



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

EDITAL Nº 12/2022/PROCULT/UFCA

REGULAMENTO GERAL JOGOS UNIVERSITÁRIOS/E-MUVUCA 2022

APRESENTAÇÃO

A Pró-Reitoria de Cultura da Universidade Federal do Cariri (Procult/UFCA) torna público que estão abertas as inscrições dos Jogos Universitários/E-Muvuca 2022, a ser realizado no formato de competição intercursos, dentro do Festival UFCA de Culturas 2022.

CAPÍTULO I

DOS OBJETIVOS

Art. 1º - Os Jogos Universitários/E-Muvuca 2022 é um evento promovido pela Coordenadoria de Esporte e Cultura do Movimento (Cemov/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

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;



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

§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 Jogos Universitários/E-Muvuca 2022 será realizado no período de 7 a 11 de Novembro 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 (misto), Futsal (feminino e masculino), Handebol adaptado 5x5 (misto), Voleibol (misto), Carimba (feminino e masculino) e League of Legends. O esporte individual será representado pelo xadrez (misto), Tênis de Mesa e efootball. Nas modalidades recreativas: Torta na Cara (misto).

CAPÍTULO IV

DAS INSCRIÇÕES

Art. 5º Poderão participar do Jogos Universitários/E-Muvuca 2022: discentes, com matrícula ativa, servidores e terceirizados ativos, por meio de inscrição a ser efetivada junto à Procult/UFCA pelos canais divulgados.



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

§1º O período de inscrições será de 07 a 24 de Outubro 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 IV.

§3º No ato da inscrição, o responsável pela equipe ou atleta deverá anexar a ficha de inscrição disponível no Anexo III deste edital, além do atestado médico liberando para atividades físicas e esportivas, Termo de Autorresponsabilidade de Aptidão Física (ANEXO I) 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 II) devidamente assinado pelos responsáveis legais (pai, mãe, avó, procurador, etc.).

§4º Para se inscrever na competição, cada atleta deverá doar 1kg (um) de alimento não perecível, independentemente do número de modalidades em que o mesmo estará inscrito. Esse alimento deverá ser entregue até dia 24 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.

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

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.



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

CAPÍTULO V

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 8º Será realizado um congresso técnico onde serão apresentados os confrontos, regras gerais da competição e tirado dúvidas dos participantes.

§1º 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.

§2º A ausência de representantes das equipes/atletas no Congresso Técnico implicará na plena aceitação do que vier a ser acordado durante o evento.

§3º 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.

§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 e possibilidade 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 pela Comissão Organizadora, para sua realização.



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

Art. 11º Será desclassificada dos Jogos Universitários/E-Muvuca 2022 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 Jogos Universitários/E-Muvuca 2022 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, com exceção para as atividades de LoL e eFootBall;

§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.



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

§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.

§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.



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

§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.

§9º O sistema de disputa adotado no carimba 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.

§10º O Xadrez será disputado de forma individual onde as partidas serão disputadas pelo sistema suíço, em 7 rodadas, com a utilização de programa de emparelamento específico, passível a mudanças previamente anunciadas.

§11º O Tênis de Mesa, individual e em dupla, será disputado em eliminatória simples, sendo que os “cabeças de chave” serão definidos por sorteio realizado pela comissão técnica onde o número de confrontos vai ser determinado em consideração ao número de inscritos.

§12º O torta na cara será disputado em forma de mata-mata entre as equipes. A depender do número de equipes, será definido o número de partidas, como descrito nos critérios acima. A definição do formato será feita pela Comissão Organizadora e informará aos participantes com antecedência.

§13º O LoL será disputado em forma de eliminatória simples (mata-mata) com melhor de 1 (md1) ou eliminatório simples com repescagem a depender do número de equipes e participantes inscritos. A definição do formato será feita pela Comissão Organizadora e informada aos participantes com antecedência.

§14º O eFootball será disputado em forma de eliminatória simples (mata-mata) com jogos de ida e volta, com o competidor que tiver o maior saldo de gols no agregado avançando. E no caso de igualdade, a decisão será definida nos pênaltis.

§15º O LoL no formato 1x1 será disputado na forma de melhor de 1 partida, exceto em sua final, no qual terá formato de melhor de 3.

Parágrafo único. As formas de disputas apresentadas no Art. 18º poderão ser modificadas a critério da Comissão Organizadora. Contudo, os participantes serão informados com antecedência.



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

CAPÍTULO IX

DAS PONTUAÇÕES:

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

§1º Todos os pontos adquiridos durante as modalidades - esportiva e recreativa - 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.

