



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

**EDITAL Nº 12/2022/PROCULT/UFCA
REGULAMENTO GERAL E-MUVUCA 2022**

APRESENTAÇÃO

A Pró-Reitoria de Cultura (PROCULT), por meio da Coordenadoria de Esporte e Cultura do Movimento (CEMOV), promoverá, pela terceira vez, o E-MUVUCA. Contudo, com o retorno das atividades presenciais, o E-MUVUCA 2022 será constituído por atividades corporais de forma presencial.

Nesta edição, a competição será no formato de gincana INTERCURSOS, onde equipes compostas por membros da comunidade acadêmica da UFCA poderão participar de diversos desafios físicos, esportivos e, sobretudo, lúdicos. Com isso, convidamos a todos para fazer uma verdadeira MUVUCA na UFCA!

CAPÍTULO I

DOS OBJETIVOS

Art. 1º - O E-MUVUCA é um evento promovido pela Coordenadoria de Esporte e Cultura do Movimento da Procult/UFCA realizado com o intuito de estimular a prática de atividades esportivas e de cultura do movimento, objetivando a socialização e integração dos membros da comunidade acadêmica da UFCA através de atividades de lazer.

CAPÍTULO II

DA COMISSÃO ORGANIZADORA



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 2º A comissão organizadora será composta por membros da Coordenadoria de Esporte e Cultura da PROCULT/UFCA. Cabe à comissão:

- §1º Fornecer material esportivo (bolas, redes, etc) para a realização dos Jogos;
- §2º Elaborar as tabelas dos jogos e competições;
- §3º Designar os locais para as competições;
- §4º Supervisionar a aplicação do regulamento;
- §5º Tomar decisões, quando houver necessidade, em assuntos referentes à parte técnica ou disciplinar;
- §6º Receber as inscrições, que deverão ser acompanhadas pelo representante de cada curso.
- §7º Fornecer, dentro do possível, uniforme (coletes) de jogo para as equipes.
- §8º Interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.
- §9º Em casos de flagrante irregularidade, realizar diligências para apuração devendo, se comprovadas, desclassificar o(a) aluno(a) da Equipe acadêmica infratora e, em seguida, representar à Comissão própria do evento.

CAPÍTULO II

DAS MODALIDADES, LOCAIS E PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Art. 3º O e-Muvuca 2022 será realizado no período de 10 a 21 de Outubro de 2022 nas dependências da UFCA campus Juazeiro do Norte.

Parágrafo único. Algumas disputas poderão acontecer nos campi Crato e Barbalha.

Art. 4º As modalidades de disputa em equipes serão: Basquetebol, Futsal, Handebol adaptado 5x5, Voleibol (misto), Goalball, Carimba e League of Legends. O esporte individual será representado pelo xadrez (misto), Tênis de Mesa e efootball. Nas modalidades recreativas: Corrida Maluca e Torta na Cara.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

**CAPÍTULO IV
DAS INSCRIÇÕES**

Art. 5º Poderão participar do e-MUVUCA 2022: discentes, com matrícula ativa, servidores e terceirizados ativos, por meio de inscrição a ser efetivada junto à PROCULT pelos canais divulgados.

§1º O período de inscrições será de 16 a 30 de Setembro de 2022, podendo ser alterado ou prorrogado a critério da Comissão Organizadora.

§2º A inscrição das equipes e atletas será realizada através dos capitães/representantes de cada curso da UFCA, disponível no anexo XX.

§3º No ato da inscrição, o responsável pela equipe ou atleta deverá anexar a ficha de inscrição disponível no Anexo XIX deste regulamento, além do atestado médico liberando para atividades físicas e esportivas, Termo de Autorresponsabilidade de Aptidão Física (ANEXO XVII) para práticas esportivas devidamente preenchido, no qual cada participante informa seu quadro clínico atual, confirma entender os riscos da prática da modalidade e se reconhece em condições físicas adequadas. No caso de atletas menores de 18 anos, será exigido o Termo de Responsabilidade de Aptidão Física para Menores (ANEXO XVIII) devidamente assinado pelos responsáveis legais (pai, mãe, avó, procurador, etc.).

§4º As equipes/atletas deverão ainda doar 1kg de alimento não perecível por atleta, a ser entregue até dia 03 de Outubro na sala da Coordenadoria de Esporte e Cultura do Movimento (bloco k, sala 203, Campus Juazeiro do Norte). Os alimentos serão doados ao Mesa Brasil Sesc - Rede Nacional de Bancos de Alimentos.

§5º Cada curso só poderá inscrever, no máximo, uma equipe para as competições de modalidades coletivas. Além disso, os componentes das equipes deverão ser do mesmo curso.

§6º Cada participante poderá efetuar até 3 inscrições em modalidades coletivas e 3 em modalidades individuais.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 6º No caso de modalidades coletivas, cada equipe poderá inscrever até 2 servidores e/ou terceirizados, por modalidade, que trabalhem com prestação direta de serviço à comunidade acadêmica.

Art. 7º Caso seja necessário incluir ou excluir atletas, o nome do atleta deverá ser informado à Comissão Organizadora, antes do início da segunda participação da equipe/atleta.

CAPÍTULO V

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 8º A data de realização do Congresso Técnico será definida pela comissão especificada de cada modalidade. E será comunicada com pelo menos 48 horas de antecedência do dia de sua realização.

§1º A ausência de representantes das equipes/atletas no Congresso Técnico implicará na plena aceitação do que vier a ser acordado durante o evento.

§2º A tabela completa da competição será elaborada e divulgada antecipadamente, com previsão de dia, local e horário das disputas, sendo divulgada às equipes participantes antes do início do evento.

CAPÍTULO VI

DA ALTERAÇÃO DE JOGOS

Art. 9º As equipes ou atletas participantes poderão encaminhar solicitação de mudança de data e horário de seus confrontos, desde que apresente justificativa plausível.

§1º A solicitação de transferências de data e horário da participação deverá ser encaminhada à Comissão Organizadora da competição por meio do e-mail esporte.procult@ufca.edu.br, com pelo menos 48 HORAS DE ANTECEDÊNCIA do horário previsto para o início da disputa em questão.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

§2º A Comissão Organizadora não tem obrigação, em nenhuma hipótese, de acatar as solicitações encaminhadas, e se reserva o direito de analisar a procedência da solicitação, bem como julgar a real necessidade de efetivação da alteração.

Art. 10º Qualquer jogo ou competição que venha a ser suspenso ou transferido por motivos alheios aos participantes terá novo horário marcado pelo Comissão Organizadora, para sua realização.

Art. 11º Será desclassificada do **EMUVUCA 2022 UFCA** a equipe que se recusar, sob qualquer pretexto, a continuar a disputa de uma partida na modalidade que estiver disputando e que utilizar atleta não inscrito no E-muvuca ou que não atendam às condições de inscrição contidas no capítulo IV.

