela mesma atlética, mas em séries diferentes, deverão ser aprovados pela Comissão Organizadora para jogarem nas séries mais baixas.**

§2º - Atletas poderão jogar em mais de uma atlética, desde que joguem em modalidades diferentes ou, caso seja na mesma modalidade, joguem em séries diferentes.

§3º - A Comissão Organizadora poderá vetar a inscrição de atletas que estejam em níveis técnicos acima da série inscrita.

Art. 10º - Nenhuma equipe participante poderá recorrer à Justiça Comum para reverter penalidades disciplinares impostas com o objetivo de assegurar a continuidade dos jogos.

IV. DAS INSCRIÇÕES

Art. 11 - A inscrição dos atletas será administrada pela Comissão Organizadora.

Art. 12 - As equipes inscritas em cada modalidade e naipes da AthletiCup devem cumprir as Inscrições de Atletas, conforme informado em reunião e no grupo do WhatsApp.

§1º - No beach tennis, futevôlei, tênis de mesa, vôlei de praia e basquete 3x3, cada atlética poderá inscrever número ilimitado de duplas/equipes por naipes.

§2º - Nas modalidades basquete, futsal, handebol e voleibol, cada equipe deverá pagar uma taxa de inscrição de R\$1300,00, o que permitirá a inscrição de até 30 atletas. Caso a atlética inscreva 4 ou 5 equipes nessas modalidades, terá um desconto, pagando uma taxa de R\$1200,00 por equipe e se inscrever 6 equipes em

diante, terá um desconto, pagando uma taxa de R\$1100,00 por equipe. No tênis de mesa a inscrição será de R\$90,00 por atleta e por categoria. No basquete 3x3, a inscrição será de R\$300,00 por equipe. No futevôlei e vôlei de praia, o valor será informado no formulário de inscrição.

Art. 13 - No ato da inscrição dos atletas, cabe também ao representante/atleta fazer o upload em PDF do comprovante de matrícula com autenticação eletrônica de cada atleta inscrito.

Art. 14 - Será permitida a participação de até um (1) atleta por súmula **cursando** na pós-graduação, mestrado ou doutorado, sem limite para atletas graduados (formados), exceto nas equipes unificadas, que poderão incluir até seis (6) atletas formados por súmula, desde que previamente inscritos e atendendo a uma das seguintes condições:

I – Apresentação do documento comprobatório original emitido pela Instituição, acompanhado de cópia entregue à Comissão Organizadora;

II – Entrega de cópia autenticada do diploma ou declaração correspondente da Instituição de Ensino;

III – Upload do documento comprobatório contendo autenticação eletrônica no formulário de inscrição do atleta.

Art. 15 - Alunos com matrícula trancada não poderão ser inscritos ou participar de uma partida como atleta.

Art. 16 - O atleta que possuir vínculo com duas faculdades poderá jogar por ambas, desde que seja em modalidades ou séries diferentes.

Art. 17 - O representante da atlética e cada atleta inscrito serão responsáveis pela veracidade do vínculo de cada atleta com a instituição.

Parágrafo único: A Comissão Organizadora poderá solicitar comprovação individual de regularidade de qualquer atleta durante a competição.

Art. 18 - Equipes que inscreverem atletas irregulares serão punidos, a ser avaliado pela Comissão Organizadora. Caso o atleta irregular esteja em súmula de qualquer jogo, a equipe será retirada da competição e suspensa da edição seguinte.

Art. 19 - Estarão regularizados apenas os atletas aprovados pela Comissão Organizadora e listados no site, o que lhes dará condição de jogo aprovada pela AthletiCup.

Art. 20 - Para ser regularizado no site:

I – Basquete, Futcampo, Futsal, Handebol e Voleibol: O atleta deverá ser inscrito no site até às 23:59h **da última quarta-feira** anterior à realização da partida. Inscrições serão aceitas até a última rodada da fase de classificação de cada série ou até o último jogo da repescagem, caso se aplique.

II – Basquete 3x3, Futevôlei, Tênis de Mesa, Vôlei de Praia e Xadrez: O atleta deverá ser inscrito no formulário até sete (7) dias antes do início da competição, cumprindo todas as exigências previstas neste regulamento.

Art. 21 - Atletas que estiverem cumprindo punição ou que não constarem no formulário de inscrição até a quarta-feira anterior ao jogo não terão condição de jogo.

Art. 22 - Antes do último jogo da fase de classificação de cada série e modalidade, ou da repescagem (quando se aplicar), será permitida a inscrição de novos atletas e a retirada de atletas inscritos que não tenham entrado em súmula. Mantendo o dia estipulado, de quarta-feira anterior ao último jogo de cada série e modalidade.

Parágrafo único. É de exclusiva responsabilidade da equipe participante informar por e-mail a remoção de qualquer atleta dentro do prazo definido. O não cumprimento do prazo impossibilita a exclusão de qualquer atleta.

Art. 23 - Cada atleta deverá apresentar um documento oficial e original com foto antes de cada jogo.

§1º - Serão aceitas cópias autenticadas.

§2º - A ausência do documento impossibilitará o atleta de participar da partida até que o mesmo seja apresentado.

§3º - Considera-se documento oficial a carteira de identidade, passaporte, carteira profissional, certificado de reservista com foto, carteira de habilitação, CNH-e (digital, com foto), e-Título (digital, com foto) e RNE.

§4º - Não serão aceitas foto de qualquer documento, ou print de aplicativos.

Art. 24 - Após o início da partida, não será permitida a inclusão de nenhum atleta na súmula.

Parágrafo único: Será permitido, contudo, a inscrição de atleta em súmula que não se encontre presente no local da partida ou que não esteja de posse dos documentos necessários, sendo que este só poderá jogar após a apresentação dos mesmos.

Art. 25 - Caso o atleta perca ou sofra furto/roubo de seus documentos, ele não poderá jogar, mesmo que apresente Boletim de Ocorrência (B.O.).

V. DA TAXA DE INSCRIÇÃO

Art. 26 - O representante de cada equipe é responsável por efetuar o pagamento das taxas de inscrição, conforme cronograma anexo. A equipe que não quitar o pagamento no prazo determinado pela Comissão Organizadora poderá ser desclassificada e não será liberada a entrar em quadra na partida seguinte. Equipes que não cumprirem o pagamento até a última data de pagamento, 12 de abril de 2025, perderá a promoção, caso se aplique, além de pagar R\$50,00 por parcela atrasada.

Parágrafo único: Não será devolvido o dinheiro de inscrição dos atletas em caso de desistência. Além disso, a equipe que desistir da competição com o sorteio já acontecido, deverá finalizar o pagamento de inscrição e pagar as multas de WO.

Art. 27 - O pagamento deverá ser feito por PIX CNPJ (24.408.434/0001-93) ou boletos enviados pela Comissão Organizadora da AthletiCup. Todo pagamento deverá ser confirmado por e-mail (athleticup@mercurioesportes.com) com o envio do comprovante, identificando a atlética e modalidade.

VI. DA ARBITRAGEM

Art. 28 - Todos os jogos serão dirigidos por árbitros e mesários designados pela Comissão Organizadora da AthletiCup, que não poderão ser recusados pelas equipes.

Art. 29 - Em caso de insatisfação com a arbitragem, o responsável da atlética poderá solicitar o veto de arbitragem por e-mail, a ser analisado pela Comissão Organizadora. Caso aceito, a equipe de árbitros e mesários vetada não atuará nas partidas seguintes da equipe solicitante.

Art. 30 - O árbitro, desde que entra na quadra, é a única autoridade competente para determinar, por motivo relevante, a interrupção ou suspensão definitiva do jogo. Em caso de interrupções prolongadas, o árbitro, junto com o delegado da AthletiCup, decidirá as medidas para restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.

Art. 31 - A critério da arbitragem, são motivos relevantes para a interrupção de um jogo os seguintes:

- a. Mau estado da quadra que torne a partida impraticável ou perigosa;
- b. Iluminação inadequada;
- c. Falta de garantia à integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;
- d. Conflitos ou distúrbios momentâneos na quadra, como invasão de quadra/campo de jogo, arremesso de objetos etc.

Parágrafo único: Em caso de prosseguimento da partida, serão mantidos o placar e o tempo restante.

Art. 32 - A critério da arbitragem, são motivos relevantes para a suspensão definitiva de um jogo:

- a. Falta de garantia irremediável à integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;
- b. Conflitos ou distúrbios graves na quadra, decorrentes de invasão de quadra, arremesso de objetos etc.

Art. 33 - Caso a partida não seja finalizada por motivos de força maior, a disputa continuará em data, horário e local a serem estipulados pela Comissão Organizadora, que não poderão ser recusados pelas equipes.