Art. 20 – Para as modalidades esportivas (Basquete, Handebol, Vôlei, Futsal, Carimba, LoL e eFootBall, etc) a pontuação ocorrerá de duas maneiras: por partida e pelo próprio campeonato.

§1º A cada partida disputada, a equipe vencedora ganha 100 pontos.

§2º Ao perder a partida a equipe ganha 50 pontos por participação.

§3º Se a equipe perder de W.O. será penalizada com menos 20 pontos.

§4º Em caso de empate, as equipes receberão 70 pontos.

§5º 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. 21 – A pontuação das modalidades recreativas se dará da seguinte forma:

§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 Em caso de empate, as equipes receberão 70 pontos.

§5º Os pontos de todas as provas recreativas serão somados ao final.



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

§6º 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.

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, no prazo de até uma hora após o acontecimento.

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 relaciona 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.



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

**CAPÍTULO XI
DA PREMIAÇÃO**

Art. 27º A solenidade de premiação ocorrerá dia 11 de Novembro, 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 Jogos Universitários/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).

§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.



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

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 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. 33º Todos os competidores e técnicos participantes do Jogos Universitários/E-Muvuca 2022, 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 tempo, em número ilimitado de vezes, podendo a UFCA, ainda, ceder os direitos ora adquiridos a quaisquer terceiros, de forma gratuita.

Art. 34º Cada modalidade terá seu regulamento específico que norteará a competição, conforme anexos disponíveis neste edital.

Art. 35º Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Universitários.



**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**

Do Basquete

Art. 36º As competições de Basquetebol serão realizadas de acordo com as Regras Oficiais aprovada pelo comitê central da FIBA, ([Regras-Oficiais-de-Basketball-FIBA-2020-Traduzida-para-Portugues.pdf \(cbb.com.br\)](#)), com as adaptações dispostas neste Regulamento.

Art. 37º Os jogos serão disputados com base nas seguintes normas:

§1º 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. Cada equipe terá direito a 2 pedidos de tempo por período com duração de 1 minuto ou de acordo com a arbitragem.

§2º 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.

§3º Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 3 minutos corridos (sem paralisação do cronômetro), caso ainda assim o jogo permaneça empate, será atribuída a cesta de ouro, onde a equipe que converter a cesta primeiro, será a ganhadora do confronto.

§4º 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.

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

§6º 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. 38º 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.

Art. 39º Todos os atletas da equipe deverão utilizar uniforme padronizado (short e camisa). Não serão aceitos uniformes adaptados com fitas e esparadrapos.



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

Art. 40º 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**

Do Handebol 5x5

Art. 41° Poderá participar do 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. 42° O torneio de Handebol 5x5 será disputado na categoria: Mista, sendo necessário no mínimo um representante do sexo feminino e masculino na composição da equipe.

Art. 43° 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. 44° A quantidade mínima de inscritos por time, será de 05 atletas.

Art. 45° 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.

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

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

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

Art. 46° Os jogos terão início no horário fixado pela comissão organizadora, tendo uma tolerância de 10 minutos.

Art. 47° 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. 48° 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.

Art. 49° Os jogos serão regidos pelo sistema de pontos ganhos, obedecendo aos critérios citados no regulamento geral.



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

Art. 50° 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. 51° 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. 52° 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. 53° As regras serão seguidas de acordo com as regras Oficiais da IHF ([acesso aqui](#)).

Art. 54° Todos os atletas da equipe deverão utilizar uniforme padronizado (short e blusa) de acordo com as regras da modalidade. Nesse caso, o goleiro deverá, obrigatoriamente, usar calça no lugar do short. Não serão aceitos uniformes adaptados com fitas e esparadrapos.



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

Do Futsal

Art. 55° As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS) ([CBFS divulga livro de regras para as competições promovidas pela entidade em 2022 – LNF - Portal Oficial da Liga Nacional de Futsal](#)), com as adaptações dispostas neste Regulamento.

Art. 56° Os jogos serão disputados com base nas seguintes normas:

§1° As partidas terão 2 tempos de 15 minutos de jogo com intervalo de 2 minutos entre ambos os tempos. O tempo de partida das fases finais poderá ser alterado de acordo com decisão da comissão organizadora do evento.

§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: 100 pontos em caso de vitória; 70 pontos em caso de empate e 50 pontos em casa de derrota.