CAPÍTULO VII

DA COMPETIÇÃO

Art. 12º Os jogos terão início no horário fixado pela Comissão Organizadora, havendo tolerância máxima de 10 minutos para o início da primeira partida do turno. Não haverá tolerância para o início das demais partidas, salvo casos de força maior, a serem analisados pela Comissão Organizadora.

§1º A equipe que não se apresentar ao local da competição dentro do horário previsto para início da primeira partida do turno será considerada perdedora por não comparecimento (Win/Over – W.O.).

Art. 13º Em caso de coincidência de uniformes será realizado sorteio para determinar qual equipe terá que modificar seu uniforme ou, como alternativa, utilizar coletes.

Art. 14º Cada participante e membro da comissão técnica deverá obrigatoriamente se identificar antes da realização de cada partida, com antecedência, para que não se configure WxO.

Parágrafo único. Para a identificação, será aceito apenas DOCUMENTO ORIGINAL com FOTO.

Art. 15º Não será permitido jogar com unha grande, *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos participantes;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

§1º Para a disputa das partidas de xadrez, os participantes serão informados com antecedência sobre os adereços e dispositivos eletrônicos permitidos.

§2º Em caso de apresentação das irregularidades citadas neste artigo, serão concedidos 10 minutos à equipe ou atleta infrator (a) para regularização da situação.

§3º Caso a equipe ou atleta infrator não consiga sanar tais irregularidades, será dado prosseguimento à disputa com aqueles que estão de acordo com o Regulamento.

Art. 16º Os atletas que disputarão provas simultâneas deverão ficar atentos aos horários das provas, pois conforme as regras de participação em cada modalidade, qualquer competição/partida não será atrasada ou interrompida mediante a falta ou atraso do participante.

Art. 17º Não será permitido portar ou utilizar fogos de artifício ou quaisquer outros engenhos pirotécnicos ou produtores de efeitos análogos, ou, sonoro feitos para fins de entretenimento, equipamentos elétricos de som por parte das torcidas, dentro ou fora dos ambientes de competição, sob penalidade de desclassificação.

CAPÍTULO VIII

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 18º - A forma de disputa será decidida conforme a quantidade de times inscritos;

§1º Para duas equipes inscritas: a disputa será no formato de melhor de 3 jogos.

§2º Entre 3 e 5 equipes inscritas, todas se enfrentarão e as 2 melhores jogarão na final.

§3º Entre 6 e 8 equipes inscritas, estas serão divididas em 2 grupos, e as duas equipes, de cada grupo, com melhor desempenho, farão semifinais e finais consequentemente.

§4º Se 9 equipes inscritas, estas serão divididas em 3 grupos com 3 equipes cada, classificando-se para a fase seguinte os 1º colocados e o melhor 2º colocado.

§5º Se 10 equipes inscritas, serão formados 1 grupo com 4 equipes e 2 grupos com 3 equipes, classificando-se para a fase seguinte os 1º colocados de cada grupo e o melhor 2º colocado entre todos.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

§6º Se 11 equipes inscritas, serão formados 1 grupo com 3 equipes e 2 grupos com 4 equipes, classificando-se para a fase seguinte os 1º colocados de cada grupo e o melhor 2º colocado entre todos.

§7º Se 12 equipes inscritas, serão formados 4 grupos com 3 equipes cada, classificando-se os 1º e 2º colocados de cada grupo para as quartas de final.

§8º Em caso de empate, para efeitos de classificação, os critérios de desempate serão: a) maior pontuação positiva; b) confronto direto; e c) cartões recebidos.

CAPÍTULO IX

DAS PONTUAÇÕES:

Art. 19 – A pontuação geral do evento será dividida entre as modalidades esportivas, recreacionais e sociais. Cada modalidade terá sua pontuação específica:

§1º Todos os pontos adquiridos durante as modalidades - esportiva, recreativa e ação social - serão somados até o final do evento compondo assim a pontuação final, classificada em 1º, 2º e 3º lugares.

§2º A equipe vencedora será a que obtiver a maior pontuação ao final do evento.

§3º Para as modalidades esportivas (Basquete, Handebol, Vôlei, Futsal, Goalball e Carimba) a pontuação ocorrerá de duas maneiras: por partida e pelo próprio campeonato.

§4º A cada partida disputada, a equipe vencedora ganha 100 pontos.

§5º Ao perder a partida a equipe ganha 50 pontos por participação.

§6º Se a equipe perder de W.O. será penalizada com menos 20 pontos.

§7º De acordo com os resultados das disputas (partidas), as equipes serão classificadas no campeonato, de cada modalidade, em 1º, 2º e 3º lugar, onde ganharão, respectivamente, 1000 pontos, 700 pontos e 500 pontos extras.

Art. 20 – A pontuação das modalidades recreativas se dará da seguinte forma:



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

§1º A cada prova vencida a equipe receberá 100 pontos.

§2º Não vencendo a prova, a equipe marca 50 pontos por participação.

§3º Caso alguma equipe opte por não participar de determinada prova, a mesma recebe uma penalidade de menos 20 pontos.

§4º Os pontos de todas as provas recreativas serão somados ao final.

§5º A fase das atividades recreativas terá classificação e pontuação semelhante às modalidades esportivas, a saber, 1º, 2º e 3º lugar, onde pontuam respectivamente: 1000 pontos, 700 pontos e 500 pontos.

Art. 21 – A pontuação referente a doação de sangue ocorrerá da seguinte maneira:

§1º Cada equipe deverá trazer uma quantidade mínima de 5 (cinco) doadores que equivalem a 100 pontos;

§2º Cada doador extra que a equipe conseguir pontua 50 pontos.

§3º Caso alguma equipe opte por não participar da doação, a mesma recebe uma penalidade de menos 100 pontos.

§4º A cada doador a menos na quantidade mínima a ser conseguida, a equipe é penalizada com menos 25 pontos.

§5º Os pontos serão somados ao final.

§6º A ação terá classificação e pontuação semelhante às modalidades esportivas, a saber, 1º, 2º e 3º lugar, onde pontuam respectivamente: 1000 pontos, 700 pontos e 500 pontos.

CAPÍTULO X

DOS RECURSOS

Art. 22º Toda equipe tem o direito de recurso, a ser enviado para o e-mail esporte.procult@ufca.edu.br, contra irregularidades observadas durante a realização da competição ou decisões da Comissão Organizadora.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 23º A equipe ou atleta reclamante deverá juntar ao recurso, quando necessário, documentação para comprovação do fato contestado.

Art. 24º Finda a fase de julgamento do recurso, a organização fará suas deliberações e enviará os resultados para os responsáveis de cada equipe e os publicará em até 12 horas após a decisão.

Parágrafo único. O recurso deverá ser apresentado à comissão pelo menos 30 minutos antes da partida subsequente.

Art. 25º Qualquer ocorrência verificada na praça de esportes ou nos arredores do local das partidas, praticados por qualquer pessoa ligada às equipes, inclusive torcedores, é passível de punição. Em casos de prática de violência física, tentativa de agressão física, rixa contra quem quer que seja, depredação de bens públicos ou particulares, causará à equipe com a qual se relacionar o agressor a perda dos pontos da partida, além de outras sanções cabíveis.

