



REGULAMENTO JUT 2018 JOGOS UNIVERSITÁRIOS UNITOLEDADO

Os JOGOS UNIVERSITÁRIOS UNITOLEDADO – JUT são promovidos pelo Centro Universitário Toledo - UNITOLEDADO Araçatuba e acontecerão entre os dias 17 a 21/04/2018, tendo por objetivo desenvolver o intercâmbio esportivo entre os alunos UniToledo, valorizar a saúde e o lazer, promover a prática esportiva como instrumento de integração, sociabilização e de confraternização de todos os participantes.

O JUT engloba competições esportivas e lúdicas onde participarão alunos e professores de várias faixas etárias, dando oportunidade de participação a todos os alunos regularmente matriculados nos diversos Cursos de Graduação e Pós-Graduação oferecidos pela UniToledo – Araçatuba.

As modalidades para a edição 2018 serão as de: Voleibol, Futsal, Basquetebol, Handebol, Biribol, Atletismo, Jiu Jitsu, Corrida do Ovo, Corrida do Saco, Guerra de Cotonete e Natação nas categorias masculino e feminino. As modalidades de Cheelearders, Truco, Xadrez, Poker, Street Fighter e FIFA 2018, estarão abertas independentemente de sexo. A modalidade Futebol de Sabão na categoria feminino, e a modalidade Cabo de Guerra na modalidade mista.

As modalidades de xadrez, truco, poker e FIFA podem inscrever dois representantes por curso. As modalidades de Jiu Jitsu, natação e atletismo também podem apresentar dois representantes por curso, tanto na categoria masculina quanto na feminina. As demais modalidades apresentadas terão uma inscrição por curso. “Cada atleta poderá representar seu curso em 3 (três) modalidades coletivas e três individuais”.

Será de competência da Comissão Organizadora coordenar os trabalhos na realização dos Jogos.

A Comissão Organizadora será composta por professores e alunos e a ela caberá a promoção, realização, direção e organização técnica dos JUT, com apoio da Reitoria e da Pró-Reitoria Acadêmica.

Poderão participar dos JUT todos os alunos, desde que respeitados os regulamentos específicos de cada modalidade oferecida, que tenham sido inscritos pelo curso de GRADUAÇÃO ao qual estejam matriculados, os alunos da PÓS-GRADUAÇÃO e professores do UniToledo.

Os jogos serão regidos pelo regulamento técnico descrito a seguir.

REGULAMENTO TÉCNICO POR MODALIDADES DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS UNITOLEDADO – 2018

A Coordenação Geral dos JUT – 2018 estabelece, a seguir, o Regulamento Técnico por modalidade.



facebook.toledo.br



flickr.toledo.br



twitter.toledo.br



@unitoledo



(18) 996273166



unitoledoaracatuba



FUTSAL

A modalidade de Futsal será oferecida nas categorias Masculino e Feminino. Sendo que cada curso poderá ser representado por uma equipe de cada sexo. Os jogos serão regidos pelas regras vigentes da Confederação Brasileira de Futebol de Salão <http://www.cbfs.com.br/new/regras.asp#>, com as exceções previstas neste regulamento.

Em todas as fases as partidas serão disputadas em 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos cada, sem intervalo entre os tempos (somente troca de lado) e não haverá pedido de tempo durante a partida.

Em caso de empate no tempo regulamentar:

- a) A definição do vencedor se dará através da cobrança de penalidade, será cobrada uma série de 3 (três) tiros da marca de penalidade máxima, alternadamente, vencendo a equipe que marcar o maior número de gols.
- b) Persistindo, ainda o empate, serão cobrados tantos pênaltis quanto forem necessários, alternadamente, sendo obrigatória a troca de atletas para cobrança, vencendo a equipe que conseguir a primeira vantagem na sequência dos mesmos.

Cada curso poderá inscrever até 15 (quinze) atletas e poderá substituir 3 (três) deles, devidamente matriculados no curso, antes da primeira partida. A equipe deverá ter um representante técnico.