§4° Todos os atletas da equipe deverão utilizar uniforme padronizado (short e blusa) e calçado especificado para piso indoor, com exceção dos goleiros que deverão utilizar blusa de cor diferente e short ou calça, conforme regras da CBFS. Quanto ao descumprimento desse item, a equipe adversária poderá apresentar recurso quanto à não padronização do uniforme, acarretando a perda da partida.

a) O recurso somente será aceito se enviado no prazo de até 1(uma) hora após o término 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. 57° 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);



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

- b) No caso de Cartão Vermelho, o atleta estará suspenso do jogo seguinte;
- c) No caso de 2 cartões amarelos e 1 vermelho na mesma partida serão os 2 jogos seguintes de suspensão;
- d) 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. 58° 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. 59° 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**

Do Vôlei

Art. 60° As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as Regras Nacionais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV) ([REGRAS OFICIAIS DE VOLEIBOL 2021-2024](#)), com as adaptações dispostas neste Regulamento.

Art. 61° Os jogos serão disputados em melhor de 3 sets, com 2 sets de 25 pontos set, o terceiro set a equipe que alcança 15 pontos, com dois pontos de diferença adversário, vence, denominado .tie-break. Caso um time vença os dois primeiros *sets* de 25 pontos, o terceiro *set* não ocorrerá.

Art. 62° 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).

§1° Caso haja empate em pontos no torneio, o primeiro critério de desempate será o confronto direto, seguido do saldo de sets vencidos nos jogos. Caso ainda permaneça o empate, será adotado como critério o saldo de pontos (diferença de pontos em cada set vencido), classificando-se a equipe com maior saldo.

Art. 63° 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 que deverá ser uniforme com cores inversa dos demais jogadores do time (ou um colete para o líbero redesignado) que possua uma cor dominante diferente de qualquer outra cor do uniforme do resto da equipe, o uniforme deve contrastar, claramente, com o resto da equipe.

Art. 64° No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos, técnico e assistente técnico, cujos nomes deverão constar na relação de inscrição.

Art. 65° 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. 66° 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**

Do Xadrez

Art. 67° A competição de Xadrez será realizada de acordo com as Regras Oficial da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) ([Microsoft Word - Xadrez lei e regras de torneio.doc \(cbx.org.br\)](#)), 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. 68° 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. 69° 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:



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

II – Aumentar o tempo remanescente do oponente ou reduzir o tempo remanescente do jogador infrator;

III – Declarar a perda da partida.

Art. 70° 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)

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

c) O controle de tempo das partidas será utilizando o aplicativo de relógio digital nos celulares dos participantes ou arbitragem.

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



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

Do Carimba/Queimada

Art. 71° 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. 72° Cada equipe terá que inscrever, obrigatoriamente, 12 jogadores nas modalidades masculino e feminino, podendo também inscrever apenas uma equipe sem problemas. Nesse sentido, teremos competição nestas duas modalidades.

Art. 73° 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. 74° O grupo vencedor será aquele que aprisionar todos os jogadores adversários, neste caso sendo definido o fim da partida independente de ser o primeiro ou segundo tempo. Em caso do tempo regular ser finalizado, quem tiver o maior número de aprisionados será declarado o vencedor da disputa..

Art. 75° 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. 76° 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);



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

- 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;
- 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. 77° Sobre a disposição da disputa entre as equipes, esta será definida por meio de sorteio a ser realizado pela comissão de organização e apresentada, posteriormente, para os capitães de cada curso, sendo assim definidas as disputas entre as equipes.

Art. 78° 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**

Do Torta na Cara

Art. 79° Torta na Cara é um jogo de perguntas e respostas, no qual é feita uma pergunta aos participantes. Ao responder corretamente, a equipe pontua e o perdedor leva uma tortada na cara. O vencedor é aquele com mais acertos acumulados.

Art. 80° 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. 81° Obrigatoriamente, todos os participantes deverão estar calçados e com roupas adequadas para a prática esportiva.

Art. 82° 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, o participante que responder corretamente, pontuará e dará uma tortada na cara do adversário, caso contrário, o mesmo levará a tortada e contará um acerto para a outra equipe;

b) Em dado momento de uma disputa, poderá ocorrer uma mini-gincana na qual será definido um ponto de acerto para a equipe que ganhar a gincana.

Art. 83° As perguntas serão de conhecimentos gerais, que por sorteio à mão do juiz de jogo, poderão ser fáceis ou difíceis.

Art. 84° 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.

Art. 85° 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



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

sua equipe não tenham respondido ainda. Cada equipe deverá ter no mínimo 4 (quatro) e no máximo 8 (oito) integrantes, sendo composto por metade do sexo feminino e metade masculino.