Art. 26º Todo participante dos jogos que for relatado por agressão a adversário, oficiais, membros da organização, legais ou nomeados por ela, sofrerá sanção conforme disciplinado pela Resolução nº 02/2014/CONSUP, de 30 de janeiro de 2014, que dispõe sobre a adoção do Estatuto e do Regimento Geral da UFC, no âmbito da UFCA, até que sejam aprovados o Estatuto e o Regimento Geral próprios.

CAPÍTULO XI

DA PREMIAÇÃO

Art. 27º A solenidade de premiação ocorrerá dia 14 de Outubro, no Complexo Esportivo da Universidade Federal do Cariri, Campus Juazeiro do Norte.

Art. 28º Serão conferidos certificados e premiação financeira em forma de bolsa prêmio nas categorias ouro, prata e bronze para o primeiro, segundo e terceiro colocados do E-MUVUCA 2022.

§1º A equipe ouro, primeira colocada na pontuação geral, receberá o certificado e uma bolsa prêmio, de parcela única, no valor de 1.500,00 (Hum mil e quinhentos reais).

§2º A equipe prata, segunda colocada na pontuação geral, receberá o certificado e uma bolsa prêmio, de parcela única, no valor de 1.000,00 (Hum mil reais).



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

§3º A equipe bronze, terceira colocada na pontuação geral, receberá o certificado e uma bolsa prêmio, de parcela única, no valor de 500,00 (Quinhentos reais).

Art. 29º O valor líquido referente a bolsa prêmio será depositado por meio de ordem bancária, na conta corrente do representante da equipe ganhadora, sendo obrigatório a correspondência entre as titularidades do estudante integrante da equipe e da conta bancária a ser realizado o pagamento.

Parágrafo único. Caberá às equipes ganhadoras da bolsa prêmio o planejamento referente a utilização da bolsa prêmio, não sendo responsabilidade da comissão organizadora do evento interferir na forma que o recurso financeiro (bolsa prêmio) será utilizado ou distribuído.

CAPÍTULO XII

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 30º É proibido o consumo e a venda de bebidas alcoólicas ou drogas ilícitas em locais de jogos do evento. O atleta que for flagrado nessas condições excluirá, automaticamente, a(s) sua(s) equipe(s) da(s) modalidade(s) em que for integrante.

Art. 31º Não será permitida qualquer atitude que incite e/ou pratique atos violentos de caráter físico, psicológico e/ou moral, racista, religioso, filosófico, homofóbico, xenofóbico, ou qualquer que seja a sua natureza. O não cumprimento das condições estabelecidas neste artigo implicará sanções previstas em lei constitucional e afins. A organização do evento também poderá impossibilitar o ingresso do torcedor ou da torcida ao recinto esportivo, e/ou, se for o caso, afastar imediatamente do recinto aqueles que descumprirem as condições previstas neste regulamento, sem prejuízo de outras sanções administrativas, civis ou penais eventualmente cabíveis.

Art. 32º Todos os competidores e técnicos participantes do E-muvuca, através da adesão ao presente Regulamento, que se comprova através do preenchimento do termo de inscrição ou da efetiva participação, autorizam, em caráter universal, gratuito, irrevogável e Irretratável, a UFCA, por meio da PROCULT, ou terceiros devidamente autorizados, a captar e fixar sua imagem e voz durante todo o período de realização das competições, seja durante as atividades ligadas aos jogos, em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, podendo utilizá-las a seu exclusivo critério, a qualquer



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

tempo, em número ilimitado de vezes, podendo a UFCA, ainda, ceder os direitos ora adquiridos a quaisquer terceiros, de forma gratuita.

Art. 33º Cada modalidade terá seu regulamento específico que norteará a competição, conforme anexos disponíveis neste edital.

Art. 34º Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Universitários.

Juazeiro do Norte, 19 de Setembro de 2022.

RODRIGO CARLOS DA ROCHA

Pró-reitor adjunto de Cultura



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Regulamentos específicos por Modalidade



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO I

Do Basquete

Art. 34° As competições de Basquetebol serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIBA, com as adaptações dispostas neste Regulamento.

Art. 35° Os jogos serão disputados com base nas seguintes normas:

§1° As partidas terão 2 tempos de 12 minutos com 3 minutos de intervalo entre os tempos. O cronômetro será parado nas diversas situações de jogo apenas no último minuto de cada tempo.

§2° Em caso de agressão ou uso excessivo da força que acarrete a expulsão do atleta da partida, a comissão de arbitragem decidirá se o atleta poderá participar da próxima partida.

§3° Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 3 minutos corridos (sem paralisação do cronômetro), ou quantos forem necessários, até que haja um vencedor.

§4° Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação: em caso de vitória, a equipe receberá 100 pontos e, em caso de derrota ganhará 50 pontos de participação na modalidade.

§5° Pontuação em relação à cada colocação das equipes: 1° colocado: 1000 pontos; 2° colocado: 700 pontos e 3° colocado: 500 pontos.

§6° Caso haja empate em pontos, na primeira fase, o primeiro critério de desempate será o confronto direto, seguido do saldo de pontos contabilizados nos jogos. Caso ainda permaneça o empate, será adotado como critério a quantidade de faltas técnicas cometidas pelas equipes participantes, classificando-se a equipe menos faltosa.

Art. 36° As equipes deverão ter no máximo 12 e no mínimo 5 atletas, ficando a critério da equipe realizar de forma mista ou não para a inscrição da equipe dentro da competição e cada estudante deverá apresentar, no ato da inscrição, número de matrícula, no caso de discentes; e matrícula SIAPE ou número de CPF, no caso de servidores e terceirizados.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 37º Todos os atletas da equipe deverão utilizar uniforme padronizado (short e blusa). Não serão aceitos uniformes adaptados com fitas e esparadrapos.

Art. 38º No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos, técnico e assistente técnico, cujos nomes deverão constar na relação de inscrição.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO II

Do Handebol 5x5

Art. 39º Poderá participar do I Torneio de Handebol 5x5 da UFCA, discentes com matrícula regular/ativa da Universidade Federal do Cariri, que estiverem cientes deste regulamento e estejam devidamente inscritos.

Art. 40º O II Torneio de Handebol 5x5 será disputado na categoria: Mista.

Art. 41º Pode ser inscritos até 10 atletas por equipe, porém somente 05 podem estar dentro de quadra contando com o goleiro, assim ficando 05 atletas na suplência.

Art. 42º A quantidade mínima de inscritos por time, será de 05 atletas.

Art. 43º Os jogos serão realizados em estrita obediência às regras oficiais em vigência na data da realização da competição. Entretanto, serão adotadas medidas especiais, de acordo com as características do evento.

§1º O jogo terá dois tempos de 12 minutos, com intervalo de 3 minutos.

§2º Cada equipe terá direito a 1 pedido de tempo por período com duração de 2 minutos.