Punições: Em caso de briga ocorrerá a exclusão da competição dos atletas envolvidos e em caso de briga generalizada as equipes envolvidas serão excluídas da competição.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

OBS: Não haverá partida de disputa de terceiro lugar, ficando em terceiro o perdedor da partida realizada na semifinal e que foi derrotado pelo campeão da modalidade.



VOLEIBOL

A modalidade de Voleibol será oferecida nas categorias Masculino e Feminino. Sendo que cada curso poderá ser representado por uma equipe de cada sexo. Os jogos serão regidos pelas regras vigentes da Confederação Brasileira de Voleibol, <http://www.volei.org.br/newcbv/tecnico/index.asp?pag=regras>, com as exceções previstas neste regulamento.

Na fase eliminatória as partidas serão disputadas em sistema de melhor de 1 (um) set. Para vencer o jogo será preciso marcar 25 (vinte e cinco) pontos com diferença mínima de 2 (dois) pontos do adversário, com alternância de quadra quando uma das equipes alcançar o placar de 13 (treze) pontos.

A final será realizada em jogo único na melhor de três sets, sendo os dois primeiros até 25 (vinte e cinco) pontos e se necessário o terceiro (tie-brake) de 15 (quinze) pontos. Em todos os casos com diferença mínima de pelo menos 2 (dois) pontos.

As equipes não terão direito a pedido de tempo durante o jogo.

Cada curso poderá inscrever até 15 (quinze) atletas e poderá substituir 3 (três) deles, devidamente matriculados no curso, antes da primeira partida. A equipe deverá ter um representante técnico.

Punições: Em caso de briga, ocorrerá exclusão da competição dos atletas envolvidos e em caso de briga generalizada as equipes envolvidas serão excluídas da competição.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

OBS: Não haverá partida de disputa de terceiro lugar, ficando em terceiro o perdedor da partida realizada na semifinal e que foi derrotado pelo campeão da modalidade.



BASQUETEBOL

Será oferecida nas categorias Masculino e Feminina. Sendo que cada curso poderá ser representado por uma equipe de cada sexo. Os jogos serão regidos pelas regras vigentes da Confederação Brasileira de Basquetebol http://sge.esumula.com.br/Arquivos/LIVRO_DE_REGRAS.pdf com as exceções previstas neste regulamento.

Em todas as fases as partidas serão disputadas em 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos cada e sem intervalo entre os tempos, somente troca de lado de cada equipe e não haverá pedido de tempo durante a partida.

Em caso de empate no tempo regulamentar:

a) A definição do vencedor se dará através da cobrança de penalidades. Será cobrada 1 série de tiros livres alternados, até que se tenha um vencedor.

Cada curso poderá inscrever até 15 (quinze) atletas e poderá substituir 3 (três) deles, devidamente matriculados no curso, antes da primeira partida. A equipe deverá ter um representante técnico.

Punições: Em caso de briga ocorrerá exclusão da competição dos atletas envolvidos e em caso de briga generalizada as equipes envolvidas serão excluídas da competição.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

OBS: Não haverá partida de disputa de terceiro lugar, ficando em terceiro o perdedor da partida realizada na semifinal e que foi derrotado pelo campeão da modalidade.





HANDEBOL

Será oferecida nas categorias Masculino e Feminina. Sendo que cada curso poderá ser representado por uma equipe de cada sexo. Os jogos serão regidos pelas regras vigentes da Confederação Brasileira de Handebol <http://www.handsport.com.br/regras-do-handebol/143-regras-do-handebol> com as exceções previstas neste regulamento.

Em todas as fases as partidas serão disputadas em 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos cada e sem intervalo entre os tempos, somente troca de lado de cada equipe e não haverá pedido de tempo durante a partida.

Em caso de empate no tempo regulamentar:

- a) A definição do vencedor se dará através da cobrança de penalidades. Será cobrada 1 série de 3 (três) tiros da marca 7 (sete) metros (penalidade máxima), alternadamente, vencendo a equipe que marcar o maior número de gols.
- c) Persistindo, ainda o empate, serão cobrados tantos de 7 (sete) metros (pênaltis) quanto forem necessários, alternadamente, sendo obrigatória a troca de atletas para cobrança, vencendo a equipe que conseguir a primeira vantagem na sequência dos mesmos.

