

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL



20 | 66º JOGOS
23 | UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES

1. A competição de Futebol dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIFA e os Regulamentos, Normas e Informes da FCDU.
2. Os jogos serão disputados em 90 (noventa) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 45 (quarenta e cinco) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos para o naipes MASCULINO e de 70 (setenta) minutos, dividido em 02 (dois) tempos de 35 (trinta e cinco) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos para o naipes FEMININO.
3. Em qualquer tempo do jogo, cada equipe poderá realizar, até, 6 (seis) substituições, incluída a do goleiro em 03 (três) paradas.
4. Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Resultado	Pontuação
Vitória	3 Pontos
Empate	1 Ponto
Derrota/Derrota WO	0 Ponto

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, um de cor clara e outro de cor escura com a mesma numeração.
6. O uniforme de cada aluno-atleta constará de:
 - a) Camisa numerada nas costas (obrigatória) e na frente (opcional).
 - b) Calção, numerado na frente (opcional).
 - c) Meias de cano longo.
 - d) Caneleiras.
 - e) Chuteiras ou tênis com travas.
7. O uniforme dos goleiros será obrigatoriamente, diferente dos demais atletas.
8. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.
9. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
10. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos a equipe será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora por **3x0**.



Ausência (WO)	
Futebol	3x0



20 | 66º JOGOS
23 | UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES

11. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
12. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
13. Na apresentação as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os alunos-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.
14. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - a) Maior número de vitórias;
 - b) Maior saldo de gols;
 - c) Maior número de gols pró;
 - d) Confronto direto (entre as duas equipes empatadas);
 - e) Menor número de cartões vermelhos recebidos;
 - f) Menor número de cartões amarelos recebidos;
 - g) Sorteio.
15. Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos deverão ter um vencedor, portanto, não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar, serão adotados os seguintes procedimentos:
 - 15.1. Para o desempate serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os(as) estudantes-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;
 - 15.2. Persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executados da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.
16. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade / gênero, o aluno-atleta e / ou membro da Comissão Técnica que for expulso de um jogo ou receber 2 (Dois) cartões amarelos, consecutivos ou não.
17. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.



18. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição.
19. O controle dos cartões recebidos (e seu consequente cumprimento) independará de comunicação por parte da Gerência de Competição, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 2 (dois) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (dois) jogos.
20. A participação em um jogo, de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente conforme Artigo implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
21. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
22. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
23. O atleta expulso de campo no transcorrer de um jogo, não poderá permanecer no banco de reservas de sua equipe nem voltar ao mesmo, após trocar de roupa.
24. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Departamento Técnico da FCDU.



20 | 66º JOGOS
23 | UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:

