



PROJETO II JOGOS UNIVERSITÁRIOS FIMCA e METROPOLITANA

Justificativa

A prática de atividades desportivas já é notória em todas as instituições de ensino do Brasil, sejam de formação da Educação básica ou Superior, na qual podemos observar que todos os alunos participam já nas aulas de Educação Física escolar, como base de sua iniciação à prática de alguma modalidade esportiva, com continuidade no ensino superior, no desporto universitário.

Os jogos internos é uma das estratégias utilizadas para que se crie um vínculo entre o Acadêmico e sua instituição de ensino, de forma que este elo se solidifique cada vez mais e se torne afetivo. Esta ligação de afetividade concretizará com a realização atividades esportivas e coletivas e individuais, oportunizando a participação de todo o corpo discente e docente. A implantação deste projeto proporcionará aos acadêmicos uma relação social, além de contribuir para a solidificação de vínculo entre acadêmicos da FIMCA/ METROPOLITANA.

Para efetivação deste projeto faz-se necessário que haja um investimento financeiro para aquisição de recursos materiais e humanos além do envolvimento do corpo docente, pedagógico e administrativo da FIMCA/Faculdade Metropolitana.

A fim de atender nossa clientela acadêmica, de forma diferenciada das demais IES, pretende-se organizar um evento esportivo para todos os acadêmicos dos cursos da FIMCA e Faculdade Metropolitana tendo nele torneios esportivos de modalidades coletivas (Voleibol, Futsal, Futebol Society, Basquete, Handebol e Vôlei de Areia) e esportes individuais (Natação e Atletismo) de forma que todo o corpo discente e docente da FIMCA/Faculdade Metropolitana possam ter a oportunidade de participar de eventos esportivos promovendo conagraçamento social, como também divulgar internamente e externamente a instituição.

Objetivos

- Promover atividades físicas desportivas para acadêmicos e docentes;
- Divulgar perante a comunidade acadêmica o valor social da atividade física e do esporte;
- Atender todo o corpo discente e docente da FIMCA/Faculdade Metropolitana.
- Interagir os alunos das instituições e os fazê-los visualizar a instituição como um local acolhedor e divertido

Metodologia

O projeto II Jogos Universitários Fimca/Metropolitana será realizado com a promoção de torneios esportivos de modalidades coletivas de quadra, de campo e individuais, oportunizando a participação de todos os acadêmicos matriculados nos cursos da FIMCA/Faculdade Metropolitana, voltado especificamente para o desporto educativo, despertando nos participantes o respeito e solidariedade para com seus pares.

Poderão participar dos jogos todos os cursos da Fimca e Faculdade Metropolitana. Fica estabelecido que caso um curso não tenha atletas suficientes, poderá unir-se a outro curso. A união poderá ser no máximo de dois cursos.

A período de realização do III Jogos Universitários Fimca/Metropolitana será realizado no período de 15 a 21/10/2018. Os jogos serão realizados no período noturno de segunda a sexta feira e aos sábados e domingos nos períodos da manhã, tarde e noite.

As inscrições deverão ser realizadas diretamente no site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, e somente poderão participar acadêmicos/as com matrículas ativas com no mínimo 30 dias e que estejam frequentando as aulas do seu curso de origem na IES.

Cada curso poderá ser representado por sua atlética (caso tenha) com por apenas uma equipe (gênero masculino e feminino) em todas as modalidades oferecidas. Para configurar sua inscrição, cada curso deverá entregar por equipe inscrita, 10 quilos de alimentos não perecíveis, que serão doados a uma instituição social sem fins lucrativos,

que será escolhida pela coordenação geral dos II Jogos Universitários Fimca/Metropolitana.

As inscrições deverão ser efetuadas diretamente no site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes. Cada atleta só poderá participar de no máximo duas modalidades coletivas e uma modalidade individual.