Art. 86° 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. 87° O participante deve estar regularmente inscrito na modalidade para participar, e consequentemente 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**

Jogos Virtuais - eFootball (Mobile)

Art. 88° O campeonato de jogo virtual de dispositivo móvel 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. 89° O formato da competição vai ser realizado conforme o sistemas descritos a seguir:

- a) O sistema de disputa será o sistema de eliminatória simples (mata-mata) como destacado no **Art. 18°**.
- b) O sistema de pontuação adotado seguirá o sistema de pontuação geral destacado no **Art. 19**, onde 100 pontos no caso de vitória, 70 pontos em empate e 50 pontos no caso de derrota;
- c) Em caso de empate em algum jogo 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 dois tempo 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;
- h) Os confrontos serão definidos mediante sorteio que será realizado pela comissão organizadora de online, onde todos os participantes poderão participar;
- i) Os participantes deverão fazer o download do jogo, em seu próprio equipamento, com antecedência, a fim de agilizar o processo de disputa.

Art. 90° Cada curso poderá inscrever até 5 participantes, que poderão concorrer de forma individual.

- a) Um grupo será criado na rede social whatsapp, de acordo com os dados pessoais disponibilizados no ato da inscrição. Nesse grupo serão apresentadas pela comissão todas as orientações para o início e o decorrer da competição e tira dúvidas existentes.



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

Art. 91° Cada participante terá 10 minutos para se apresentar no chat na hora da partida, a partir do horário e data indicados. Uma vez finalizado esse tempo, o adversário poderá reportar como “Adversário não apresentado”.

Art. 92° O competidor que, por quaisquer motivos não comparecer nas partidas em tempo apresentado no Art. 5 perderá por WxO.

Art. 93° 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 e o placar da partida. A imagem pode ser obtida ao final da partida. O perdedor deverá indicar a derrota.

Art. 94° Penalidades por jogo desleal:

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

Art. 95° Caso o jogador que for descoberto cometendo alguma violação considerada desleal, este jogador será desqualificado da competição.

Art. 96° Antes e durante a competição serão repassadas outras orientações aos competidores.



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

Tênis de Mesa

Art. 97° A competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM) (acesse aqui <http://www.cbtm.org.br/>), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 98° 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. 99° Não será permitido o uso do uniforme - camisa, bermuda, short ou saia, em que a cor básica seja branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo.

Art. 100° 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. 101° 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. 102° 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. 103° 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.

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



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

Art. 104° Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas no 1º jogo da rodada, ficando os próximos para o horário programado.

Art. 105° 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. 106° No caso do WxO acontecer não será permitido a ascensão de atletas eliminados(as) nas fases anteriores.

Art. 107° 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. 108° Os confrontos serão definidos em sorteio pela comissão organizadora.

COMPETIÇÕES DE DUPLAS MISTAS

Art. 109° As competições de Duplas Mistas 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. 110° Das condições para a realização da inscrição:

- a) Cada curso poderá inscrever 1 (uma) dupla mista;
- b) O emparelamento será realizado pelos critérios feitos pelo próprio curso;

Art. 111° Os confrontos serão definidos em sorteio pela comissão organizadora;

Art. 112° Os jogos de duplas mistas 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.

Art. 113° Haverá tolerância de 10 (dez) minutos apenas no 1º jogo da rodada, ficando os próximos para o horário programado.



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

Art. 114° 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. 115° No caso do WxO acontecer não será permitido a ascensão de atletas eliminados(as) nas fases anteriores.

Art. 116° 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**

Jogos Eletrônicos - League of Legends (LoL)

Art. 117° As competições serão realizadas por meio do jogo eletrônico (League of Legends - Riot Games), e o chaveamento ocorrerá pelo site da Challenge (<https://challonge.com>).

Art. 118° Todas as partidas serão disputadas no mapa Summoner's Rift, no modo Draft Competitivo.

Art. 119° Todas as partidas do torneio serão disputadas em melhor de um (MD1), exceto as finais, que serão disputadas em melhor de três (MD3).

Art. 120° Todas as regras estão sujeitas a modificações sem aviso prévio.

Art. 121° Todos os reports devem ser feitos antes do jogo começar.

Art. 122° Os jogadores devem estar jogando em sua conta principal.

Art. 123° É de inteira responsabilidade do jogador/capitão, ler as regras do evento no qual esteja participando.

Art. 124° O participante deverá ser estudante ativo ou servidor da UFCA.

Art. 125° 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. 126° 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. 127° 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. 128° 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. 129° No torneio 1x1, as partidas personalizadas serão no formato Escolha às Cegas, a rota do meio será a rota oficial para realização das partidas.