§3º O atleta punido com uma exclusão terá que ficar 1 minutos fora. Onde sua equipe só poderá ser completada depois de esgotado o tempo da punição.

Art. 44º Os jogos terão início no horário fixado pela comissão organizadora, tendo uma tolerância de 10 minutos.

Art. 45º A equipe que não se apresentar apta para disputar a partida ou não comparecer na quadra no horário previsto será dada como ausente e perderá o jogo por W x O.

Art. 46º Para efeito de classificação, a equipe vencedora por W x O terá a seu favor o maior placar, conquistado por ela, dentro da chave a qual fizer parte.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 47º Os jogos serão regidos pelo sistema de pontos ganhos, obedecendo aos critérios citados no regulamento geral.

Art. 48º Em qualquer fase da competição, havendo empate em pontos ganhos entre duas equipes, não só na primeira colocação, mas também nas demais, será feito o desempate, obedecendo-se os seguintes critérios:

- a) Ter participado da abertura dos jogos, (número mínimo de atletas representando a equipe: cinco).
- b) Confronto direto;
- c) Maior número de vitórias na fase;
- d) Saldo de gols;
- e) Maior número de gols marcados;
- f) Menor Número de Exclusões.

Art. 49º Em caso de empate no tempo regulamentar de um jogo, que seja necessário existir um vencedor, proceder-se-á da seguinte forma: será cobrada uma série de 03 (três) tiros de sete metros, para cada equipe, por atletas diferentes e alternadamente. Caso ainda persista o empate, serão cobrados tiros de sete metros, 01 para cada equipe alternadamente quantos forem necessários, por jogadores diferentes e que não tenham participado da disputa, até que se apure um vencedor. Poderá haver repetição de cobrador de tiro de sete metros, somente quando todos os envolvidos no jogo tiverem efetuado sua respectiva cobrança de modo proporcional entre as equipes. Os goleiros somente poderão ser trocados por motivo de contusão.

Art. 50º Qualquer invasão de quadra que resulte em agressão aos árbitros, oficiais de mesa, representantes oficiais dos participantes, por parte de atletas, técnicos, dirigentes ou populares, desde que sejam devidamente comprovados, os infratores serão julgados pela organização do TORNEIO podendo levar a exclusão do infrator, a exclusão da equipe infratora, bem como ser levado até a justiça comum.

Art. 51º As regras serão seguidas de acordo com as regras Oficiais da IHF.

Art. 52º Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, para o goleiro, obrigatoriamente, o uso de calças.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO III

Do Futsal

Art. 53° As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), com as adaptações dispostas neste Regulamento.

Art. 54° Os jogos serão disputados com base nas seguintes normas:

§1° As partidas terão 2 tempos de 20 minutos de jogo com intervalo de 5 minutos entre ambos os tempos.

§2° Em caso de empate, nas fases finais, o vencedor será determinado mediante disputa de tiro penal, com 3 pênaltis para cada equipe e, persistindo o empate, prossegue-se à série dos alternados.

a) Tiro Penal: os jogadores que não forem excluídos ou desqualificados ao final do tempo de jogo estão autorizados a participar das cobranças. As equipes deverão ser equilibradas com o mesmo número de jogadores, antes do início das cobranças.

§3° Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação: 3 pontos em caso de vitória; e 1 ponto em caso de empate.

§4° Todos os atletas da equipe deverão utilizar uniforme padronizado (short e blusa), com exceção dos goleiros. Quanto ao descumprimento desse item, a equipe adversária poderá apresentar recurso quanto à não padronização do uniforme, acarretando a perda da partida.

§5° No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos, técnico e assistente técnico, cujos nomes deverão constar na relação de inscrição.

Art. 55° Os jogadores poderão sofrer as seguintes punições:

a) Os cartões amarelos serão cumulativos. Após o segundo, o atleta cumprirá suspensão de 1 jogo (partida seguinte);

b) No caso de Cartão Vermelho, o atleta estará suspenso do jogo seguinte;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

c) Se houver xingamento ou uso de palavras de baixo calão no que se refere à Comissão Organizadora, árbitro ou mesário, a Comissão Organizadora definirá a punição a ser cumprida. Podendo a equipe ou atleta chegar a ser suspenso no que tange a competições futuras.

Art. 56° Os critérios de desempate serão decididos nessa ordem: 1) Pontos marcados; 2) Saldo de gols; 3) Gols marcados; e 4) Gols sofridos. 5) Cartões amarelos; 6) Cartões vermelhos.

Art. 57° As equipes deverão ter no máximo 15 (quinze) e no mínimo 5 (cinco) atletas.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO IV

Do Vôlei

Art. 58° As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as Regras Nacionais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), com as adaptações dispostas neste Regulamento.

Art. 59° Os jogos serão disputados em melhor de 3 *sets*, com 2 *sets* de 25 pontos e 1 *set* de desempate de 15 pontos. Caso um time vença os dois primeiros *sets* de 25 pontos, o terceiro *set* não ocorrerá.

Art. 60° Em caso de empate em algum *set*, o jogo continuará até que a diferença de 2 pontos seja atingida (por exemplo, se a pontuação do jogo está em 24x24, o jogo só acabará quando o placar chegar a 24x26).

Art. 61° O uniforme individual dos jogadores deverá ser composto por camiseta e calção, devendo estes ter a mesma cor e *design*, com exceção do uniforme do líbero.

Art. 62° No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos, técnico e assistente técnico, cujos nomes deverão constar na relação de inscrição.

Art. 63° Cada equipe de voleibol poderá inscrever até 12 atletas, com no mínimo duas mulheres inscritas entre os membros da equipe, e no acontecimento dos jogos é necessário que uma das meninas esteja dentro de quadra;

Art. 64° Para disputar a partida, as equipes deverão estar devidamente uniformizadas e com no mínimo 6 atletas em quadra.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO VI

Do Xadrez

Art. 65° A competição de Xadrez será realizada de acordo com as Regras Oficial da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), salvo o estabelecido neste Regulamento. Nesse sentido, o árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades mediante a lances ilegais e afins de acordo com o regulamento, seguindo a ordem estabelecida abaixo:

- a) Advertência;
- b) Aumentar o tempo remanescente do oponente ou reduzir o tempo remanescente do jogador infrator;
- c) Declarar a perda da partida;

Art. 66° As competições serão disputadas pelo sistema suíço, em 7 rodadas, com a utilização de programa de empareiramento específico, passível a mudanças previamente anunciada, sendo adotados os seguintes critérios de desempate, conforme ordem estabelecida abaixo:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) *Buchholz* com corte do pior resultado;
- d) *Buchholz* sem corte;
- e) Sonneborn-Berger.

Art. 67° O tempo de reflexão para cada atleta será determinado de forma conjunta entre atletas e arbitragem, 30 minutos antes do início da competição.