Premiação

Serão premiadas as equipes que ficarem nas três (03) primeiras colocações de cada modalidade e para efeito de classificação geral, contarão pontos as equipes que ficarem nas quatro (04) primeiras colocações de cada modalidade, que pontuarão de acordo com os pontos obtidos nas modalidades, conforme quadro abaixo:

Modalidade	Colocação			
	1º	2º	3º	4º
1. Futsal	50	40	30	20
2. Futebol Society	50	40	30	20
3. Voleibol de Quadra	50	40	30	20
4. Voleibol de Areia	50	40	30	20
5. Handebol	50	40	30	20
6. Basquete	50	40	30	20
7. Atletismo (por prova)	50	40	30	20
8. Natação (por prova)	50	40	30	20

Coordenações de Modalidades

Modalidade	Coordenador/a
1. Futsal	Prof. Fábio José
2. Futebol Society	Prof. Vanderlei Santos
3. Voleibol de Quadra	Prof. Edvaldo Botelho
4. Voleibol de Areia	Prof. Elizangela Matias
5. Handebol	Prof. Ednes Souza
6. Basquete	Prof. Júlio César
7. Atletismo	Prof. Fábio José/ Prof. Júlio César / Prof. Edvaldo Botelho
8. Natação	Prof. Julia Tonon

Elaboração

Prof. Dr. Francisco Tadeu Reis de Souza

Prof. Esp. Daniela Brasileiro Guedes Aranha

Regulamento Geral

Realização

Art. 1º. Os II Jogos Universitários Fimca/Metropolitana é uma promoção e realização da Fimca e Faculdade Metropolitana, com envolvimento pleno de toda a comunidade acadêmica, com o objetivo de envolver e congregar desportivamente todo o segmento acadêmico.

Art. 2º. Os jogos serão regidos por este regulamento, sendo o mesmo respeitado e cumprido por todos os participantes.

Inscrições

Art. 3º. As inscrições deverão ser efetuadas diretamente no site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes. Para participar dos jogos, cada atleta deverá estar devidamente matriculado ativamente no mínimo 30 dias em um curso da Fimca ou Faculdade Metropolitana.

Art. 4º. Cada curso poderá inscrever apenas uma equipe por modalidade coletiva (masculino e feminino) e modalidade individual.

Parágrafo Único. Cada atleta só poderá participar de no máximo **duas** modalidades coletivas e **uma** modalidade individual.

Art. 5º. Para efetivação da inscrição, cada curso deverá fazer a doação de dez (10) quilos de alimento não perecível, que será doação a uma instituição social sem fins lucrativos, a qual será escolhida pelo curso campeão geral dos jogos.

Uniformização

Art. 6º. Todas as equipes deverão apresentar-se aos locais de jogos devidamente uniformizadas conforme a obrigatoriedade da modalidade praticada. Para poder participar do jogo, cada atleta deverá apresentar no local do jogo aos organizadores um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.

Parágrafo Único. Fica proibido a utilização de uniformes com conotação política ou que indicam algo que possa denigrir a imagem, clero ou raça de uma pessoa.

Sistema de Disputa

Art. 7º. O sistema de disputa dos Jogos será estabelecido da seguinte forma:

- 1ª Fase: rodízio em chaves com 03 equipes. Classifica-se o 1º colocado de cada chave e o melhor classificado de todas as chaves.
- 2ª Fase: Eliminatória simples até a final

Das Modalidades

Futsal

Art. 8º. Cada equipe poderá inscrever o mínimo de 08 (oito) e o máximo de 12 (doze) atletas.

- Cada equipe deve ter em quadra um mínimo de quatro (04) atletas em quadra para iniciar o jogo.
- O tempo de jogo será de 02 períodos de 10 minutos, com 03 minutos de intervalo.
- Toda equipe deverá comparecer ao local de jogo devidamente uniformizada (tênis, meia, calções iguais e camisas iguais e numeradas frente e verso).
- Fica proibido o atleta jogar descalço (sem tênis e meias)
- Durante os jogos, será obrigatória a presença de ou Representante do curso, coordenador do curso, ou técnico (que deve apresentar o seu CREF).
- Todas as equipes devem cadastrar o técnico no ato da inscrição site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, o qual deverá preencher ficha de inscrição de técnico e apresentação do seu CREF. O técnico somente poderá participar com apresentação de sua identificação.
- Todos os atletas só poderão participar do jogo com apresentação de um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.
- Em caso de empate e caso seja necessário, será feita uma prorrogação de 5 minutos.
- A competição será regida pelas regras oficiais em vigência, com exceção dos itens acima citados.
- O/a atleta que for penalizado com cartão vermelho, por agressão física ou verbal, será automaticamente eliminado da competição.
- Para efeito de classificação do 2º melhor colocado de todas as chaves, serão adotados os seguintes critérios:

- Número de cartões
- Saldo de gols
- Os casos omissos não previstos neste regulamento serão apreciados e resolvidos pela coordenação geral.

Futebol Society

Art. 9º. Cada equipe poderá inscrever o mínimo de 08 (oito) e o máximo de 12 (doze) atletas.

- Cada equipe deve ter em quadra um mínimo de sete (07) atletas em quadra para iniciar o jogo.
- O tempo de jogo será de 02 períodos de 10 minutos, com 3 minutos de intervalo.
- Toda equipe deverá comparecer ao local de jogo devidamente uniformizada (chuteira sem travas, meia, calções iguais e camisas iguais e numeradas frente e verso). O atleta que for identificado pela arbitragem e/ou coordenação de modalidade com chuteira com travas, deverá sair de campo e retornar após autorização da coordenação de modalidade e/ou arbitragem.
- Durante os jogos, será obrigatória a presença de ou Representante do curso, coordenador do curso, ou técnico (que deve apresentar o seu CREF).
- Todas as equipes devem cadastrar o técnico no ato da inscrição site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, o qual deverá preencher ficha de inscrição de técnico e apresentação do seu CREF. O técnico somente poderá participar com apresentação de sua identificação.
- Todos os atletas só poderão participar do jogo com apresentação de um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.
- Em caso de empate e caso seja necessário, será feita uma prorrogação de 5 minutos.
- A competição será regida pelas regras oficiais em vigência, com exceção dos itens acima citados.
- O/a atleta que for penalizado com cartão vermelho, por agressão física ou verbal, será automaticamente eliminado da competição.
- Para efeito de classificação do 2º melhor colocado de todas as chaves, serão adotados os seguintes critérios:

- Número de cartões
- Saldo de gols
- Os casos omissos não previstos neste regulamento serão apreciados e resolvidos pela coordenação geral.

Voleibol de quadra

Art. 11º. Cada equipe poderá inscrever o mínimo de 08 (oito) e o máximo de 12 (doze) atletas.

- Cada equipe deve ter em quadra um mínimo de seis (06) atletas em quadra para iniciar o jogo.
- Cada partida será disputada em 03 set's de 15 pontos, sendo necessário ter 02 (dois) pontos de diferença da outra equipe.
- Toda equipe deverá comparecer ao local de jogo devidamente uniformizada (tênis, meia, calções iguais e camisas iguais e numeradas).
- Fica proibido o atleta jogar descalço (sem tênis e meias)
- Durante os jogos, será obrigatória a presença de ou Representante do curso, coordenador do curso, ou técnico (que deve apresentar o seu CREF).
- Todas as equipes devem cadastrar o técnico no ato da inscrição site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, o qual deverá preencher ficha de inscrição de técnico e apresentação do seu CREF. O técnico somente poderá participar com apresentação de sua identificação.
- Todos os atletas só poderão participar do jogo com apresentação de um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.
- Em caso de empate e caso seja necessário, será feita uma prorrogação de 5 minutos.
- A competição será regida pelas regras oficiais em vigência, com exceção dos itens acima citados.
- O/a atleta que for penalizado com cartão vermelho, por agressão física ou verbal, será automaticamente eliminado da competição.
- Para efeito de classificação do 2º melhor colocado de todas as chaves, serão adotados os seguintes critérios:
 - Número de sets vencidos

- Saldo Average (média aritmética dos pontos marcados pelos pontos sofridos).
- Os casos omissos não previstos neste regulamento serão apreciados e resolvidos pela coordenação geral.

Voleibol de Areia

Art. 12º. Cada equipe poderá inscrever o mínimo de 02 (dois) e o máximo de 03 (três) atletas.

- Cada equipe deve ter em quadra um mínimo de dois (02) atletas em quadra para iniciar o jogo.
- Cada partida será disputada em 03 set's de 15 pontos, sendo necessário ter 02 (dois) pontos de diferença da outra equipe.
- Toda equipe deverá comparecer ao local de jogo devidamente uniformizada (calções e/ou sungas e camisas iguais e numeradas).
- Durante os jogos, será obrigatória a presença de ou Representante do curso, coordenador do curso, ou técnico (que deve apresentar o seu CREF).
- Todas as equipes devem cadastrar o técnico no ato da inscrição site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, o qual deverá preencher ficha de inscrição de técnico e apresentação do seu CREF. O técnico somente poderá participar com apresentação de sua identificação.
- Todos os atletas só poderão participar do jogo com apresentação de um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.
- Em caso de empate e caso seja necessário, será feita uma prorrogação de 5 minutos.
- A competição será regida pelas regras oficiais em vigência, com exceção dos itens acima citados.
- O/a atleta que for penalizado com cartão vermelho, por agressão física ou verbal, será automaticamente eliminado da competição.
- Para efeito de classificação do 2º melhor colocado de todas as chaves, serão adotados os seguintes critérios:
 - Número de sets vencidos