VII. DA COMISSÃO TÉCNICA

Art. 34 - Será permitida a presença de até três membros da comissão técnica na área técnica durante a realização de cada partida das modalidades de quadra e futebol de campo. Todos deverão estar listados previamente em súmula e inscritos obrigatoriamente no site.

Parágrafo único: No beach tennis, futevôlei, natação, vôlei de praia e tênis de mesa, será permitida a presença de apenas 1 membro da comissão técnica, que deverá obedecer aos critérios específicos de posicionamento e conduta determinados pelo delegado.

Art. 35 - O uso de uniformes para os membros da comissão técnica não será obrigatório, mas a presença só será permitida mediante o uso de calçados apropriados: tênis, camisa e short/calça.

Parágrafo único: No beach tennis, futevôlei e vôlei de praia não será obrigatório o uso de tênis para o técnico, que poderá ficar descalço ou utilizar chinelos.

VIII. DA TORCIDA E ESPECTADORES

Art. 36 - Será permitida a presença de torcida, desde que posicionada em local apropriado na praça esportiva onde será realizada a partida.

Parágrafo único: Não será permitida a presença de torcedores dentro do perímetro da quadra de jogo designado pelo delegado e pela arbitragem.

Art. 37 - Cada atlética e equipe é responsável pelo comportamento de sua torcida nos locais dos jogos.

Art. 38 - Será permitido o uso de instrumentos de percussão durante as partidas, desde que respeitadas as normas de cada instalação desportiva e modalidade.

Art. 39 - A apresentação de faixas e bandeiras estará condicionada às normas de conduta da praça esportiva em questão.

Art. 40 - Em caso de invasão de quadra ou qualquer ato de agressão e/ou desrespeito às normas por parte dos espectadores, estes poderão ser convidados a se retirarem do evento. A equipe e o infrator poderão ser penalizados pela Comissão Organizadora com advertências, suspensão do uso de instrumentos de percussão, perda de pontos ou eliminação automática da competição.

Parágrafo único. Não será permitida a utilização de fogos de artifício, sinalizadores e outros materiais inflamáveis dentro ou no perímetro próximo às dependências esportivas utilizadas pela AthletiCup para realização das competições.

IX. DA PREMIAÇÃO

Art. 41 - Os primeiros e segundos colocados de cada modalidade, naipes e séries, serão premiados com troféus e medalhas. Serão disponibilizadas 18 medalhas durante a cerimônia de premiação. Caso uma equipe tenha número superior de atletas inscritos, as medalhas complementares serão fornecidas posteriormente. No basquete 3x3 (feminino e masculino), beach tennis, futevôlei, tênis de mesa e vôlei de praia, serão premiados com troféus ou medalhas os primeiros, segundos e terceiros colocados de cada categoria (mista, feminina e masculina).

Art. 42 - Os maiores pontuadores entre todas as modalidades disputarão o título de CAMPEÃO GERAL da AthletiCup, conforme pontos no Anexo X.

X. DAS PARTIDAS

Art. 43 - A CO solicitará aos representantes, através do grupo do WhatsApp, que enviem, via formulário, as restrições de toda a fase de classificação, conforme datas no calendário enviado anteriormente pela Mercúrio Esportes. As restrições devem ser enviadas dentro do prazo estipulado.

Art. 44 - Após a divulgação da tabela oficial pela Comissão Organizadora, será possível trocar horário ou data de partida, desde que haja acordo entre as atléticas participantes e seja formalizado por e-mail oficial (athleticup@mercurioesportes.com), informando dia e horário das trocas, incluindo todos os representantes envolvidos em cópia. As trocas deverão ocorrer até a quarta-feira anterior ao jogo.

XI. DO W.O.

Art. 45 - Os horários dos jogos serão previamente informados e, a partir do horário estipulado, as equipes deverão estar aptas com o mínimo de atletas em quadra (em condição de jogo), conforme a modalidade, para iniciar a partida. **Será cobrado R\$10,00 por cada minuto de atraso, caso a equipe use o tempo de 15 minutos a partir do horário do jogo.**

Parágrafo único. O horário oficial será o do relógio do Delegado da AthletiCup.

Art. 46 - A contagem do prazo de W.O. deve ser iniciada no horário oficial da partida. O aquecimento deverá começar no momento exato em que a quadra estiver liberada. A

equipe que não entrar na quadra no horário de liberação não terá direito a aquecimento.

Art. 47 - Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para a partida, após a contagem de 15 minutos, será declarada ausente, aplicando-se o W.O. em favor da equipe presente, que será declarada vencedora com o placar definido conforme a modalidade. Caso nenhuma das equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

§1º – A equipe perdedora por W.O. deverá pagar uma multa de R\$180,00 para as modalidades de quadra e deverá ser pago em até 5 dias.

§2º - A equipe que reincidir na falta de comparecimento será desqualificada da competição e deverá pagar a multa de R\$180,00 por jogo, além do valor pendente de inscrição, caso não tenha efetuado o pagamento.

Art. 48 - Em caso de insuficiência de atletas de uma equipe para continuar uma partida já iniciada, a equipe perderá os pontos em disputa.

Parágrafo único. O resultado da partida será mantido, se no momento do encerramento a equipe adversária estiver vencendo por um placar igual ou superior ao placar de W.O. da respectiva modalidade. Caso contrário, o resultado considerado será o descrito no placar de W.O. para a equipe adversária.

XII. REGIMENTO DISCIPLINAR

Art. 49 - A Comissão Organizadora da AthletiCup será responsável pelos julgamentos disciplinares e pela adoção de medidas administrativas em geral, baseando-se em relatos da equipe de arbitragem e do supervisor de quadra.

Parágrafo único: Não caberá recurso a esta decisão.

Art. 50 - As punições serão divulgadas pela Comissão Organizadora através do boletim semanal.

Art. 51 - Caso uma equipe participe de algum jogo com qualquer atleta irregular, o adversário será declarado vencedor do jogo pelo placar de W.O., conforme previsto neste regulamento, sem a necessidade de refazer jogos anteriores e posteriores ao recebimento da denúncia.

Parágrafo único: Basta estar inscrito em súmula para o atleta ser considerado integrante da equipe.

Art. 52 - Denúncia de inscrição irregular de atleta poderá ser feita em qualquer momento da competição, mediante apresentação de comprovantes da irregularidade. Após a denúncia, não há prescrição do caso. As denúncias deverão ser publicadas em

um dos meios de comunicação oficiais da AthletiCup - 21 97048-4489 e athleticup@mercurioesportes.com.

XIII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Art. 53 - Ao participar da AthletiCup, todos os atletas aceitam ter suas imagens e vozes exibidas, sem qualquer ônus para a Mercúrio Esportes, nos veículos de comunicação e nas mídias sociais da entidade.

Parágrafo único. Ao participar da AthletiCup, todas as equipes concordam em efetuar o pagamento da inscrição até a data estipulada no regulamento. Caso não o façam, a Mercúrio Esportes poderá desclassificar a equipe, cobrar juros sobre o valor pendente e suspender a equipe de outras edições.

Art. 54 - Somente a Comissão Organizadora poderá modificar o horário de um jogo, sendo certo que tal providência ocorrerá apenas em caso de extrema necessidade ou urgência.

Art. 55 - Em caso de lesões ou qualquer incidente com os atletas durante as partidas, a Mercúrio Esportes fornecerá atendimento inicial em quadra com um profissional de saúde. No entanto, a responsabilidade de remoção para hospitais é dos representantes das equipes participantes, desonerando a equipe organizadora e o clube que sediará os jogos de qualquer ação. A AthletiCup recomenda que todos os atletas participantes estejam aptos para a prática desportiva, realizando exames médicos regularmente.

ANEXO I – BASQUETEBOL

Art. 1º - A modalidade Basquetebol será realizada de acordo com as regras vigentes da Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo as adaptações realizadas pela comissão organizadora.

Módulo de Disputa

Art. 2º - A competição será organizada em divisões, compostas da seguinte forma:

- **Primeira Divisão (Série A):** Serão avaliados a serem rebaixadas para a Segunda Divisão (Série B) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Segunda Divisão (Série B):** Serão avaliadas a subir para a Série A, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A

CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico. Serão avaliadas a serem rebaixadas para a Terceira Divisão (Série C) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.

- **Terceira Divisão (Série C):** Serão avaliadas a subir para a Série B, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico.

Parágrafo único. As vagas remanescentes serão preenchidas por equipes convidadas pela organização, aptas a participarem conforme este regulamento.

Art. 3º - A competição será estruturada em duas fases: Fase Classificatória (pontos corridos) e Fase Eliminatória Simples.

Regras de Disputa por Número de Equipes

Art. 4º - A configuração dos grupos e o avanço para as fases eliminatórias dependerão do número de equipes inscritas:

- **24 equipes:** Seis grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 16 equipes para as oitavas de final. Sendo as duas melhores de cada grupo e os quatro melhores terceiros colocados entre todos os grupos.
- **20 equipes:** Cinco grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. Sendo os primeiros colocados de cada grupo e os três melhores segundos colocados entre todos os grupos.
- **16 equipes:** Quatro grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores equipes de cada grupo avançam para as quartas de final, com sorteio dos grupos.
- **15 equipes:** Três grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.
- **12 equipes:** Três grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.

- **10 equipes:** Dois grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As quatro melhores de cada grupo avançam para as quartas de final, com cruzamento olímpico.
- **8 equipes:** Dois grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo avançam para as semifinais, com cruzamento olímpico.
- **6 equipes:** Dois grupos com três equipes cada. As equipes se enfrentam grupo x grupo. As quatro melhores equipes mais bem classificadas entre os grupos, se enfrentam na semifinal com cruzamento olímpico.
- **5 equipes:** Um grupo único com cinco equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.
- **4 equipes:** Um grupo único com quatro equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.

Dos Atletas por Equipe

Art. 5º - Cada equipe poderá inscrever até 30 atletas, sendo que 12 poderão ser relacionados para cada partida.

Art. 6º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes, cada uma composta por 5 atletas em quadra.

I – A partida não poderá começar sem que cada equipe tenha, no mínimo, 4 atletas em quadra.

II – Se uma equipe ficar reduzida a 1 atleta, a partida será encerrada imediatamente.

Tempo de Jogo

Art. 7º - As partidas serão realizadas em quatro quartos de 10 minutos corridos, sendo o último minuto de cada quarto cronometrado. Entre o 1º e 2º e, entre o 3º e o 4º quartos serão realizados intervalos de 1 minuto. Em caso de empate, haverá prorrogação de 3 minutos, repetindo se houver necessidade, até que o vencedor seja definido.

Art. 8º - Cada equipe terá direito a dois tempos técnicos de 1 minuto por tempo de jogo.

Art. 9º - Durante a partida final, o tempo de jogo será ajustado conforme a divisão:

- Série A: 10 minutos cronometrados por quarto.
- Série B: Últimos 5 minutos de cada quarto cronometrados.
- Série C: Último minuto de cada quarto cronometrado.

Uniforme

Art. 10º - O uniforme dos atletas deve consistir em: camiseta com ou sem mangas, calção ou legging, meias de cano longo, e tênis apropriados. As camisas devem ser numeradas nas costas, sem repetição de números na mesma equipe.

§1º - As camisas devem ser numeradas nas costas, sem repetição de números na mesma equipe. Será facultado às equipes que utilizem fita adesiva em camisas que contenham numeração repetida, sendo vetada a criação de números inicialmente inexistentes nas camisas.

§2º - Camisas de outras associações atléticas ou clubes não serão permitidas. Camisas de equipes representativas da mesma universidade poderão ser utilizadas.

§3º - A interpretação de semelhança de cores e modelos caberá ao Delegado da partida.

§4º - Caso seja verificado a participação de atleta em desacordo com o dispositivo no presente artigo durante o jogo, o mesmo deverá deixar a partida até sanar a irregularidade. Caso isto seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá recurso contra a não utilização do uniforme completo.

Contagem de Pontos

Art. 11 - A classificação das equipes será determinada pela seguinte pontuação:

- Vitória: 2 pontos
- Derrota: 1 ponto

Critérios de Desempate

Art. 12 - Em caso de empate na classificação, serão utilizados os seguintes critérios:

1. Confronto direto
2. Número de vitórias
3. Saldo de cestas
4. Coeficiente de pontos

5. Maior número de cestas

6. Sorteio

Parágrafo único: Para fins de desempate, a vitória por W.O. concede 2 pontos, mas o placar de 20x0 não será computado para critérios de saldo, coeficiente ou número de cestas para a equipes vencedora. Mas será computado para a equipes perdedora.

Punições e Condutas Antidesportivas

Art. 13 - Faltas e condutas antidesportivas serão punidas da seguinte forma:

I – 5 faltas pessoais desqualificam o jogador, que deverá ser substituído.

II – Faltas desqualificantes resultam na expulsão do jogador, com dois lances livres para o adversário e reposição da bola na lateral.

III – Faltas cometidas por membros da comissão técnica serão julgadas pela comissão organizadora.

Parágrafo único: Agressões e atos antidesportivos graves poderão resultar em eliminação da competição.

W.O.

Art. 14 - As equipes terão até 15 minutos após o horário oficial da partida para estarem em quadra com no mínimo 4 atletas. Caso contrário, será declarado W.O., com placar de 20x0. As equipes que usarem o tempo de quinze minutos, deverão pagar R\$10,00 (dez reais) por cada minuto de atraso.

Parágrafo único: A equipe que cometer reincidência, não comparecendo pela segunda vez a quadra de jogo na data e horário previamente informados, será desqualificada da competição

ANEXO II – FUTEBOL DE CAMPO

Art. 1º - A modalidade Futebol de Campo será realizada de acordo com as regras vigentes da Confederação Brasileira de Futebol (CBF), salvo as adaptações realizadas pela comissão organizadora.

Módulo de Disputa

Art. 2º - A competição será organizada em divisões, compostas da seguinte forma:

- **Primeira Divisão (Série A):** Serão avaliados a serem rebaixadas para a Segunda Divisão (Série B) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os

grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.

- **Segunda Divisão (Série B):** Serão avaliadas a subir para a Série A, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico. Serão avaliadas a serem rebaixadas para a Terceira Divisão (Série C) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Terceira Divisão (Série C):** Serão avaliadas a subir para a Série B, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico.

Parágrafo único: As vagas remanescentes serão preenchidas por equipes convidadas pela organização, aptas a participarem conforme este regulamento.

Art. 3º - A competição será estruturada em duas fases: Fase Classificatória (pontos corridos) e Fase Eliminatória Simples.

Regras de Disputa por Número de Equipes

Art. 4º - A configuração dos grupos e o avanço para as fases eliminatórias dependerão do número de equipes inscritas:

- **24 equipes:** Seis grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 16 equipes para as oitavas de final. Sendo as duas melhores de cada grupo e os quatro melhores terceiros colocados entre todos os grupos.
- **20 equipes:** Cinco grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. Sendo os primeiros colocados de cada grupo e os três melhores segundos colocados entre todos os grupos.
- **16 equipes:** Quatro grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores equipes de cada grupo avançam para as quartas de final, com sorteio dos grupos.
- **15 equipes:** Três grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.
- **12 equipes:** Três grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam

dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.

- **10 equipes:** Dois grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As quatro melhores de cada grupo avançam para as quartas de final, com cruzamento olímpico.
- **8 equipes:** Dois grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo avançam para as semifinais, com cruzamento olímpico.
- **6 equipes:** Dois grupos com três equipes cada. As equipes se enfrentam grupo x grupo. As quatro melhores equipes mais bem classificadas entre os grupos, se enfrentam na semifinal com cruzamento olímpico.
- **5 equipes:** Um grupo único com cinco equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.
- **4 equipes:** Um grupo único com quatro equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.

Dos Atletas por Equipe

Art. 5º - Cada equipe poderá relacionar para a partida um total de 30 atletas.

Art. 6º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 11 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

I - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 07 atletas em campo, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro;

II - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a 07 atletas, porque um ou mais jogadores abandonaram deliberadamente o campo de jogo, o árbitro **não será obrigado** a paralisar o jogo imediatamente. Ele poderá, inclusive, aplicar a vantagem. Neste caso, o árbitro não deverá reiniciar a partida depois que a bola estiver fora de jogo se uma equipe não tiver o número mínimo de sete jogadores.

III - É permitido que cada equipe faça até 6 substituições em 3 paradas.

Tempo de Jogo

Art. 7º - As disputas do Futebol de campo masculino, serão realizadas em 2 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos corridos.

Parágrafo único: Haverá um intervalo de recuperação entre o primeiro e o segundo tempo não excedente a 10 (dez) minutos.

Art. 8º - Não existirá tempo técnico durante o jogo.

Art. 9º - Durante a partida final da competição, as equipes participantes poderão definir consensualmente se o jogo será disputado em 2 tempos de 35 minutos, ou 2 tempos de 30 minutos. Caso não ocorra consenso, a partida será mantida 2 tempos de 30 minutos.

Uniforme

Art. 10º - O uniforme dos atletas consiste em: camisetas com ou sem manga, contendo as mesmas estampas das mesmas cores; calção ou short com a mesma cor predominante; meião; chuteira apropriada para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte (o uso da caneleira não é obrigatório, porém é recomendado). Os goleiros deverão vestir camisetas de cor diferente dos demais atletas.

§1º - As camisas devem ser numeradas nas costas, sem repetição de números na mesma equipe. Será facultado às equipes que utilizem fita adesiva em camisas que contenham numeração repetida, sendo vetada a criação de números inicialmente inexistentes nas camisas.

§2º - Não será permitida a utilização de camisas pertencentes a outras associações atléticas, ou clubes. As camisas de equipes representativas da mesma universidade à qual a atlética pertence poderão ser utilizadas. Os goleiros poderão utilizar camisas diferentes entre si.

§3º - A interpretação de semelhança de cores e modelos caberá ao Delegado da partida.

§4º - Caso seja verificado a participação de atleta em desacordo com o dispositivo no presente artigo durante o jogo, ele deverá deixar a partida até sanar a irregularidade. Caso isto seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá recurso contra a não utilização do uniforme completo.

Art. 11 - A conferência dos atletas de cada equipe será feita 5 minutos antes do início do jogo.

Contagem de Pontos

Art. 12 - Para classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- Vitória = 3 pontos
- Empate = 1 ponto
- Derrota = 0 ponto

Critérios de Desempate

Art. 13 - Critérios de Desempate Classificatórios na Primeira Fase:

1. Confronto direto;
2. Número de Vitórias;
3. Maior Saldo de gols;
4. Maior número de gols pró;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

Parágrafo único. Para fins de desempate, são atribuídos os 3 pontos relativos à vitória por W.O., todavia, o placar de 3x0 não é computado para a equipe vencedora nos critérios: 4. Maior saldo de gols; 5. Maior número de gols pró. A equipe perdedora por W.O. tem o placar de 0x3 incluído em suas estatísticas para desempate.

Art. 14 - Critérios de Desempate Classificatórios na Segunda Fase:

1. Cinco cobranças de pênaltis para cada equipe, seguidas por cobranças alternadas, se necessário, até que o vencedor seja definido.

Parágrafo único: Poderão cobrar os pênaltis somente os jogadores que se encontrarem no campo de jogo ao final da partida, exceto, um goleiro que sofrer uma lesão durante a execução dos tiros e não puder continuar jogando. Este poderá ser substituído por um substituto relacionado, desde que sua equipe não tenha utilizado o número máximo de substituições permitido pelo regulamento.

Punições e Condutas Antidesportivas

Art. 15 - Quanto às punições:

I -Cartão amarelo: não será critério para suspensão

II - Ao avançar da fase classificatória para a fase eliminatória, a contagem dos cartões amarelos é zerada;

III - Cartão vermelho: suspensão automática da partida seguinte;

Parágrafo único: Em casos de agressões, entradas desleais, ou quaisquer atos não condizentes com o fair play no esporte, o atleta ou membro da comissão técnica será julgado pela comissão organizadora, podendo o atleta e/ou a equipe ter de uma punição mais severa até a eliminação da competição.

W.O.

Art. 16 - Os horários dos jogos serão previamente informados e a partir do horário oficial da partida as equipes terão até quinze minutos para estarem aptas com no mínimo sete atletas em campo para começar a partida. Caso contrário, será decretado W.O. para a equipe que não estiver dentro de campo. O placar adotado será de 3x0. As equipes que usarem o tempo de quinze minutos, deverão pagar R\$10,00 (dez reais) por cada minuto de atraso.

Parágrafo único. A equipe que cometer reincidência, não comparecendo pela segunda vez a quadra de jogo na data e horário previamente informados, será desqualificada da competição.

ANEXO III – FUTEVÔLEI

Art. 1º - A modalidade Futevôlei será realizada de acordo com as regras vigentes da Confederação Brasileira de Futevôlei (CBFV), salvo as adaptações executadas pela comissão organizadora.

Módulo de Disputa

Art. 2º - A competição será organizada em duas séries: iniciantes e intermediário.

Art. 3º - O módulo de disputa obedecerá aos critérios previstos pela Comissão Organizadora.

FEMININO, MASCULINO E MISTO

Fase Eliminatória Dupla

A dupla só será eliminada após a segunda rodada de derrota.

Mesmo após uma derrota, a dupla ainda poderá ser a vencedora da competição, pois entrará numa chave de repescagem.

Art. 4º - Para caso necessite fase de classificação das equipes, será observada a pontuação e os critérios de desempate.

Dos Atletas por Equipe

Art. 5º - Cada equipe deverá relacionar para a partida um total de 2 atletas e poderá incluir 1 atleta reserva, que poderá ser substituído antes de um jogo iniciar, em caso de lesão.

Parágrafo único. Cada atlética poderá inscrever o número ilimitado de duplas.

Art. 6º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 02 atletas em cada uma.

I – Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 02 atletas na quadra de jogo;

II – Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a 01 atleta, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

Duração do Jogo

Art. 7º - As disputas do Futevôlei, masculino, feminino e misto, serão realizadas em 1 (um) set de 18 (dezoito) pontos, tendo como limite 21 (vinte e um) pontos. Contudo as semifinais e finais, não terão limite de pontos.

Parágrafo único. Haverá um tempo de até 5 minutos de aquecimento antes do início da partida.

Art. 8º - Cada equipe terá o direito ao pedido de 1 (um) tempo técnico no set com a duração de 1 minuto. E cada atleta tem direito a um tempo médico de 5 minutos por jogo.

Art. 9º - Durante a partida final da competição, as equipes participantes poderão definir consensualmente se o jogo será disputado em melhor de 3 sets (sendo os dois primeiros de 18 pontos, sem limite de pontos e o set desempate de 15 pontos sem limite de pontos), ou set único. Caso não ocorra consenso, a partida será mantida em set único, porém, com 21 pontos disputados e sem limite de pontos.

Uniforme

Art. 10º - O uniforme dos atletas será disponibilizado pela organização, contendo short e camiseta.

§1º - Não será permitida a utilização de outras camisas que não sejam a da organização.

§2º - Os atletas poderão colocar camisa de manda cumprida ou legging por baixo da camisa de jogo.

§3º - Caso seja verificado a participação de atleta em desacordo com o dispositivo no presente artigo durante o jogo, o mesmo deverá deixar a partida até sanar a irregularidade. E terá um prazo limite de 5 minutos para esta resolução. O não cumprimento implica em eliminação da partida. Caso isso seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá recurso contra a não utilização do uniforme completo.

Contagem de Pontos

Art. 11 - Para classificação das equipes, em caso de necessidade da fase classificatória, será observada a seguinte pontuação:

- Vitória= 2 pontos
- Derrota = 1 pontos

Critérios de Desempate

Art. 12 - Critérios de Desempate Classificatórios na Primeira Fase:

1. Confronto direto;
2. Número de Vitórias;
3. Melhor saldo de pontos;
4. Maior coeficiente de pontos;
5. Sorteio.

Punições e Condutas Antidesportivas

Art. 13 - Quanto às punições:

Parágrafo único. Em casos de agressões, entradas desleais, ou quaisquer atos não condizentes com o fair play no esporte, o atleta será julgado pela comissão organizadora, podendo o atleta e/ou a equipe ter de uma punição mais severa até a eliminação da competição.

W.O.

Art. 14º - Os horários de início da competição serão previamente informados e **a partir do horário estipulado para a primeira partida do dia** as equipes terão até quinze

minutos para estarem aptas com os dois atletas em quadra para começar a partida. As partidas subsequentes terão liberação para entrada dos atletas em quadra em função de comando do árbitro. Após o apito de chamada do árbitro as equipes terão até 5 minutos para estarem em quadra aptas a jogar, caso contrário, será decretado w.o. para a equipe que não estiver pronta. O placar adotado no set será de 18x0 a favor da equipe presente.

ANEXO IV – FUTSAL

Art. 1º - A modalidade Futsal será realizada de acordo com as regras vigentes da Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), salvo as adaptações executadas pela comissão organizadora.

Modelo de Disputa

Art. 2º - A competição será organizada em divisões, assim compostas:

- **Primeira Divisão (Série A):** Serão avaliados a serem rebaixadas para a Segunda Divisão (Série B) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Segunda Divisão (Série B):** Serão avaliadas a subir para a Série A, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico. Serão avaliadas a serem rebaixadas para a Terceira Divisão (Série C) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Terceira Divisão (Série C):** Serão avaliadas a subir para a Série B, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico. Serão avaliadas a serem rebaixadas para a Quarta Divisão (Série D) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Quarta Divisão (Série D):** Serão avaliadas a subir para a série C, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico.

Parágrafo único. As vagas remanescentes serão preenchidas por equipes convidadas pela organização, aptas a participarem na forma deste regulamento.

Art. 3º - A competição será estruturada em duas fases: Fase Classificatória (pontos corridos) e Fase Eliminatória Simples.