Art. 68° O atleta perdedor por ausência (WxO) terá como prazo final até o término da rodada para apresentar à arbitragem justificativa formal assinada, caso contrário, será desclassificado da competição. O prazo para caracterização do WxO será de 15 minutos, contados a partir do início da rodada.

- a) O tempo de cada partida é de 20 minutos sem acréscimo para cada jogador (sujeito a mudanças de acordo com arbitragem)



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

b) Não haverá limite de participantes por curso, porém para fins de pontuação apenas serão contabilizados os dois primeiros colocados jogadores de cada curso.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO VIII

Do Carimba/Queimada

Art. 69º As disputas do Carimba/Queimada serão realizadas nas quadras poliesportivas da UFCA- Campus Juazeiro do norte, sendo dividido em dois campos iguais, por uma linha reta e bem visível traçada no centro da quadra. O tamanho do terreno pode variar conforme o número de jogadores.

Art. 70º Cada equipe poderá inscrever até 12 jogadores, nas modalidades masculino e feminino, totalizando 24 inscritos ao todo;

Art. 71º A partida do jogo é iniciada com o apito do coordenador da atividade com o objetivo de atingir, "carimbar" "queimar", algum jogador adversário. Se um jogador for carimbado e a bola caia no chão após isso, o jogador irá para a zona morta.

Art. 72º O grupo vencedor será aquele que aprisionar todos os jogadores adversários.

Art. 73º Cada time fica situado em um lado da quadra. Os jogadores carimbados serão colocados na zona morta, atrás da linha de fundo do campo adversário. A nenhum momento de jogo os devidos jogadores podem invadir a quadra do adversário.

Art. 74º Os jogadores deverão seguir regras:

- a) Antes do início, será feito o sorteio da posse da bola por meio do ímpar-par;
- b) A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra;
- c) A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista;
- d) O cronômetro será parado quando o árbitro principal assim determinar;
- e) Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido "queimados";
- f) Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso em seguida uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 02 (dois) minutos (morte súbita);
- g) O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado "queimado" e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

- h) O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola;
- i) O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado;
- j) Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento;
- k) Será considerado "Queimado" o jogador que tentar segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão;
- l) Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão;
- m) Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados";
- n) Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado";
- o) Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado";
- p) Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente;
- q) O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se a zona morta, do outro lado da quadra, onde deverá permanecer até o final do jogo;
- r) O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária;
- s) Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de "queimar" um atleta adversário;
- t) O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste, implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola;
- u) O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 75º Sobre a disposição da disputa entre as equipes, esta será definida no momento do início da atividade por meio de sorteio a ser realizado pela comissão de organização, sendo assim definidas as disputas entre as equipes.

Art. 76º o sistema de disputa adotado será o de eliminatória simples ou mata-mata, no qual cada dupla de competidores/equipes disputa a partida entre si, até que um deles seja considerado vencedor e, portanto, promovido à próxima fase do torneio. Sagrando-se campeã da modalidade a equipe que vencer todos os adversários após a disputa final.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO IX

Da Corrida Maluca

Art. 77º A prova consiste em realizar um percurso de corrida com desafios no menor tempo possível.

Art. 78º Será realizada uma corrida com seis estações dispostas no campus Juazeiro do Norte.

Art. 79º Em cada estação, um desafio será proposto e a equipe deverá realizá-lo para dar continuidade na competição.

Art. 80º Todas as equipes deverão passar pelas seis estações, não podendo deixar de realizar os desafios.

Art. 81º Cada equipe será composta por seis integrantes de ambos os sexos, devendo conter no mínimo um aluno de cada sexo.

Art. 82º A corrida maluca ocorrerá da seguinte forma:

- a) Haverá concentração das equipes no Pátio em frente ao Refeitório Universitário (RU) da UFCA campus Juazeiro do Norte, onde será o ponto de partida da competição;
- b) As equipes deverão responder corretamente uma charada para poderem realizar o desafio proposto em cada estação;
- c) Após realizar o desafio em uma estação, as equipes serão direcionadas para a estação seguinte, onde deverão responder uma nova charada para poder realizar o desafio da estação. Todas as estações estarão indicadas pela sinalização;
- d) Todos os membros da equipe começarão com as mãos amarradas e ligadas entre si. Ao chegarem nas estações, deverão desamarrar um único membro para que ele seja o responsável para realizar a prova individual;
- e) Nas provas seguintes, deve ser alternado o representante, para que todos os membros da equipe participem;
- f) Ao terminar de realizar o desafio proposto na estação, deve-se amarrar as mãos do representante novamente para que ele se junte à equipe;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

- g) Uma ficha será dada para o time sinalizando que a prova foi realizada com sucesso;
- h) Uma equipe só poderá passar para a próxima prova, mediante a chegada de todos os membros da mesma;
- h) O encerramento da corrida maluca acontecerá no ponto de partida, ou seja, no RU. Para isso, as equipes, com todos os seis integrantes, deverão tocar o sino. Somente após o toque do sino, o cronômetro será parado e registrado a duração (tempo) da realização do percurso;

Art. 83º Será declarada vencedora a equipe que concluir o percurso em menor tempo.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO X

Do Torta na Cara

Art. 84° Torta na Cara é um jogo de perguntas e respostas, no qual é feita uma pergunta aos participantes. Caso os participantes não respondam, a pergunta é repassada para o oponente responder. Ao responder corretamente, a equipe ganha pontos e o perdedor leva uma tortada na cara. O vencedor é aquele com mais pontos acumulados.

Art. 85° As disputas da modalidade Passa ou Repassa deverão ocorrer nas quadras da UFCA Campus Juazeiro do Norte, em dia e horário definidos pela comissão organizadora.

Art. 86° Obrigatoriamente, todos os participantes deverão estar calçados e com roupas adequadas para a prática esportiva.

Art. 87° A depender do número de inscritos na modalidade, haverá uma competição de chaves, onde existirão disputas entre duas equipes na qual as perdedoras estarão fora da competição, e as vencedoras, por sua vez, avançam na competição. Em cada disputa serão feitas, no máximo, 20 (vinte) perguntas, a depender do número de equipes total na competição. A equipe que responder mais perguntas corretamente vencerá a disputa.

a) Em cada pergunta, a equipe que responder corretamente, pontuará e dará uma tortada na cara do adversário, caso contrário, a mesma pergunta é repassada para a outra equipe. No terceiro caso, onde nenhuma das equipes responderam corretamente, o turno é decidido por uma mini gincana.

Art. 88° As perguntas serão de conhecimentos gerais, que por sorteio à mão do juiz de jogo, poderão ser fáceis ou difíceis.