- Saldo Average (média aritmética dos pontos marcados pelos pontos sofridos).
- Os casos omissos não previstos neste regulamento serão apreciados e resolvidos pela coordenação geral.

Basquetebol

Art. 13º. Cada equipe poderá inscrever o mínimo de 07 (sete) e o máximo de 10 (dez) atletas.

- Cada equipe deve ter em quadra um mínimo de cinco (05) atletas em quadra para iniciar o jogo.
- O tempo de jogo será de 04 períodos de 05 minutos corridos, com 02 minutos de intervalo para cada período.
- Toda equipe deverá comparecer ao local de jogo devidamente uniformizada (tênis, meia, calções iguais e camisas iguais e numeradas).
- Fica proibido o atleta jogar descalço (sem tênis e meias)
- Durante os jogos, será obrigatória a presença de ou Representante do curso, coordenador do curso, ou técnico (que deve apresentar o seu CREF).
- Todas as equipes devem cadastrar o técnico no ato da inscrição site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, o qual deverá preencher ficha de inscrição de técnico e apresentação do seu CREF. O técnico somente poderá participar com apresentação de sua identificação.
- Todos os atletas só poderão participar do jogo com apresentação de um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.
- Em caso de empate e caso seja necessário, será feita uma prorrogação de 5 minutos.
- A competição será regida pelas regras oficiais em vigência, com exceção dos itens acima citados.
- O/a atleta que for penalizado com cartão vermelho, por agressão física ou verbal, será automaticamente eliminado da competição.
- Para efeito de classificação do 2º melhor colocado de todas as chaves, serão adotados os seguintes critérios:
 - Número de vitórias

- Saldo Average (média aritmética dos pontos marcados pelos pontos sofridos).
- Os casos omissos não previstos neste regulamento serão apreciados e resolvidos pela coordenação geral.

Handebol

Art. 14º. Cada equipe poderá inscrever o mínimo de 08 (oito) e o máximo de 12 (doze) atletas.

- Cada equipe deve ter em quadra um mínimo de seis (06) atletas em quadra para iniciar o jogo.
- O tempo de jogo será de 02 períodos de 10 minutos corridos, com 3 minutos de intervalo.
- Toda equipe deverá comparecer ao local de jogo devidamente uniformizada (tênis, meia, calções iguais e camisas iguais e numeradas).
- Fica proibido o atleta jogar descalço (sem tênis e meias)
- Durante os jogos, será obrigatória a presença de ou Representante do curso, coordenador do curso, ou técnico (que deve apresentar o seu CREF).
- Todas as equipes devem cadastrar o técnico no ato da inscrição site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, o qual deverá preencher ficha de inscrição de técnico e apresentação do seu CREF. O técnico somente poderá participar com apresentação de sua identificação.
- Todos os atletas só poderão participar do jogo com apresentação de um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.
- Em caso de empate e caso seja necessário, será feita uma prorrogação de 5 minutos.
- A competição será regida pelas regras oficiais em vigência, com exceção dos itens acima citados.
- O/a atleta que for penalizado com cartão vermelho, por agressão física ou verbal, será automaticamente eliminado da competição.
- Para efeito de classificação do 2º melhor colocado de todas as chaves, serão adotados os seguintes critérios:
 - Número de cartões

- Saldo de gols
- Os casos omissos não previstos neste regulamento serão apreciados e resolvidos pela coordenação geral.

Natação

Art. 15º. Cada equipe poderá inscrever um (01) atleta por prova em cada gênero.