Regras de Disputa por Números de Equipes

Art. 4º - A configuração dos grupos e o avanço para as fases eliminatórias dependerão do número de equipes inscritas:

- **24 equipes:** Seis grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 16 equipes para as oitavas de final. Sendo as duas melhores de cada grupo e os quatro melhores terceiros colocados entre todos os grupos.
- **20 equipes:** Cinco grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. Sendo os primeiros colocados de cada grupo e os três melhores segundos colocados entre todos os grupos.
- **16 equipes:** Quatro grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores equipes de cada grupo avançam para as quartas de final, com sorteio dos grupos.
- **15 equipes:** Três grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.
- **12 equipes:** Três grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.
- **10 equipes:** Dois grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As quatro melhores de cada grupo avançam para as quartas de final, com cruzamento olímpico.
- **8 equipes:** Dois grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo avançam para as semifinais, com cruzamento olímpico.
- **6 equipes:** Dois grupos com três equipes cada. As equipes se enfrentam grupo x grupo. As quatro melhores equipes mais bem classificadas entre os grupos, se

enfrentam na semifinal com cruzamento olímpico.

- **5 equipes:** Um grupo único com cinco equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.
- **4 equipes:** Um grupo único com quatro equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.

Dos Atletas por Equipe

Art. 5º - Cada equipe poderá inscrever até 30 atletas, sendo que poderão relacionar até 14 atletas por partida.

Art. 6º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 05 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

I – Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 03 atletas na quadra de jogo;

II – Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a 02 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

Tempo de Jogo

Art. 7º - As disputas do Futsal, masculino e feminino, serão realizadas em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, sendo os 2 (dois) últimos minutos de cada período cronometrados. Nas finais, as disputas serão realizadas diferentes para cada série:

Final Série A – 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos iniciais corridos de cada tempo e 10 (dez) minutos finais cronometrados de cada tempo;

Final Série B – 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos iniciais corridos de cada tempo e 05 (cinco) minutos finais cronometrados de cada tempo;

Final Série C – 2 (dois) tempos de 20 minutos corridos, sendo os 2 (dois) últimos minutos de cada período cronometrados;

Final Série D – 2 (dois) tempos de 20 minutos corridos, sendo os 2 (dois) últimos minutos de cada período cronometrados;

Parágrafo único. Haverá um intervalo de recuperação entre o primeiro e o segundo tempo não excedente a 3 (três) minutos.

Art. 8º - Cada equipe terá o direito ao pedido de 1 (um) tempo técnico a cada período. A duração de cada tempo será de 1 minuto.

Uniforme

Art. 9º - O uniforme dos atletas consiste em: camisetas com ou sem manga, contendo as mesmas estampas das mesmas cores; calção, short ou legging com a mesma cor predominante; meias de cano longo da mesma cor (não será aceito meia invisível); tênis ou chuteira apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte (não sendo obrigatório o uso das caneleiras). O **goleiro** deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido que as camisas dos goleiros sejam de cores distintas entre si. É permitida a utilização de calça própria para a prática do esporte.

§1º - As camisas devem ser numeradas nas costas, sem repetição de números na mesma equipe. Será facultado às equipes que utilizem fita adesiva em camisas que contenham numeração repetida, sendo vetada a criação de números inicialmente inexistentes nas camisas.

§2º - Não será permitida a utilização de camisas pertencentes a outras associações atléticas, ou clubes. As camisas de equipes representativas da mesma universidade à qual a atlética pertence poderão ser utilizadas.

§3º - A interpretação de semelhança de cores e modelos caberá ao Delegado da partida.

§4º - Caso seja verificado a participação de atleta em desacordo com o dispositivo no presente artigo durante o jogo, o mesmo deverá deixar a partida até sanar a irregularidade. Caso isto seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá recurso contra a não utilização do uniforme completo.

Contagem de pontos

Art. 10º - Para classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- Vitória = 3 pontos
- Empate = 1 ponto
- Derrota = 0 ponto

Parágrafo único: Para fins de desempate, são atribuídos os 3 pontos relativos à vitória por W.O., todavia, o placar de 3x0 não é computado para a equipe vencedora nos critérios: 4. Maior saldo de gols; 5. Maior número de gols pró. A equipe perdedora por W.O. tem o placar de 0x3 incluído em suas estatísticas para desempate.

Critérios de Desempate

Art. 11 - Critérios de Desempate Classificatórios na Primeira Fase:

1. Confronto direto;
2. Número de Vitórias;
3. Maior Saldo de gols;
4. Maior número de gols pró;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

Art. 12 - Critérios de Desempate Classificatórios na Segunda Fase:

Três cobranças de pênaltis para cada equipe, seguidas por cobranças alternadas, se necessário, até que o vencedor seja definido.

Parágrafo único: Poderão cobrar os pênaltis todos os atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.

Punições e Condutas Antidesportivas

Art. 13 - Quanto às punições:

I - Cartão amarelo: o cartão amarelo não implicará em suspensão automática nos jogos seguintes;

II - Cartão vermelho: suspensão automática da partida seguinte.

Parágrafo único. Em casos de agressões, entradas desleais, ou quaisquer atos não condizentes com o fair play no esporte, o atleta será julgado pela comissão organizadora, podendo o atleta e/ou a equipe ter de uma punição mais severa até a eliminação da competição.

W.O.

Art. 14 - Os horários dos jogos serão previamente informados e a partir do horário oficial da partida as equipes terão até quinze minutos para estarem aptas com no mínimo quatro atletas em quadra para começar a partida. Caso contrário, será decretado w.o. para a equipe que não estiver dentro de quadra. O placar adotado será de 3 x 0 e a

equipe não pontuará com a derrota. As equipes que usarem o tempo de quinze minutos, deverão pagar R\$10,00 (dez reais) por cada minuto de atraso.

Parágrafo único. A equipe que cometer reincidência, não comparecendo pela segunda vez a quadra de jogo na data e horário previamente informados, será desqualificada da competição.

ANEXO V – HANDEBOL

Art. 1º - A modalidade Handebol será realizada de acordo com as regras vigentes da Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), salvo as adaptações executadas pela comissão organizadora.

Modelo de Disputa

Art. 2º - A competição será organizada em divisões, assim compostas:

- **Primeira Divisão (Série A):** Serão avaliados a serem rebaixadas para a Segunda Divisão (Série B) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Segunda Divisão (Série B):** Serão avaliadas a subir para a Série A, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico. Serão avaliadas a serem rebaixadas para a Terceira Divisão (Série C) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Terceira Divisão (Série C):** Serão avaliadas a subir para a Série B, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico. Serão avaliadas a serem rebaixadas para a Quarta Divisão (Série D) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Quarta Divisão (Série D):** Serão avaliadas a subir para a série C, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico.

Parágrafo único: As vagas remanescentes serão preenchidas por equipes convidadas pela organização, aptas a participarem na forma deste regulamento.

Art. 3º - A competição será estruturada em duas fases: Fase Classificatória (pontos corridos) e Fase Eliminatória Simples.

Regras de Disputa por Números De Equipes

Art. 4º - A configuração dos grupos e o avanço para as fases eliminatórias dependerão do número de equipes inscritas:

- **24 equipes:** Seis grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 16 equipes para as oitavas de final. Sendo as duas melhores de cada grupo e os quatro melhores terceiros colocados entre todos os grupos.
- **20 equipes:** Cinco grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. Sendo os primeiros colocados de cada grupo e os três melhores segundos colocados entre todos os grupos.
- **16 equipes:** Quatro grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores equipes de cada grupo avançam para as quartas de final, com sorteio dos grupos.
- **15 equipes:** Três grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.
- **12 equipes:** Três grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.
- **10 equipes:** Dois grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As quatro melhores de cada grupo avançam para as quartas de final, com cruzamento olímpico.
- **8 equipes:** Dois grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo avançam para as semifinais, com cruzamento olímpico.
- **7 equipes:** Dois grupos, sendo um grupo com 3 equipes e o outro com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam na fase classificatória em grupo x grupo. Para as eliminatórias, avançarão os 4 melhores colocados na classificação geral, definidos pelo coeficiente de rendimento de cada equipe.
- **6 equipes:** Dois grupos com três equipes cada. As equipes se enfrentam grupo x grupo. As quatro melhores equipes mais bem classificadas entre os grupos, se enfrentam na semifinal com cruzamento olímpico.

- **5 equipes:** Um grupo único com cinco equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.
- **4 equipes:** Um grupo único com quatro equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.

Dos Atletas por Equipe

Art. 5º - Cada equipe poderá inscrever até 30 atletas, sendo que 16 poderão ser relacionados para cada partida.

Art. 6º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 07 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

I - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 05 atletas na quadra de jogo;

II - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a 04 atletas, fica a critério do árbitro encerrar a partida ou não. Caso encerre, o placar daquele momento será mantido.