Art. 89° Inicialmente na disputa, para definir qual será equipe a responder, será posicionado sob uma mesa, um sino, a uma certa distância das duas equipes. O representante da equipe que chegar primeiro ao sino após o sinal, terá o direito de responder a pergunta, caso acerte a pergunta será bonificado com o direito de dar a torta na cara do integrante da equipe adversária, caso responda incorretamente, será punido com a torta na cara pelo integrante da outra equipe.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 90° Cada equipe deverá alternar os participantes que responderão às perguntas, ou seja, o mesmo participante não poderá responder à próxima pergunta caso os outros de sua equipe não tenham respondido ainda. Cada equipe deverá ter no mínimo 4 (quatro) e no máximo 7 (sete) integrantes, obrigatoriamente as equipes deveram ser formadas por metade dos integrantes do sexo feminino e metade do sexo masculino;

Art. 91° Qualquer tipo de comportamento antidesportivo, ofensas aos competidores e à comissão organizadora não serão tolerados e poderão acarretar em desclassificação e afastamento do competidor ou espectador do local do evento.

Art. 92° O participante deve estar regularmente inscrito na modalidade para participar, e conseqüentemente de acordo com todas as regras ditadas neste edital, tal como respeito aos demais competidores e o espírito esportivo.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO XI

Desafio social - Doação de Sangue

Art. 93º A prova consiste em conseguir o máximo de pessoas possível para realizar a doação de sangue, podendo essas serem: alunos, servidores, familiares; comunidade e população em geral;

§1º Os requisitos para doação de sangue são:

- a) Ter entre 16 e 69 e estar pesando mais de 50 kg. No caso de menor de idade é necessário a autorização de um responsável;
- b) Está alimentado e evitar alimentos gordurosos pelo menos 3 horas que antecedem a doação. Caso almoce, realizar a coleta 2 horas após a refeição;
- c) Ter dormido ao menos 6 horas nas últimas 24 horas;
- d) Pessoas idosas (mais de 60 anos) só poderão realizar o procedimento mediante terem feito antes dos 60 anos;
- e) O doador deverá no dia da doação ter em mãos um documento com foto e ficha correspondente a equipe que está representando;
- f) Não doar sangue se;
- g) Apresentar sintomas gripais, resfriado ou testar positivo para COVID19;
- h) Gestantes, puérperas ou que estejam amamentando por menos de 12 meses;
- i) Ingerir bebidas alcoólicas 24 horas antes de doar;
- j) Tatuagem ou piercing nos últimos 12 meses;
- k) Extração dentária nas últimas 72 horas;
- l) Apendicite, hérnia, amigdalectomia, varizes: 3 meses, colecistectomia, histerectomia, nefrectomia, redução de fraturas, politraumatismos sem seqüelas graves, tireoidectomia, colectomia: 6 meses ou IST's.
- m) Transfusão de sangue: 1 ano;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO XII

Desafio Social - Doações de brinquedos

Art. 94° A prova consiste em doar o máximo de brinquedos possível;

§1° Deverá ser arrecadado um total de no mínimo 10 brinquedos por curso;

§2° O curso que conseguiu a quantidade mínima, pontuará 100 pontos;

§3° A cada brinquedo extra a equipe recebe 50 pontos;

§4° A equipe que conseguir maior quantidade de brinquedo, ao comparado com os demais cursos, pontuará da seguinte forma: 1° lugar: 1000 pontos; 2° lugar: 700 pontos e 3° lugar: 500 pontos.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO XIII

Jogos Virtuais - eFootball

Art. 95° O campeonato de jogo virtual será uma competição esportiva, visando promover o esporte no ambiente digital como um modo de incentivar a prática de atividades que possam desenvolver a coordenação motora, trabalho em equipe, pensamento rápido e criatividade.

Art. 96° O formato da competição vai ser realizado conforme o sistemas descritos a seguir:

a) O sistema de disputa (em todas as fases) será definido pela comissão organizadora do evento e os representantes presentes no congresso técnico, e será levado em consideração o número de inscritos (as);

b) O sistema de pontuação adotado será de 3 pontos no caso de vitória e 1 ponto em caso de empate, no caso de derrota não será contado nenhum ponto seguindo o sistema do formato da competição;

c) Em caso de empate em algum jogo, haverá uma partida de prorrogação SEM gol de ouro. Se persistir a igualdade, haverá a cobrança de penalidades máximas. sendo que a regra apenas valerá a partir das oitavas de final seguindo o formato da competição;

d) As partidas serão disputadas em tempos de 6 minutos;

e) Todo acordo para alterar os períodos de jogo, deve ser tomado pela comissão organizadora do evento, no início ou no decorrer da partida em conformidade com o regulamento da competição;

f) Serão permitidas, no máximo, 3 (três) substituições no decorrer da partida;

g) A final será uma partida composta por dois tempos de 10 minutos.

Art. 97° Cada participante terá direito a 3 “pausas” que duraram de acordo com o tempo que o próprio jogo conceder durante a partida para a substituição. Durante as cobranças de faltas e escanteios, poderá haver pausa somente para ocorrer a alteração dos cobradores. Essa pausa não está incluída nas 3 que o participante tem direito.

Art. 98° Cada curso poderá inscrever até 5 participantes, que poderão concorrer de forma individual.

a) No grupo será apresentado pela comissão todas as orientações para o início e o decorrer da competição.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 99° Cada participante terá 10 minutos para se apresentar no chat na hora da partida, a partir do horário e data indicado. Uma vez finalizado esse tempo, o adversário poderá reportar como “Adversário não apresentado”.

Art. 100° O competidor que, por quaisquer motivos não comparecer nas partidas em tempo apresentado no Art. 5 perderá por WxO.

Art. 101° Os resultados de cada jogo terão que ser apresentados através de um upload de uma captura de tela que deverá ser apresentada para a comissão, no qual seja visível o nome de ambos os jogadores. A imagem pode ser obtida ao final da partida. O perdedor deverá indicar a derrota.

Art. 102° Penalidades por jogo desleal:

- a) Desconexão intencional;
- b) Uso de qualquer configuração, exceto as configurações padrões e permitidas;

Art. 103° Caso o jogador que for descoberto cometendo alguma violação considerada desleal, este jogador será desqualificado da competição.

Art. 104° Antes e durante a competição serão repassadas outras orientações aos competidores.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Esporte Adaptado - Goalball

Art. 105° Cada equipe será composta por três jogadores titulares e três reservas. Os atletas são, ao mesmo tempo, arremessadores e defensores.

Art. 106° Todos os atletas, independente do nível de perda visual ou que não possuam nenhuma deficiência visual, utilizarão uma venda durante as competições para que todos possam competir em condições de igualdade.

Art. 107° É recomendável o uso de cotoveleiras, joelheiras e proteção de quadril por todos os praticantes, e ainda de coquilhas no caso de praticantes do sexo masculino e de proteções de peito no caso de praticantes do sexo feminino.

Art. 108° O objetivo é lançar a bola e fazer o gol na equipe adversária por meio de arremessos rasteiros. Vence a partida a equipe que marcar o maior número de gols.

Art. 109° A bola que será utilizada terá um guizo em seu interior para que os jogadores saibam sua direção.