- As provas a ser disputadas serão as seguintes:
 - Crawl (50 metros livres)
 - Medley 4x4 (50 metros livres)
- Será obrigatória a participação ativa de todos os atletas inscritos
- Toda atleta deverá comparecer ao local de jogo devidamente uniformizado (touca, sunga para gênero masculino e maiô para gênero feminino).
- O atleta que queimar a largada será eliminado/a da prova
- Durante os jogos, será obrigatória a presença de ou Representante do curso, coordenador do curso, ou técnico (que deve apresentar o seu CREF).
- Todas as equipes devem cadastrar o técnico no ato da inscrição site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, o qual deverá preencher ficha de inscrição de técnico e apresentação do seu CREF. O técnico somente poderá participar com apresentação de sua identificação.
- Todos os atletas só poderão participar do jogo com apresentação de um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.
- Em caso de empate e caso seja necessário, será feita uma prorrogação de 5 minutos.
- A competição será regida pelas regras oficiais em vigência, com exceção dos itens acima citados.
- O/a atleta que for penalizado com cartão vermelho, por agressão física ou verbal, será automaticamente eliminado da competição.
- Os casos omissos não previstos neste regulamento serão apreciados e resolvidos pela coordenação geral.

Atletismo

Art. 16º. Cada equipe poderá inscrever um (01) atleta por prova em cada gênero.

- As provas a ser disputadas serão as seguintes:
 - 50 metros rasos
 - Revezamento 4x100 metros rasos
- Será obrigatória a participação ativa de todos os atletas inscritos
- Toda atleta deverá comparecer ao local de jogo devidamente uniformizado (Tênis e/ou sapatilha, calção e camiseta numerada).
- O atleta que queimar a largada será eliminado/a da prova
- Durante os jogos, será obrigatória a presença de ou Representante do curso, coordenador do curso, ou técnico (que deve apresentar o seu CREF).
- Todas as equipes devem cadastrar o técnico no ato da inscrição site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes, o qual deverá preencher ficha de inscrição de técnico e apresentação do seu CREF. O técnico somente poderá participar com apresentação de sua identificação.
- Todos os atletas só poderão participar do jogo com apresentação de um documento oficial de identificação com foto aceito em todo território nacional.
- Em caso de empate e caso seja necessário, será feita uma prorrogação de 5 minutos.
- A competição será regida pelas regras oficiais em vigência, com exceção dos itens acima citados.
- O/a atleta que for penalizado com cartão vermelho, por agressão física ou verbal, será automaticamente eliminado da competição.
- Os casos omissos não previstos neste regulamento serão apreciados e resolvidos pela coordenação geral.

Das medidas gerais nas competições

Art.17º - Os jogos e competições terão as regras de acordo com esse regulamento e com as confederações brasileiras sendo passadas em comitê técnico aos representantes.

Art. 18º - A premiação de cada modalidade será feita no encerramento da final dos jogos de cada modalidade e a premiação geral será realizada no encerramento.

Art. 19º - Caso descumprimento haja agressão física e/ou verbal ou destruição do local dos jogos haverá punição para a equipe representante, sendo que a agressão deve estar constada em sumula e avaliada pela comissão organizadora.

- Sendo agressão verbal penalizada com perda de 40 pontos.
- Sendo agressão física penalizada com perda de 100 pontos.
- Quando destruição de algo a penalidade será perda de todos os pontos.

Art. 20º - Cada equipe inscrita deverá comparecer aos locais dos jogos devidamente uniformizados com antecedência de no mínimo 20 minutos antes do início do seu jogo. Fica estabelecido que haverá tolerância de 10 minutos apenas para o primeiro jogo de cada rodada e caso haja coincidência de cores no uniforme das equipes, a equipe que for mando de jogo (equipe A) deverá providenciar a troca de uniforme no tempo máximo de (cinco) 05 minutos, caso não faça a troca do uniforme será considerada perdedora do jogo pelo placar de WxO. As modalidades a ser disputadas nos gêneros masculino e feminino são: Futebol Society, Futsal, Voleibol de quadra, Voleibol de Areia, Handebol, Basquete, Natação e Atletismo.

Art. 21º - Fica estabelecido que caso haja em algum momento da competição, coincidir jogos, em data e horário igual, a equipe que coincidente deverá fazer a escolha de qual jogo participará ou dividir os seus jogadores. A coordenação dos jogos, fica isenta de resolução do problema de coincidência de jogos.

Art. 22º - Durante o acontecimento do evento, caso haja algum ocorrido ou algum recurso contra algo, deverá ser levado a coordenação geral do evento e será avaliado pela mesma.