Tempo de Jogo

Art. 7º - As disputas do Handebol, em ambos os naipes, serão realizadas em 2 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos corridos para as séries A e B, e 20 (vinte) minutos corridos para as séries C e D. Nas finais, os tempos se manterão iguais:

- **Final Série A e B** – 2 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos;
- **Final Série C** – 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos;
- **Final Série D** – 2 (dois) tempos de 20 minutos.

Parágrafo único. Haverá um intervalo de recuperação entre o primeiro e o segundo tempo não excedente a 3 (três) minutos.

Art. 8º - Cada equipe terá o direito ao pedido de 3 tempos técnicos no total. Dentro dos últimos 5 minutos do tempo regulamentar de jogo, somente um tempo técnico por equipe será concedido.

Uniforme

Art. 9º - O uniforme dos atletas consiste em: camisetas com ou sem manga, contendo as mesmas estampas das mesmas cores; calção, short ou legging com a mesma cor predominante; meias de cano longo da mesma cor (não será aceito meia invisível); tênis apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte. O goleiro deve usar uniforme de cor diferente dos demais atletas, sendo permitido que as camisas dos goleiros sejam de cores distintas entre si. É permitida a utilização de calça própria para a prática do esporte.

§1º - As camisas devem ser numeradas nas costas, sem repetição de números na mesma equipe. Será facultado às equipes que utilizem fita adesiva em camisas que contenham numeração repetida, sendo vetada a criação de números inicialmente inexistentes nas camisas.

§2º - Não será permitida a utilização de camisas pertencentes a outras associações atléticas, ou clubes. As camisas de equipes representativas da mesma universidade à qual a atlética pertence poderão ser utilizadas.

§3º - A interpretação de semelhança de cores e modelos caberá ao Delegado da partida.

§4º - Caso seja verificado a participação de atleta em desacordo com o dispositivo no presente artigo durante o jogo, o mesmo deverá deixar a partida até sanar a irregularidade. Caso isto seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá recurso contra a não utilização do uniforme completo.

Contagem de Pontos

Art. 10º - Para classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- Vitória = 2 pontos
- Empate = 1 ponto
- Derrota = 0 ponto

Critérios de Desempate

Art. 11 - Critérios de Desempate Classificatórios na Primeira Fase:

1. Confronto direto;
2. Número de Vitórias;
3. Saldo de gols;

4. Maior número de gols pró;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Sorteio.

Parágrafo único. Para fins de desempate, são atribuídos os 2 pontos relativos à vitória por W.O., todavia, o placar de 15x0 não é computado para a equipe vencedora nos critérios: 4. Maior saldo de gols; 5. Maior número de gols pró. A equipe perdedora por W.O. tem o placar de 0x3 incluído em suas estatísticas para desempate.

Art. 12. Critérios de Desempate Classificatórios na Segunda Fase:

1. Em caso de empate será realizada a decisão por tiros de sete metros. Serão três cobranças para cada equipe, seguidas por cobranças alternadas, se necessário, até que o vencedor seja definido.

Parágrafo único. Poderá cobrar o tiro de 7 (sete) metros quaisquer jogadores inscritos na súmula do jogo e que não tenha sido desqualificado ou tenha sido excluído por dois minutos ao final do tempo de jogo.

Punições e Condutas Antidesportivas

Art. 13 - Quanto às punições:

I - Advertência (Cartão Amarelo): não será de caráter acumulativo.

II - Exclusão (dois minutos): não será de caráter acumulativo.

III - Desqualificação Indireta (três dois minutos): não haverá suspensão da partida seguinte.

IV - Desqualificação Direta (cartão vermelho): não haverá suspensão da partida seguinte.

V - Desqualificação Direta (cartão vermelho + cartão azul): o cartão azul é aplicado após o cartão vermelho, indicando que haverá relatório sobre sua conduta na partida. Haverá suspensão automática.

Parágrafo único. Em casos de agressões, entradas desleais, ou quaisquer atos não condizentes com o fair play no esporte, o atleta será julgado pela comissão organizadora, podendo o atleta e/ou a equipe ter de uma punição mais severa até a eliminação da competição.

W.O.

Art. 14 - Os horários dos jogos serão previamente informados do horário oficial da partida e as equipes terão até quinze minutos para estarem aptas com no mínimo quatro

atletas em quadra para começar a partida. Caso contrário, será decretado w.o. para a equipe que não estiver dentro de quadra. O placar adotado será de 15 x 0 e a equipe não pontuará com a derrota.

As equipes que usarem o tempo de quinze minutos, deverão pagar R\$10,00 (dez reais) por cada minuto de atraso.

Parágrafo único. A equipe que cometer reincidência, não comparecendo pela segunda vez a quadra de jogo na data e horário previamente informados, será desqualificada da competição.

ANEXO VI – TÊNIS DE MESA

Art. 1º - A modalidade Tênis de Mesa será realizada de acordo com as regras vigentes da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, CBTM, salvo as adaptações executadas pela comissão organizadora.

Módulo de Disputa

Art. 2º: Obedecerá aos critérios previstos pela Comissão Organizadora.

Art. 3º - A competição será organizada em duas séries.

INDIVIDUAL: FEMININO, MASCULINO

Fase Classificatória (pontos corridos);

Fase Eliminatória Simples

Com 15 (quinze) atletas, serão formados cinco grupos, com três atletas em cada grupo, através do sorteio. Os atletas jogarão entre si em turno único dentro de seus grupos, na primeira fase (rodízio simples), classificando para a próxima fase (eliminatória simples) as primeiras colocadas e as três melhores segundas colocadas de cada grupo.

Na Segunda Fase será realizada a eliminatória simples, em jogo único, onde ocorrerão as quartas de finais, sendo os quatro melhores primeiros colocados posicionados como cabeça de chave, definindo sua posição por sorteio, em seguida, os demais atletas serão sorteados, pareando os confrontos. Em seguida, será realizada a semifinal e por conseguinte a final, seguindo o chaveamento.

Com 12 (doze) atletas, serão formados quatro grupos, com três atletas em cada grupo, através do sorteio. Os atletas jogarão entre si em turno único dentro de seus grupos, na primeira fase (rodízio simples), classificando para a próxima fase (eliminatória simples) as duas melhores equipes de cada grupo.

Na Segunda Fase será realizada a eliminatória simples, em jogo único, onde ocorrerão as quartas de finais, sendo os primeiros colocados de cada grupo posicionados como cabeça de chave, definindo sua posição por sorteio, em seguida, as demais duplas serão sorteadas, pareando os confrontos. Em seguida, será realizada a final, seguindo o chaveamento.

Com 9 (nove) atletas, serão formados três grupos, com três atletas em cada grupo, através do sorteio. Os atletas jogarão entre si em turno único dentro de seus grupos, na primeira fase (rodízio simples), classificando para a próxima fase (eliminatória simples) as primeiras colocadas de cada grupo e a melhor segunda colocada entre todos os grupos.

Na Segunda Fase será realizada a eliminatória simples, em jogo único, onde ocorrerão as semifinais, sendo os confrontos definidos: melhor primeira colocada x melhor segunda colocada e, segunda melhor primeira colocada x terceira melhor primeira colocada. Em seguida, será realizada a final, seguindo o chaveamento.

MISTO

Eliminatória Simples

Através de sorteio serão definidos os emparelhamentos das duplas competidoras.

Dos Atletas por Equipe

Art. 4º - Cada atlética poderá inscrever atletas em quantidade ilimitada para as disputas individuais. Para a disputa por duplas (obrigatoriamente mistas) as atléticas poderão se juntar com cursos e universidades diversas (não somando na pontuação geral).

Parágrafo único: Não será permitida a substituição no decorrer da competição.

Duração do Jogo

Art. 5º - As disputas do Tênis de Mesa serão realizadas em melhor de 3 sets, sagrando-se vencedor do set o jogador (es) que obtiver (em) 11 pontos primeiro, desde que exista ao menos 2 pontos de vantagem em relação ao oponente. Caso ocorra um empate em 11x11, será considerado vencedor, o primeiro a ampliar a vantagem para 2 pontos, tendo como limite 20 pontos.

Art. 6º - Cada atleta terá o direito ao pedido de 1 tempo técnico por jogo. A duração de cada tempo técnico será de 30 segundos.

Uniforme

Art. 7º - O uniforme dos atletas consiste em: camisas com ou sem manga, contendo as mesmas estampas das mesmas cores; calção, short ou legging com a mesma cor predominante; meias; tênis apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte.

§1º - Não será permitida a utilização de camisas pertencentes a outras associações atléticas, ou clubes. As camisas de equipes representativas da mesma universidade à qual a atlética pertence poderão ser utilizadas.

§2º - A interpretação de semelhança de cores e modelos caberá ao Delegado da partida. (Aplicado no caso das duplas)

§3º - Os atletas poderão utilizar qualquer raquete específica do esporte desde que contenha ao menos um de seus lados revestido de borracha.