Art. 110° As partidas são disputadas em dois tempos de 5 minutos, cada. Entre eles, há um intervalo de 3 minutos;

Art. 111° Ao final, se o jogo permanecer empatado, joga-se uma prorrogação de mais 6 minutos, divididas em dois tempos de 3 minutos;

Art. 112° Caso uma das equipes marque mais de 10 gols de diferença em relação a outra, acontece o chamado game e a partida é encerrada;

Art. 113° O goalball é um esporte baseado nas percepções tátil e auditiva, por isso não pode haver barulho no ginásio durante a partida, exceto no momento entre o gol e o reinício do jogo e nas paradas oficiais.

Art. 114° O estudante-atleta que for expulso durante uma partida estará automaticamente suspenso da partida subsequente.

Parágrafo Único: além da suspensão automática para o próximo jogo, o estudante-atleta ficará sujeito às apelações da Comissão organizadora.

Art. 115° Não será permitida, no interior do ginásio, a utilização de sinalizadores, buzinas, instrumentos de percussão e bateria ou quaisquer outros objetos e/ou artefatos que venham a dificultar e/ou perturbar o bom andamento dos jogos.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 116° Nos jogos da competição será observada a seguinte diretriz com relação a vestimenta dos estudantes-atletas: é obrigatório o uso de calção/calça de *training* e camisa/colete e vendas/tapa olhos.

Art. 117° Em caso de lesão ou expulsão de um jogador, o jogo poderá continuar a decorrer mesmo havendo uma equipe só com dois estudantes-atletas. Contudo, se a equipe voltar a ser reduzida e ficar apenas com um jogador, o jogo é dado por terminado sendo considerado uma derrota, não averbando à mesma qualquer ponto. Em caso de falta de comparência, será averbada uma derrota à equipe faltosa e atribuída a vitória à equipe adversária contabilizando 3 pontos.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO XV

Tênis de Mesa

Art. 118° A competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 119° Os competidores deverão comparecer ao local da competição com antecedência mínima de 10 minutos. Caso o competidor não compareça no horário marcado, o adversário ganhará por WxO.

Art. 120° Não será permitido o uso do uniforme - camisa, bermuda, short ou saia, de que cor básica seja branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo.

Art. 121° Cada curso deverá escolher seus representantes nas competições não podendo ser formadas duplas com atletas de outros cursos na competição de duplas mistas;

COMPETIÇÕES DE INDIVIDUAIS

Art. 122° Das condições para a realização da inscrição:

a) A competição será por categoria, divididas por Gênero (Masculino/Feminino) obedecendo ao sistema descrito.

b) Cada curso poderá inscrever 2 (dois) atletas em cada categoria.

Art. 123° A partida será disputada na melhor de 3 (três) sets até 11 (Onze) pontos, entretanto o jogo da final será realizado em melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos. Um set será ganho apenas pelo primeiro atleta que completar 11 pontos, exceto quando ambos os atletas tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença. Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o fim do jogo.

Art. 124° A competição individual irá obedecer ao sistema de disputa apresentado a seguir:

a) A competição será disputada em eliminatória simples, sendo que os “cabeças de chave” serão definidos por sorteio realizado pela comissão técnica.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

b) O número de confrontos vai ser determinado em consideração ao número de inscritos.

Art. 125° Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas no 1º jogo da rodada, ficando os próximos para o horário programado.

Art. 126° Em caso de WxO o adversário terá seu resultado alterado em 3 sets x 0, para efeito de pontuação dos(as) demais atletas e o atleta adversário terá seu placar final do jogo como 11x0.

Art. 127° No caso do WxO acontecer não será permitido a ascensão de atletas eliminados(as) nas fases anteriores.

Art. 128° Todos os placares passados ao WxO irão ser revertidos para 3x0 (melhor de 3 sets), levando em conta o placar de 11 pontos por set.

Art. 129° Os confrontos serão definidos em sorteio pela comissão organizadora.

COMPETIÇÕES DE DUPLAS MISTAS

Art. 130° As competições de Duplas Mistadas obedecerão os seguintes critérios:

a) As duplas inscritas não poderão trocar de parceiro(a) de dupla durante o decorrer da competição sem autorização da Comissão Organizadora.

Art. 131° Das condições para a realização da inscrição:

a) Cada curso poderá inscrever 1 (uma) dupla mista;

b) O emparelhamento será realizado pelos critérios feitos pelo próprio curso;

Art. 132° Os confrontos serão definidos em sorteio pela comissão organizadora;

Art. 133° Os jogos de duplas mistadas serão disputados:

a) Em disputas de eliminatória simples com confrontos escolhidos em sorteio.

b) Os confrontos serão em melhor de 3 (três) sets de 11(onze) pontos cada, contudo o jogo da final será realizado em melhor de 5 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

Art. 134° Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas no 1º jogo da rodada, ficando os próximos para o horário programado.

Art. 135° Em caso de WxO a dupla terá seu resultado alterado em 3 sets x 0, para efeito de pontuação dos(as) demais atletas e o atleta adversário terá seu placar final do jogo como 11x0.

Art. 136° No caso do WxO acontecer não será permitido a ascensão de atletas eliminados(as) nas fases anteriores.

Art. 137° Todos os placares passados ao WxO irão ser revertidos para 3x0 (melhor de 5 sets), levando em conta o placar de 11 pontos por set.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO XVI

Jogos Eletrônicos - League of Legends (LoL)

Art. 138° As competições serão realizadas por meio do jogo eletrônico (League of Legends - Riot Games), e o chaveamento ocorrerá pelo site da Challonge (<https://challonge.com>).

Art. 139° Todas as partidas serão disputadas no mapa Summoner's Rift, no modo Draft Competitivo.

Art. 140° Todas as partidas do torneio serão disputadas em melhor de um (MD1), exceto as finais, que serão disputadas em melhor de três (MD3).

Art. 141° Todas as regras estão sujeitas a modificações sem aviso prévio.

Art. 142° Todos os reports devem ser feitos antes do jogo começar.

Art. 143° Os jogadores devem estar jogando em sua conta principal.

Art. 144° É de inteira responsabilidade do jogador/capitão, ler as regras do evento no qual esteja participando.

Art. 145° O participante deverá ser estudante ativo ou servidor da UFCA.

Art. 146° Serão disponibilizadas as opções de disputa de 5 x 5 e Player to Player. Não é permitido mais de uma inscrição por jogador para o LOL, ainda que utilizando-se de perfil, e-mails e contas diferentes.

Art. 147° Cada curso poderá inscrever 1 (um) time 5x5 e até 3 (três) para o 1x1. As equipes 5x5 devem ter cinco integrantes oficiais e opcionalmente um substituto.

Art. 148° Será criado um grupo no Whatsapp só para enviar os resultados das partidas, comprovação de W.O e demais comunicações com a organização e com os demais participantes.