Cada curso poderá inscrever até 15 (quinze) atletas e poderá substituir 3 (três) deles, devidamente matriculados no curso, antes da primeira partida. A equipe deverá ter um representante técnico.

Punições: Em caso de briga ocorrerá exclusão da competição dos atletas envolvidos e em caso de briga generalizada as equipes envolvidas serão excluídas da competição.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

OBS: Não haverá partida de disputa de terceiro lugar, ficando em terceiro o perdedor da partida realizada na semi-final e que foi derrotado pelo campeão da modalidade.





BIRIBOL

Será oferecida nas categorias Masculino e Feminina. Sendo que cada curso poderá ser representado por uma equipe de cada sexo. Os jogos serão regidos pelas regras vigentes da Confederação Brasileira de Biribol <https://fgbiribol.com.br/regras/com> com as exceções previstas neste regulamento.

Na fase eliminatória as partidas serão disputadas em sistema de melhor de 1 (um) set. Para vencer o jogo será preciso marcar 21 (vinte e um) pontos com diferença mínima de 2 (dois) pontos do adversário, com alternância de quadra quando uma das equipes alcançar o placar de 11 (onze) pontos.

A final será realizada em jogo único na melhor de três sets, sendo os dois primeiros até 21 (vinte e um) pontos e se necessário o terceiro (tie-brake) de 15 (quinze) pontos, em todos os casos com diferença mínima de pelo menos 2 (dois) pontos.

As equipes não terão direito a pedido de tempo durante o jogo.

Cada curso poderá inscrever até 8 (oito) atletas e poderá substituir 2 (dois) deles, devidamente matriculados no curso, antes da primeira partida. A equipe deverá ter um representante técnico.

Punições: Em caso de briga ocorrerá a exclusão da competição dos atletas envolvidos e em caso de briga generalizada as equipes envolvidas serão excluídas da competição.

Para cômputo de pontuação geral serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

OBS: Não haverá partida de disputa de terceiro lugar, ficando em terceiro o perdedor da partida realizada na semifinal e que foi derrotado pelo campeão da modalidade.



ATLETISMO

Serão oferecidas as provas de 100 (cem) e 200 (duzentos) metros nas categorias individuais masculino e feminino, e 4 x 100 no revezamento misto.

A Competição de Atletismo será realizada de acordo com as regras oficiais da IAAF <http://www.cbaf.org.br/regras/> com as exceções previstas neste regulamento.

Cada curso poderá inscrever até 2 (dois) atletas em cada prova.

Em todas as provas é necessário que os atletas percorram a distância total para se classificar.

Os competidores devem iniciar e terminar a prova na mesma raia onde começaram.

Obstruir outros competidores, atravessando outra raia ou interferindo de qualquer outra forma no desenvolvimento da competição, acarretará na desclassificação do infrator.

A nenhum competidor deve ser permitido usar ou vestir qualquer objeto adicional que possa potencializar sua velocidade.

Composição de séries eliminatórias e final

Eliminatórias

Quando necessárias as séries eliminatórias serão constituídas por sorteio.

Cada série eliminatória utilizará de 3 (três) a 6 (seis) raia.

Cada corredor competirá em apenas uma série eliminatória.

A classificação para a final será obtida pelos 6 (seis) melhores tempos registrados dentre todas as séries eliminatórias.

Todas as provas eliminatórias serão realizadas no mesmo dia.

Final

A final será disputada em 6 (seis) raia.

A composição da série final (balizamento) observará a ordem crescente dos 6 (seis) melhores tempos registrados nas séries eliminatórias.

Para o cômputo da pontuação geral, serão considerados 5 (cinco) pontos para o curso primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado, referente ao resultado geral da modalidade e não para cada prova.





JIU JITSU

A modalidade será oferecida em duas categorias: feminino até 60kg e acima de 60kg e masculino até 75Kg e acima de 75kg.