§4º - Caso seja verificado a participação de atleta em desacordo com o dispositivo no presente artigo durante o jogo, o mesmo deverá deixar a partida até sanar a irregularidade. E terá um prazo limite de 5 minutos para esta resolução. O não cumprimento implica em eliminação da partida. Caso isso seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá recurso contra a não utilização do uniforme completo.

Parágrafo Único: Fica vetada a utilização de camisas (ou similares) brancas.

Contagem de Pontos

Art. 8º - Para classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- Vitória: 2 pontos
- Derrota: 1 ponto

Critérios de Desempate

Art. 9º - Critérios de Desempate Classificatórios na Primeira Fase:

1. Confronto direto;
2. Número de Vitórias;
3. Melhor saldo de sets;
4. Melhor saldo de pontos;
5. Maior coeficiente de sets;
6. Maior coeficiente de pontos;
7. Sorteio.

Parágrafo único: Para fins de desempate, são atribuídos os 2 pontos relativos à vitória por W.O., todavia, o placar de cada set não é computado para a equipe vencedora nos critérios: 3. Melhor saldo de sets; 4. Melhor saldo de pontos; 5. Maior coeficiente de sets; 6. Maior coeficiente de pontos. A equipe perdedora por W.O. tem o placar de 0x11 em todos os sets incluído em suas estatísticas para desempate.

Punições e Condutas Antidesportivas

Art. 10º - Quanto às punições:

Parágrafo único: Quaisquer atos não condizentes com o fair play no esporte, fará com que o atleta seja julgado pela comissão organizadora, podendo ocasionar ao atleta e/ou à equipe a eliminação da competição ou uma punição mais severa.

W.O.

Art. 11 - Os horários dos jogos serão previamente informados e a partir do horário estipulado será realizada uma chamada, para verificação da presença dos atletas. Quinze minutos após a chamada inicial será realizada uma segunda chamada. Os atletas que não responderem em ambas as chamadas serão considerados ausentes. A ausência de algum atleta (que se encontra inscrito), implicará na vitória do adversário, além da perda de dez pontos na pontuação da modalidade tênis de mesa. Os pontos dos atletas da mesma instituição que compareceram serão mantidos. Caso ocorra a ausência de todos os atletas implicará na perda de dez pontos no ranking geral para a equipe que não comparecer.

ANEXO VII – VÔLEI DE PRAIA

Art. 1º - A modalidade Vôlei de Praia será realizada de acordo com as regras vigentes da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo as adaptações executadas pela comissão organizadora.

Modelo de Disputa

Art. 2º - A competição será organizada em duas séries.

Art. 3º - O módulo de disputa obedecerá aos critérios previstos pela Comissão Organizadora.

FEMININO, MASCULINO E MISTO

Fase Eliminatória Dupla

A dupla só será eliminada após a segunda rodada de derrota.

Mesmo após uma derrota, a dupla ainda poderá ser a vencedora da competição, pois entrará numa chave de repescagem.

Art. 4º - Para caso necessite fase de classificação das equipes, será observada a pontuação e os critérios de desempate.

Dos Atletas por Equipe

Art. 5º - Cada equipe deverá relacionar para a partida um total de 2 atletas, podendo ter 1 atleta reserva.

Art. 6º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 02 atletas em cada uma.

I – Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 02 atletas na quadra de jogo;

II – Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a 01 atleta, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

Duração do Jogo

Art. 7º - As disputas do vôlei de praia, masculino e feminino, serão realizadas em 1 (um) set de 21 (vinte e um) pontos, tendo como limite 25 (vinte e cinco) pontos.

Parágrafo único. Haverá um tempo de até 3 minutos de aquecimento antes do início da partida.

Art. 8º - Cada equipe terá o direito ao pedido de 1 (um) tempo técnico no set. A duração de cada tempo será de 1 minuto.

Art. 9º - Durante a partida final da competição, as equipes participantes poderão definir consensualmente se o jogo será disputado em melhor de 3 sets (sendo o set desempate de 15 pontos sem limite), ou set único. Caso não ocorra consenso, a partida será mantida em set único.

Uniforme

Art. 10º - O uniforme dos atletas será disponibilizado pela organização, contendo short e camiseta.

§1º - Não será permitida a utilização de outras camisas que não sejam a da organização.

§2º - Os atletas poderão colocar camisa de manda cumprida ou legging por baixo da camisa de jogo.

§3º - Caso seja verificado a participação de atleta em desacordo com o dispositivo no presente artigo durante o jogo, o mesmo deverá deixar a partida até sanar a irregularidade. E terá um prazo limite de 5 minutos para esta resolução. O não cumprimento implica em eliminação da partida. Caso isso seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá recurso contra a não utilização do uniforme completo.

Contagem de Pontos

Art. 11 - Para classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação, caso seja realizado classificatória:

- Vitória = 2 pontos
- Derrota = 1 pontos

Critérios de Desempate

Art. 12 - Critérios de Desempate caso seja necessário realizar classificatória:

1. Confronto direto;
2. Número de Vitórias;
3. Melhor saldo de pontos;
4. Maior coeficiente de pontos;
5. Sorteio.

Parágrafo único: Para fins de desempate, são atribuídos os 2 pontos relativos à vitória, todavia, o placar de cada set não é computado para a equipe vencedora nos critérios: 3. Melhor saldo de pontos; 4. Maior coeficiente de pontos. A equipe perdedora por W.O. tem o placar de 0x21 no set incluído em suas estatísticas para desempate.

Punições e Condutas Antidesportivas

Art. 13 - Quanto às punições:

Parágrafo único. Em casos de agressões, entradas desleais, ou quaisquer atos não condizentes com o fair play no esporte, o atleta será julgado pela comissão organizadora, podendo o atleta e/ou a equipe ter de uma punição mais severa até a eliminação da competição.

W.O.

Art. 14 - Os horários de início da competição serão previamente informados e a partir do horário estipulado para a primeira partida do dia as equipes terão até quinze minutos para estarem aptas com os dois atletas em quadra para começar a partida. As partidas subsequentes terão liberação para entrada dos atletas em quadra em função de comando do árbitro. Após o apito de chamada do árbitro as equipes terão até 5 minutos para estarem em quadra aptas a jogar, caso contrário, será decretado W.O. para a equipe que não estiver pronta. O placar adotado no set será de 21x0 a favor da equipe presente.

ANEXO VIII – VOLEIBOL

Art. 1º - A modalidade Voleibol será realizada de acordo com as regras vigentes da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo as adaptações executadas pela comissão organizadora.

Modelo de Disputa

Art. 2º - A competição será organizada em divisões, assim compostas:

- **Primeira Divisão (Série A):** Serão avaliados a serem rebaixadas para a Segunda Divisão (Série B) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Segunda Divisão (Série B):** Serão avaliadas a subir para a Série A, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico. Serão avaliadas a serem rebaixadas para a Terceira Divisão (Série C) as duas equipes com as piores campanhas entre todos os grupos. A CO avaliará a necessidade do rebaixamento de acordo com o nível técnico.
- **Terceira Divisão (Série C):** Serão avaliadas a subir para a Série B, na edição subsequente, as duas equipes que avançarem para a fase final da competição. A CO avaliará a necessidade de subirem a série de acordo com o nível técnico.

Parágrafo único: As vagas remanescentes serão preenchidas por equipes convidadas pela organização, aptas a participarem na forma deste regulamento.

Art. 3º - A competição será estruturada em duas fases: Fase Classificatória (pontos corridos) e Fase Eliminatória Simples.

Regras de Disputa por Números de Equipes

Art. 4º - A configuração dos grupos e o avanço para as fases eliminatórias dependerão do número de equipes inscritas:

- **24 equipes:** Seis grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 16 equipes para as oitavas de final. Sendo as duas melhores de cada grupo e os quatro melhores terceiros colocados entre todos os grupos.
- **20 equipes:** Cinco grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. Sendo os primeiros colocados de cada grupo e os três melhores segundos colocados entre todos os grupos.
- **16 equipes:** Quatro grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores equipes de cada grupo avançam para as quartas de final, com sorteio dos grupos.
- **15 equipes:** Três grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. Classificam 8 equipes para as quartas de final. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.
- **12 equipes:** Três grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo e os dois melhores terceiros colocados avançam para as quartas de final, com sorteio para definir os confrontos.
- **10 equipes:** Dois grupos com cinco equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As quatro melhores de cada grupo avançam para as quartas de final, com cruzamento olímpico.
- **8 equipes:** Dois grupos com quatro equipes cada. As equipes se enfrentam dentro dos seus grupos. As duas melhores de cada grupo avançam para as semifinais, com cruzamento olímpico.
- **6 equipes:** Dois grupos com três equipes cada. As equipes se enfrentam grupo x grupo. As quatro melhores equipes mais bem classificadas entre os grupos, se enfrentam na semifinal com cruzamento olímpico.
- **5 equipes:** Um grupo único com cinco equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.