Art. 149° Após agendada a partida pela organização, será concedida uma tolerância de 15 minutos para todos entrarem na sala. Caso os competidores não compareçam, será computado o W.O

Art. 150° A depender da disponibilidade da Universidade, as disputas poderão ocorrer de forma presencial nos laboratórios de informática. Seguindo todas as diretrizes e normas da UFCA. Os participantes serão informados com antecedência.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO XVII

TERMO DE AUTORRESPONSABILIDADE

Eu, _____
_____, nascido(a) em _____, portador(a) do documento
de identificação nº _____, emitido em ___/___/___ por
_____, residente na
_____, e telefone: (____) _____.

DECLARO para os devidos efeitos e sob minha inteira responsabilidade:

Não possuir nenhuma contraindicação médica para a prática de atividades físicas;

Ser inteiramente responsável pela minha integridade física, no que diz respeito à minha aptidão física para a prática das modalidades nas quais participarei, isentando a Comissão Organizadora do evento e demais entidades responsáveis, de toda e qualquer responsabilização por acidentes que venham a ocorrer durante as partidas.

Por fim, declaro estar ciente que é de minha inteira responsabilidade as informações sobre minha aptidão física atual.

Assinatura do(a) declarante

_____ - _____, _____ de _____ de 2022

Em caso de acidentes:

Ligar para: Telefone – (____) _____

Celular – (____) _____



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO XVIII

TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA PARTICIPAÇÃO DE MENORES

Eu, _____
_____, nascido(a) em _____, portador(a) do documento de identificação
nº _____, emitido em ___/___/___ por _____ e CPF
nº _____, residente
na _____, e telefone: (____) _____.

Responsável legal
de _____, nascido(a)
em _____, portador(a) do documento de identificação nº
_____, emitido em ___/___/___ por _____, residente
na _____, com telefone: (____)
_____, tendo o grau de parentesco _____, declaro ter lido
e entendido o Regulamento dos Jogos Universitários 2022 da UFCA e, dessa forma, autorizo
meu/minha filho(a) ou o menor de idade sob minha responsabilidade legal/jurídica a se
inscrever e participar da competição.

Para tanto, declaro que meu/minha filho(a), ou meu tutelado;

- Participa deste evento por livre e espontânea vontade, estando ciente da existência de riscos de acidentes durante a atividade e que assumo por livre e espontânea vontade estes riscos e suas consequências.
- Goza de boa saúde, estando em boa forma física.

Declaro, por fim, que autorizo a utilização de todo e qualquer meio fotográfico, audiovisual ou qualquer outra forma de gravação contendo imagens da participação, de meu/minha filho(a) neste evento para finalidades legítimas relacionadas ao esporte.

Assinatura do(a) declarante

_____ - _____, _____ de _____ de 2022

(Cidade – Estado, dia de mês de 2022)

Em caso de acidentes:

Ligar para: _____



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

**ANEXO XIX
FICHA DE INSCRIÇÃO
EMUVUCA UFCA 2022**

MODALIDADE: () FUTSAL () VOLEIBOL () BASQUETEBOL ()
HANDEBOL
() XADREZ () TÊNIS DE MESA () ATIV. RECREACIONAL () GOALBALL

Relação nominal dos atletas

N.º	Atletas	Matrícula	Curso
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
TÉCNICO*			
AUXILIAR*			

IMPORTANTE: Para efeito de inscrição de atletas por modalidade/sexo deverão ser obedecidos os números máximos permitidos, indicados no regulamento. Caso seja extrapolado este limite, serão desconsiderados os últimos atletas excedentes da Relação Nominal de Atletas.

NOME DO RESPONSÁVEL		
MATRÍCULA / CURSO		
TELEFONE / E-MAIL		
ASSINATURA *		



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA**

ANEXO XX

CAPITÃES - RESPONSÁVEIS POR RECEBER AS INSCRIÇÕES					
	NOME	CURSO	CAMPUS	TELEFONE	E-MAIL
1	Guilherme de Sousa Ferreira Dias	Administração	Juazeiro do Norte	(88)999046 996	guiflamengo2008@hotmail.com
2	Yuri Gonzaga de Sousa	Administração Pública	Juazeiro do Norte	88 9442-7112	yuri.sousa@aluno.ufca.edu.br
3	Rafael da Silva Barreto	Biblioteconomi a	Juazeiro do Norte	88 9976-4713	rafaebarreto2@gmail.com
3	Maria Samira Alves do Nascimento	Biblioteconomi a	Juazeiro do Norte	88 981010664	maria.samira@aluno.ufca.edu.br
4	José Vinícius Alves Pontes	Ciência da Computação	Juazeiro do Norte	88 997859775	jose.vinicius@aluno.ufca.edu.br
5	Yuri Gonzaga de Sousa	Ciências Contábeis	Juazeiro do Norte	88 9442-7112	yuri.sousa@aluno.ufca.edu.br
6	Danilo James Monteiro Rodrigues	Design	Juazeiro do Norte	88 988266160	danilo.james@aluno.ufca.edu.br
7	Yuri Gonzaga de Sousa	Design de Produto	Juazeiro do Norte	88 9442-7112	yuri.sousa@aluno.ufca.edu.br
8	Gerlandio Pereira da Silva	Engenharia Civil	Juazeiro do Norte	(88) 997542844	gerlandio.silva@aluno.edu.br
9	Emanuel Ferreira Alves da Silva	Engenharia de Materiais	Juazeiro do Norte	84 9 81123590	emanuel.ferreira@aluno.ufca.edu.br
10	Quefren Arsênio Rodrigues	Filosofia	Juazeiro do Norte	88 996592114	arseniorodrigues3@gmail.com
11	Maria Bianca Silva Duarte	Jornalismo	Juazeiro do Norte	988636326	bianca.duarte@aluno.ufca.edu.br
12	Yuri Gonzaga de Sousa	Letras/Libras	Juazeiro do Norte	88 9442-7112	yuri.sousa@aluno.ufca.edu.br
13	Francisco Rafael de Lima Filgueira	Matemática Computacional	Juazeiro do Norte	992546552	lima.filgueira@aluno.ufca.edu.br
14	Israel Rodrigues Leite	Música	Juazeiro do Norte	(88) 98167-8265	israelrodriguesxybr@gmail.com
15	Leonardo Sousa Pinheiro	Medicina Veterinária	Crato	(88) 99682-8071	leonardo.pinheiro@aluno.ufca.edu.br



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI
PRÓ-REITORIA DE CULTURA

16	Lairta stefany dos Santos	Agronomia	Crato	88 8192-5490	lairta.stefany@aluno.ufca.edu
17	Yuri de Sousa Cavalcante	Medicina	Barbalha	(85) 998056242	sousa.yuri@aluno.ufca.edu.br
18	Keliane Medeiros	Biologia	Brejo Santo	88 9939-8878	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
19	Keliane Medeiros	Física	Brejo Santo	88 9939-8878	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
20	Keliane Medeiros	Interdisciplinar	Brejo Santo	88 9939-8878	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
21	Keliane Medeiros	Matemática	Brejo Santo	88 9939-8878	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
22	Keliane Medeiros	Química	Brejo Santo	88 9939-8878	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
23	Keliane Medeiros	Pedagogia	Brejo Santo	88 9939-8878	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br