Art. 130° No torneio 1x1, cada jogador tem direito a 3 bans que deverão ser informados previamente, no chat da partida personalizada, antes da seleção de campeões.



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

Art. 131° No torneio 1x1, o jogador que conseguir o primeiro abate (First Blood), 100 de “farm” ou 1 torre destruída será o vencedor da partida.

Art. 132° No torneio 1x1, caso algum jogador saia da rota do meio durante o confronto, será desclassificado.

Art. 133° No torneio 1x1, se um participante for desconectado durante a seleção de campeões ou tela de carregamento da partida, o jogo deverá ser reiniciado, nas mesmas condições e configurações. Em caso de desconexão durante uma partida já iniciada, o jogo não será reiniciado e a partida deverá continuar até que um dos critérios de vitória seja atingido.

Juazeiro do Norte, 07 de Outubro de 2022.

FRANCISCO WEBER DOS ANJOS

Pró-reitor de Cultura



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

ANEXO I

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 participei, 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 II

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 III
FICHA DE INSCRIÇÃO
JOGOS UNIVERSITÁRIOS/E-MUVUCA 2022**

MODALIDADE: () FUTSAL () VOLEIBOL () BASQUETEBOL ()
HANDEBOL () TORTA NA CARA () PES
() XADREZ () TÊNIS DE MESA () CARIMBA () LoL

Relação nominal dos atletas

N°.	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 IV

CAPITÃES - RESPONSÁVEIS POR RECEBER AS INSCRIÇÕES				
	NOME	CURSO	CAMPUS	E-MAIL
1	Guilherme de Sousa Ferreira Dias	Administração	Juazeiro do Norte	guiflamengo2008@hotmail.com
2	Yuri Gonzaga de Sousa	Administração Pública	Juazeiro do Norte	yuri.sousa@aluno.ufca.edu.br
3	Rafael da Silva Barreto	Biblioteconomia	Juazeiro do Norte	rafaebarreto2@gmail.com
3	Maria Samira Alves do Nascimento	Biblioteconomia	Juazeiro do Norte	maria.samira@aluno.ufca.edu.br
4	José Vinícius Alves Pontes	Ciência da Computação	Juazeiro do Norte	jose.vinicius@aluno.ufca.edu.br
5	Yuri Gonzaga de Sousa	Ciências Contábeis	Juazeiro do Norte	yuri.sousa@aluno.ufca.edu.br
6	Danilo James Monteiro Rodrigues	Design	Juazeiro do Norte	danilo.james@aluno.ufca.edu.br
7	Yuri Gonzaga de Sousa	Design de Produto	Juazeiro do Norte	yuri.sousa@aluno.ufca.edu.br
8	Gerlandio Pereira da Silva	Engenharia Civil	Juazeiro do Norte	gerlandio.silva@aluno.edu.br
9	Emanuel Ferreira Alves da Silva	Engenharia de Materiais	Juazeiro do Norte	emanuel.ferreira@aluno.ufca.edu.br
10	Quefren Arsênio Rodrigues	Filosofia	Juazeiro do Norte	arseniorodrigues3@gmail.com
11	Maria Bianca Silva Duarte	Jornalismo	Juazeiro do Norte	bianca.duarte@aluno.ufca.edu.br
12	Yuri Gonzaga de Sousa	Letras/Libras	Juazeiro do Norte	yuri.sousa@aluno.ufca.edu.br
13	Francisco Rafael de Lima Filgueira	Matemática Computacional	Juazeiro do Norte	lima.filgueira@aluno.ufca.edu.br
14	Israel Rodrigues Leite	Música	Juazeiro do Norte	israelrodriguesxybr@gmail.com
15	Leonardo Sousa Pinheiro	Medicina Veterinária	Crato	leonardo.pinheiro@aluno.ufca.edu.br
16	Lairta stefany dos	Agronomia	Crato	lairta.stefany@aluno.ufca.edu.br



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

	Santos			du
17	Yuri de Sousa Cavalcante	Medicina	Barbalha	sousa.yuri@aluno.ufca.edu.br
18	Keliane Medeiros	Biologia	Brejo Santo	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
19	Keliane Medeiros	Física	Brejo Santo	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
20	Keliane Medeiros	Interdisciplinar	Brejo Santo	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
21	Keliane Medeiros	Matemática	Brejo Santo	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
22	Keliane Medeiros	Química	Brejo Santo	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br
23	Keliane Medeiros	Pedagogia	Brejo Santo	keliane.medeiros@estagiario.ufca.edu.br