- **4 equipes:** Um grupo único com quatro equipes. Todos se enfrentam na fase classificatória, a primeira colocada vai direto para a final e a segunda e terceira colocadas, se enfrentam em uma semifinal para definir quem jogará contra a primeira colocada já na final.

Dos Atletas por Equipe

Art. 5º - Cada equipe poderá relacionar para a partida um total de 14 atletas, sendo 12 regulares e 2 líberos. E na competição poderá ser inscrito no máximo 30 atletas.

Art. 6º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 06 atletas em cada uma.

Duração do Jogo

Art. 7º - As disputas do Voleibol em ambos os naipes serão realizadas em melhor de 3 (três) sets, sendo os dois primeiros disputados em vinte e cinco pontos, tendo como limite trinta pontos; e em caso de necessidade, haverá a realização de um terceiro set de quinze pontos adotando como o limite vinte e um pontos.

I - Será facultado ao árbitro disponibilizar até 3 (três) minutos de aquecimento dentro da quadra de jogo antes do início da partida.

II - Haverá um intervalo de recuperação entre os sets não excedente a 3 (três) minutos.

Art. 8º - Cada equipe terá o direito ao pedido de 2 tempos técnicos a cada set. A duração de cada tempo será de 1 minuto.

Art. 9º - Durante a partida final da competição, o jogo será disputado em melhor de 5 sets para a série A e melhor de 3 sets para as séries B e C.

Uniforme

Art. 10º - O uniforme dos atletas consiste de: camisetas com ou sem manga, contendo as mesmas estampas das mesmas cores; calção, short ou legging com a mesma cor predominante; meias de cano longo; tênis apropriados para a prática da modalidade, podendo utilizar equipamentos de proteção próprios ao esporte. Os líberos deverão vestir camisetas de cor diferente dos demais atletas.

§1º - As camisas devem ser numeradas nas costas, sem repetição de números na mesma equipe. Será facultado às equipes que utilizem fita adesiva em camisas que contenham numeração repetida, sendo vetada a criação de números inicialmente inexistentes nas camisas.

§2º - Não será permitida a utilização de camisas pertencentes a outras associações atléticas, ou clubes. As camisas de equipes representativas da mesma universidade à qual a atlética pertence poderão ser utilizadas. Os líberos poderão utilizar camisas diferentes entre si.

§3º - A interpretação de semelhança de cores e modelos caberá ao Delegado da partida.

§4º - Caso seja verificado a participação de atleta em desacordo com o dispositivo no presente artigo durante o jogo, o mesmo deverá deixar a partida até sanar a irregularidade. Caso isto seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá recurso contra a não utilização do uniforme completo.

Contagem de Pontos

Art. 11º - Para classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- Vitória: 2x0 = 3 pontos | 2x1 = 2 pontos
- Derrota: 1x2 = 1 ponto | 0x2 = 0 ponto

Critérios de Desempate

Art. 12- Critérios de Desempate Classificatórios na Primeira Fase:

1. Confronto direto;
2. Número de Vitórias;
3. Melhor saldo de sets;
4. Melhor saldo de pontos;
5. Maior coeficiente de sets;
6. Maior coeficiente de pontos;
7. Sorteio.

Parágrafo único: Para fins de desempate, são atribuídos os 3 pontos relativos à vitória por W.O., todavia, o placar de cada set não é computado para a equipe vencedora nos critérios: 3. Melhor saldo de sets; 4. Melhor saldo de pontos; 5. Maior coeficiente de sets; 6. Maior coeficiente de pontos. A equipe perdedora por W.O. tem o placar de 0x25 em todos os sets incluído em suas estatísticas para desempate.

Punições e Condutas Antidesportivas

Art. 13 - Quanto às punições:

- I. **Cartão vermelho:** Ponto para a equipe adversária no ponto em disputa.
- II. **Expulsão:** (Cartões amarelo e vermelho juntos): Expulsão no set em andamento
- III. **Desqualificação:** (Cartões amarelo e vermelho separados): Exclusão na partida e suspensão automática na próxima partida.

Parágrafo único: em casos de agressões, entradas desleais, ou quaisquer atos não condizentes com o fair play no esporte, o atleta ou membro da comissão técnica será julgado pela comissão organizadora, podendo o atleta e/ou a equipe ter de uma punição mais severa até a eliminação da competição.

W.O.

Art. 14 - Os horários dos jogos serão previamente informados e a partir do horário oficial da partida as equipes terão até quinze minutos para estarem aptas com no mínimo **seis atletas** em quadra para começar a partida. Caso contrário, será decretado W.O. para a equipe que não estiver dentro de quadra. A equipe vencedora receberá os três pontos referentes a vitória por dois sets a zero, tendo suas parciais computadas em 0 x 0 e 0 x 0. A equipe perdedora não receberá pontos, como aconteceria em uma derrota por dois sets a zero e terá as parciais computadas como 0 x 25 e 0 x 25. As equipes que usarem o tempo de quinze minutos, deverão pagar R\$10,00 (dez reais) por cada minuto de atraso.

Parágrafo único: A equipe que cometer reincidência, não comparecendo pela segunda vez a quadra de jogo na data e horário previamente informados, será desqualificada da competição.

ANEXO IX – VALORES, DATAS E DADOS BANCÁRIOS

DATAS DE PAGAMENTO DAS MODALIDADES DE QUADRA (BASQUETE, FUTSAL, HANDEBOL E VOLEIBOL):

AthletiCup 2025.1 - Modalidades Quadra		
Parcelas	Valores	Pagamento
P0	R\$ 300,00	27/jan
P1	R\$ 300,00	11/fev
P2	R\$ 300,00	11/mar
P3	R\$ 400,00	11/abr

AthletiCup 2024.2 – Modalidades Quadra	
DATA	ASSUNTO
27/jan	Encerramento das inscrições
04/fev	Sorteio da tabela
10/fev	Envio das restrições
24/fev	Entrega da tabela
15/mar	Início da AthletiCup

Dados Bancários	
Mercúrio Produções e Atividades Desportivas LTDA	PIX CNPJ: 24.408.434/0001-93

ANEXO X – PONTUAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO GERAL

A classificação geral será a soma das pontuações de todas as equipes que a atlética inscrever nas modalidades da AthletiCup 2025.1. Ao final do ano de 2025, faremos a soma do primeiro e segundo semestres para o campeão anual, além do semestral. Com isso teremos os seguintes campeões:

- Campeão 2025.1 - Julho
- Campeão 2025.2 - Dezembro
- Campeão do ano de 2025 - Dezembro

QUADRO GERAL

Basquete, Basquete 3x3, Futebol de Campo, Futsal, Handebol, Voleibol e Tênis de Mesa

SÉRIE A e SÉRIE ÚNICA	
CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	40 pontos
2º Lugar	35 pontos
3º e 4º Lugar	32 pontos
5º ao 8º Lugar	29 pontos
9º ao 16º Lugar	26 pontos
SÉRIE B	
CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	30 pontos
2º Lugar	28 pontos

3º e 4º Lugar	26 pontos
5º ao 8º Lugar	23 pontos
9º ao 16º Lugar	20 pontos
SÉRIE C	
CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	24 pontos
2º Lugar	22 pontos
3º e 4º Lugar	20 pontos
5º ao 8º Lugar	17 pontos
9º ao 16º Lugar	14 pontos
SÉRIE D	
CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	18 pontos
2º Lugar	16 pontos
3º e 4º Lugar	14 pontos
5º ao 8º Lugar	11 pontos
9º ao 16º Lugar	8 pontos

O Beach será considerado como uma categoria no quadro geral. Isso significa que todos os esportes de praia (altinha, beach tennis, futevôlei, futmesa e futevôlei) terão uma classificação unificada para determinar os mais bem colocados do Beach em cada etapa de 2025.1 (abril e junho). A soma das pontuações destas duas etapas de 25.1 resultará nos maiores pontuadores, os quais ganharão pontos no quadro geral, conforme tabela abaixo.

QUADRO GERAL

ATHLETICUP BEACH – 25.1 e 25.2

BEACH	
CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	50 pontos
2º Lugar	45 pontos
3º Lugar	40 pontos
4º Lugar	35 pontos
5º Lugar	30 pontos
6º Lugar	25 pontos
7º Lugar	20 pontos
8º Lugar	17 pontos
9º Lugar	14 pontos
10º Lugar	12 pontos
11º Lugar	10 pontos
12º Lugar	9 pontos

13º Lugar	8 pontos
14º Lugar	7 pontos
15º Lugar	6 pontos
16º Lugar	5 pontos

***Classificação geral a partir da soma de todas as categorias do Beach**