A competição de Jiu Jitsu será realizada de acordo com as regras oficiais <http://cbjj.com.br/regras/> com as exceções previstas neste regulamento.

Cada curso poderá inscrever até 2 (dois) atletas nas categorias masculino e feminino.

O sistema de eliminatórias será o de eliminatória simples.

Para cômputo da pontuação geral serão considerados 5 (cinco) pontos para o curso primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado, referente ao resultado geral da modalidade e não para cada prova.

TRUCO

O Torneio será disputado na categoria duplas, sem distinção de sexo.

Cada competidor poderá participar do torneio em apenas uma dupla.

As partidas serão em melhor de 3 (três) partidas num tempo total de 1 hora.

A organização se reserva o direito de impugnar ou desclassificar o participante que agir de má fé ou que crie situações embaraçosas.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

XADREZ

A competição de xadrez somente será realizada com no mínimo 3 (três) inscritos, podendo ser escritas duas pessoas de cada curso, sem distinção de sexo.

As partidas serão em melhor de partida única (eliminatória direta).



A organização se reserva o direito de impugnar ou desclassificar o participante que agir de má fé ou que crie situações embaraçosas.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

POKER

Cada curso poderá inscrever até 2 (dois) representantes, independentemente de sexo.
Torneio Freezout Poker Texas Holdem JUT.

O torneio seguirá as regras internacionais de Poker Texas Holdem.

Buy in 3K fichas

Blinds 12 minutos

1 - 25/50, 2 - 50/100, 3 - 100/200, 4 - 200/400, 5 - 300/600, 6 - 400/800 e 7 - 500/1000 anti 100.

INTERVALO

8 - 600/1200 anti 100, 9 - 800/1600 anti 200, 10 - 1000/2000 anti 300, 11 - 1500/3000 anti 400, 12 - 2000/4000 anti 500, 13 - 3000/6000 anti 500, 14 - 4000/8000 anti 1000, 15 - 5000/10000 anti 1000, 16 - 6000/12000 anti 1000, 17 - 8000/16000 anti 2000 e 18 - 10000/20000 anti 2000.

* Não haverá Rebay.

* Permitida entrada até o 6º nível.

Em todas as situações, a forma de eliminação é eliminatória simples.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 5 (cinco) pontos para o primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado.

OBS: o sorteio para posição dos jogadores nas mesas será realizado no início da modalidade, porém todos os inscritos deverão se apresentar para o responsável às 19h30.



NATAÇÃO

Provas (masculino e feminina):

- 50 metros, estilo Crawl
- 50 metros, estilo costas
- 50 metros, estilo peito
- 50 metros, estilo borboleta
- Revezamento 4x25 metros (misto). Nesta prova tem-se a obrigatoriedade de 2 (dois) nadadores do sexo masculino e 2 (dois) do sexo feminino.

Em todas as provas é necessário que os atletas nadem a distância total para se classificar.

Os nadadores devem permanecer e terminar a prova na mesma raia onde começaram.

Em todas as provas, os nadadores devem fazer contato físico com a borda de virada ou de chegada. A virada deve ser feita contra a borda da piscina e não é permitido andar ou tomar impulso no fundo da piscina.

Ficar de pé durante a prova de nado livre ou durante o nado livre nas provas de medley, não deve desclassificar o nadador, contudo, ele não poderá andar.

Não é permitido puxar a raia.

Obstruir outros competidores, atravessando outra raia ou interferindo de qualquer outra forma, será motivo de desclassificação do nadador infrator.

A nenhum competidor deve ser permitido usar ou vestir qualquer objeto adicional ou maiô que possa ajudar sua velocidade, flutuação ou resistência durante uma competição (tais como: luvas, pés de pato, etc.). Óculos podem ser usados.

Na prova de revezamento, a equipe de um competidor cujos pés perderem contato com o bloco de partida antes de o nadador anterior tocar na parede, será desclassificado.

Qualquer equipe de revezamento deve ser desclassificada de uma prova se um membro da equipe diferentemente do nadador designado para nadar aquela distância, entrar na água enquanto a prova estiver sendo disputada e antes que todos os nadadores de todas as equipes tenham acabado a prova.





Os membros de uma equipe de revezamento e sua ordem de competir devem ser designados antes da prova. Qualquer membro da equipe de revezamento pode competir numa prova somente uma vez. A composição de uma equipe de revezamento não pode ser mudada entre as séries eliminatórias e as finais de uma prova.

Nadar em ordem diferente da apresentada resultará em desclassificação.

As provas serão nadadas em piscina de 25 (vinte e cinco) metros.

Composição de séries eliminatórias e final

Eliminatórias

Quando necessárias as séries eliminatórias serão constituídas por sorteio.

Em cada série eliminatória serão utilizadas de 3 (três) a 6 (seis) raias.

Cada nadador competirá em apenas uma série eliminatória.

A classificação para a final será obtida pelos 6 (seis) melhores tempos registrados dentre todas as séries eliminatórias.

Todas as provas eliminatórias serão realizadas no mesmo dia.

Final

A final será disputada em 6 (seis) raias.

A composição da série final (balizamento) observará a ordem crescente dos 6 (seis) melhores tempos registrados nas séries eliminatórias. O melhor tempo será colocado na raia de número 4 (quatro), o segundo melhor tempo será colocado à esquerda, ou seja, na raia 5 (cinco), o terceiro melhor tempo será colocado na raia à direita, ou seja, na raia 3 (três), assim, alternando-se os tempos à esquerda e direita, até que se complete o balizamento da série.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 5 (cinco) pontos para o curso primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado, referente ao resultado geral da modalidade e não para cada prova.





TORCIDA

Será computado para a melhor torcida o total de 5 (cinco) pontos, sendo avaliados pela comissão organizadora, os seguintes critérios: Uniforme, número de torcedores, grito de “guerra”, bateria, comportamento, animação e mascote.

Todos os objetos (bandeiras, faixas ou qualquer outro objeto alusivo ao curso deverá estar em posse de sua torcida todo o tempo).

Durante a realização da abertura e na entrega das premiações haverá solicitação de silêncio, com apresentação de placas indicativas. As torcidas que não respeitarem a solicitação sofrerão penalidades na pontuação. As torcidas deverão estar presentes todos os dias dos jogos, em todo o período de sua realização.

CHEELEARDERS

O tema será livre, sendo que cada equipe participante deverá ser composta de no mínimo de 8 (oito) integrantes, e no máximo 30 (trinta) integrantes. As apresentações deverão contar com duração máxima de 5 (cinco) minutos e mínima de 3 (três) minutos.

Para cômputo da pontuação geral, serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

OBS: A mesa julgadora será composta por convidados com experiência técnica em coreografia e dança e membros da comissão organizadora.

Serão avaliados: coreografia, desenvoltura, vestimenta e tempo da realização da coreografia proposta.

A equipe que ultrapassar o tempo permitido para realização da coreografia perderá 1 (um) ponto na soma geral por cada minuto que exceder o limite máximo estipulado.

O critério de desempate será a somatória do júri técnico nos aspectos de coreografia e desenvoltura, persistindo o empate, ficará a maior nota da vestimenta.





FUTEBOL ELETRÔNICO

O jogo será escolhido pela comissão organizadora do evento, usando para isso a plataforma PlayStation. Poderão participar alunos dos cursos de Graduação, de Pós-Graduação e professores UniToledo, podendo ser inscritos 2 (dois) representantes por curso.

O campeonato será realizado no formato de eliminatória direta. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos cada (cinco minutos por tempo). Se no tempo regulamentar as equipes estiverem empatadas, o vencedor se dará através da disputa de pênaltis.

Antes do início da partida o "árbitro" fará sorteio de par ou ímpar pra determinar o lado e a escolha do controle para o jogo, não podendo ser trocado durante a partida. É de responsabilidade de cada participante a checagem do bom funcionamento do seu controle antes do início da competição.

Cada participante terá direito a 3 (três) "pauses" no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um "pause". Durante cada "pause" o jogador terá 30 (trinta) segundos para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida o participante terá direito a 1 (um) minuto para alterações na formação.

As partidas só começam ou recomeçam com autorização dos juízes. Caso acabe a energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o placar da partida que estava em andamento antes da falta de energia ou travamento do console. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Casos extraordinários, serão analisados e resolvidos pela comissão organizadora do evento.

O sorteio e colocação dos jogadores na chave e a ordem dos jogos serão estabelecidos no congresso técnico dos JUT'S 2018.

Será automaticamente desclassificado o jogador que não seguir as regras gerais ou utilizar qualquer meio indevido com objetivo de fraudar as referidas regras.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 5 (cinco) pontos para o curso primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado, referente ao resultado geral da modalidade e não para cada prova.



STREET FIGHTER IV

Modo de Competição: 1 vs. 1. As disputas serão realizadas em partidas únicas, sendo que cada partida contém 3 rounds.

Game Settings / Configurações do jogo:

- Game Type : Versus Mode;
- Rounds: 3;
- Handicap: No;
- Round Time: 99 Seconds;
- Stage Select: Random;
- Character customizations: No Controles.
- Os jogadores usarão controles disponibilizados pelos organizadores.
- Não serão aceitos controles com modificações que privilegiem o jogador, tais como função turbos e botões programáveis.

Desconexão (caso uma desconexão ocorra):

O arbitro anotará o placar da partida até o momento da desconexão. Um novo jogo será iniciado, e serão jogados os rounds necessários para a conclusão da partida;

Desconexão intencional: qualquer jogador infrator será culpado com uma derrota por desistência.

Penalidades por jogo desleal:

- Uso de qualquer programa de trapaça;
- Desconexão intencional;
- Uso de qualquer configuração, exceto as padrões e permitidas;
- Qualquer conversa desnecessária durante a partida;
- Se o juiz decidir que questões externas (pressão, líder do time, jogador, espectador, etc.) derem vantagem desleal a um jogador, o jogador poderá receber uma advertência ou perder o jogo, de acordo com a decisão do juiz.

OBSERVAÇÕES:

- Caso algum jogador cometa alguma violação considerada desleal, este jogador será desqualificado da Competição.
- Durante o curso da partida, o staff operacional e/ou juiz poderão decidir sobre quaisquer outras ações desleais.





• Quaisquer atitudes antidesportivas, tanto interna quanto externamente à partida, consideradas de má intenção (como “fazer cera”, por exemplo), pode acarretar em punição do campeonato, até mesmo em desclassificação do jogador.

Jogadas ilegais e Pausas:

- O Pause não deve ser apertado durante a partida. Na primeira ocorrência, o jogador será advertido. Na reincidência o jogador será desclassificado.
- Caso aconteça a desconexão intencional, a organização terminará a partida e dará a derrota para o jogador infrator. Não será permitida a utilização de nenhuma configuração, comando ou software que facilite o jogo.

O sorteio, e colocação dos jogadores na chave e a ordem dos jogos serão estabelecidos no congresso técnico dos JUT'S 2018.

Será automaticamente desclassificado o jogador que não seguir as regras gerais ou utilizar qualquer meio indevido com objetivo de fraudar as referidas regras.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 5 (cinco) pontos para o curso primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado, referente ao resultado geral da modalidade e não para cada prova.

CORRIDA DO SACO

Será oferecida a corrida de 100 (cem) metros que deverá ser realizada por um casal (masculino e feminino) de cada curso inscrito. A corrida será iniciada pelo representante do sexo masculino que na marca de 50 (cinquenta) metros passa o saco para a representante do sexo feminino que finaliza a corrida.

Os competidores devem iniciar e terminar a prova na mesma raia onde começaram.

Obstruir outros competidores, atravessando outra raia ou interferindo de qualquer outra forma na competição, será motivo de desclassificação do infrator.

Quando necessárias as séries serão constituídas por sorteio.

Em cada série serão utilizadas de 3 (três) a 6 (seis) raia.

Cada corredor competirá em apenas uma série eliminatória.

A classificação final será obtida pelo menor tempo registrado dentre todas as séries.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 5 (cinco) pontos para o curso primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado, referente ao resultado geral da modalidade e não para cada prova.



CABO DE GUERRA

Será composta por equipe mista, sendo que cada equipe terá 20 (vinte) integrantes (10 do sexo masculino e 10 do sexo feminino).

A equipe que não estiver composta da maneira citada acima, será automaticamente desclassificada.

O primeiro participante de cada equipes deverá estar a 2 (dois) metros de distância da bandeira central.

Vence a equipe que conseguir puxar a outra e ultrapassar a marca de 1,5 metros.

Não é permitido enrolar a corda em nenhuma parte do corpo.

A utilização de luvas ou talco fica a critério do participante.

A forma de disputa é de eliminação direta.

Para cômputo de pontuação geral, serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

CORRIDA DO OVO

Cada curso poderá inscrever até 2 (dois) atletas, sendo um masculino e outro feminino. A prova terá o percurso de 50 (cinquenta) metros.

A colher com o ovo deverá ser segurada por uma das mãos desde que o cotovelo esteja junto ao tronco, a outra mão deverá ser colocada para trás.

Os competidores devem iniciar e terminar a prova na mesma raia onde começaram.

Obstruir outros competidores, atravessando outra raia ou interferindo de qualquer outra forma, será motivo de desclassificação do infrator.

Se o ovo cair será motivo de desclassificação do infrator.

Quando necessárias as séries serão constituídas por sorteio.

Em cada série eliminatória serão utilizadas de 3 (três) a 6 (seis) raias.





Cada corredor competirá em apenas uma série eliminatória.

A classificação final será obtida pelo menor tempo registrado dentre todas as séries.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 5 (cinco) pontos para o curso primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado, referente ao resultado geral da modalidade e não para cada prova.

GUERRA DE COTONETE

Cada curso poderá inscrever até 2 (dois) atletas, sendo um do sexo masculino e outro feminino.

A disputa terá o tempo máximo de 2 (dois) minutos. Se houver empate, a definição do vencedor se dará por sorteio. É vencedor aquele que derrubar o seu adversário. Todas as disputas serão de apenas um round.

Para cômputo da pontuação geral serão contabilizados 5 (cinco) pontos para o curso primeiro colocado, 3 (três) pontos para o segundo colocado e 1 (um) ponto para o terceiro colocado, referente ao resultado geral da modalidade e não para cada prova.

OBS: Não haverá partida de disputa de terceiro lugar, ficando em terceiro o perdedor da partida realizada na semi-final e que foi derrotado pelo campeão da modalidade.

FUTEBOL DE SABÃO

Essa modalidade é somente para o sexo feminino.

A duração da partida terá um único tempo de 10 (dez) minutos.

Em caso de empate no tempo regulamentar:

- a) A definição do vencedor se dará através da cobrança de penalidade. Será cobrada uma série de 3 (três) tiros da marca de penalidade máxima, alternadamente, vencendo a equipe que marcar o maior número de gols.
- b) Persistindo ainda o empate serão cobrados tantos pênaltis quanto forem necessários, alternadamente, sendo obrigatória a troca de atletas para cobrança, vencendo a equipe que conseguir a primeira vantagem na sequência dos mesmos.





Cada curso poderá inscrever até 10 (dez) atletas e poderá substituir 2 (dois) deles, devidamente matriculados no curso, antes da primeira partida. A equipe deverá ter um representante técnico.

Punições: Em caso de briga ocorrerá a exclusão da competição dos atletas envolvidos e em caso de briga generalizada as equipes envolvidas serão excluídas da competição.

Para cômputo de pontuação geral serão contabilizados 10 (dez) pontos para o primeiro colocado, 5 (cinco) pontos para o segundo colocado e 3 (três) pontos para o terceiro colocado.

OBS: Não haverá partida de disputa de terceiro lugar, ficando em terceiro o perdedor da partida realizada na semifinal e que foi derrotado pelo campeão da modalidade.



FORMA DE DISPUTA

Para todas as modalidades propostas no JUT 2018, só será realizada disputa se tiverem 3 (três) ou mais equipes concorrentes. Serão realizados sorteios para determinação de colocação na tabela de jogos. Em todas as situações, a forma de eliminação é eliminatória simples.

CONTAGEM DE PONTOS E PREMIAÇÃO

Para apuração do curso Campeão Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS UNILETOLEDO – JUT – 2018 obedecer-se-á a seguinte tabela de pontuação:

Para as modalidades: Cheelearders, Futsal, Basquetebol, Voleibol, Handebol, Biribol, Cabo de Guerra e Futebol de Sabão tanto Masculino, quanto Feminino e mista.

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	10 pontos
2º lugar	05 pontos
3º lugar	03 pontos

Todos os cursos participantes dos Jogos estarão automaticamente disputando troféu (campeão) e medalhas (1º, 2º e 3º colocados em cada modalidade).

CONTAGEM DE PONTOS E PREMIAÇÃO

Para apuração do curso Campeão Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS UNILETOLEDO – JUT – 2018 obedecer-se-á a seguinte tabela de pontuação:

Para as modalidades: Atletismo, Jiu Jitsu, Truco, Xadrez, Poker, Natação, Futebol Eletrônico, Street Fighter, Corrida do saco, Corrida do Ovo e Guerra de Cotonete, tanto Masculino, quanto Feminino e mista.

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	05 pontos
2º lugar	03 pontos
3º lugar	01 ponto



Todos os cursos participantes dos Jogos estarão automaticamente disputando troféu (campeão) e medalhas (1º, 2º e 3º colocados em cada modalidade).

DISPOSIÇÕES GERAIS

Cada aluno ou professor poderá participar como jogador de 3 (três) modalidades coletivas e de 3 (três) modalidades individuais. Se houver a participação de algum aluno ou professor fora do estabelecido neste regulamento, a equipe da quarta modalidade coletiva ou a terceira individual que teve a participação do atleta será automaticamente desclassificada.

As partidas terão início no horário determinado pela organização e acontecerão conforme tabela de cada modalidade, não havendo horário pré-definido para os jogos, mas os mesmos serão realizados em sequência.

Será admitida tolerância máxima de 10 (dez) minutos sobre o horário marcado na programação para os primeiros jogos de cada período. A equipe que não se apresentar nesse prazo ou quando anunciada, perderá por não comparecimento, caracterizando "W. O.". As partidas seguintes deverão ocorrer imediatamente após a constatação do W.O., ou seja, não haverá tempo de espera para a aplicação de um novo W.O. na partida seguinte.

O atleta, técnico, assistente técnico ou dirigente expulso ou desqualificado pelo árbitro estará automaticamente suspenso por uma partida na modalidade, independente das punições que lhes poderão ser impostas pela Comissão Organizadora. Se a Comissão Organizadora optar pela exclusão de um atleta de alguma modalidade o mesmo estará automaticamente eliminado dos jogos.

A constatação de atletas participando alcoolizados acarretará a exclusão do mesmo dos jogos.

A realização de qualquer modalidade e ou atividade somente será possível com a confirmação mínima de 3 (três) equipes ou concorrentes.

Em caso de empate na classificação geral por Curso, o desempate obedecerá aos seguintes critérios:

- a) Maior número de primeiros lugares.
- b) Persistindo o empate, será o desempate efetuado pelo maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente, com as classificações subsequentes.

As competições dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS UNITOLEDO – 2018 serão regidas por este Regulamento assim como pelas Regras Oficiais de cada modalidade.



O prazo para entrega das fichas de inscrições para todas as modalidades destes jogos será o dia 7/04/2018 e deverá ser entregue e protocolado na Secretaria Geral do UniToledo (Campus I) ou na Secretaria do Curso de Educação Física (Campus II), até às 22h. Após esse horário e data as inscrições estarão encerradas.

O Congresso Técnico será realizado no dia 11/04/2018 no auditório do Centro Universitário Toledo às 20h20.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS TOLEDO - Edição 2018.

Araçatuba, fevereiro de 2018.