



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS INTERCÂMPUS



EDIÇÃO 2015

JOGOS INTERCÂMPUS DA UFERSA / 2015

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

ART. 1º. Este Regulamento é o conjunto de disposições que regem os Jogos Intercâmpus da UFERSA - JIU 2015 e tem por objetivo dispor sobre:

- a) os Jogos Intercâmpus da UFERSA - JIU 2015;
- b) as Competições;
- c) os Atletas;
- d) os Dirigentes;
- e) os casos omissos a este Regulamento.

Art. 2º- O JIU 2015 será realizado pela Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA), entre os dias 15 e 17 de Maio de 2015, no município de Mossoró– RN, obedecendo aos prazos estipulados abaixo:

- **Inscrição:** enviar o formulário de inscrição e a documentação anexada para o e-mail: diego.renan@ufersa.edu.br – até o dia 10 de Maio de 2015.
- **Valor:** 20 reais por atleta.
OBS.: Os atletas do campus sede têm direito a inscrição gratuita, mas não receberão auxílio financeiro.
- **Congresso Técnico** - dia 13 de Maio de 2015 (quarta-feira), das 09h00min às 11h00min - no Campus da UFERSA – Mossoró, com a presença dos responsáveis por cada delegação.

CAPÍTULO II - DAS FINALIDADES

Art. 3º- O JIU 2015 tem por finalidade:

- Promover a integração dos discentes dos campi da UFERSA, através de atividades desportivas;
- Desenvolver o intercâmbio desportivo e estimular o conagraçamento entre os estudantes universitários, visando o seu desenvolvimento integral;
- Servir de seletiva para formação da equipe principal nos eventos universitários esportivos de 2015 e 2016, em nível regional e nacional para representação da UFERSA.

CAPÍTULO III - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 4º O JIU 2015 será aberto à participação de todos os discentes e servidores dos campi da UFERSA, em todas as modalidades ofertadas.

Art. 5º- Somente poderá participar dos Jogos, como atleta, o estudante que estiver:

- Regularmente matriculado em curso de graduação ou pós-graduação da UFERSA, no campus que irá representar, na data da competição;
- Atestado médico declarando está apto físico e mentalmente para participar de competições esportivas.

Art. 6º - Os servidores poderão participar dos Jogos, como atleta, representando o Campus no qual está lotado.

Art. 7º- O número máximo de atletas permitidos, por Campus, modalidade e sexo, são os seguintes:

MODALIDADES	Feminino	Masculino	Servidores
FUTSAL	12	12	2
VOLEI	12	12	2
BASQUETE	-	12	2
HANDEBOL	14	14	2
JIU-JÍTSU(*)	-	3	2
XADREZ	2	2	2
ATLETISMO	5	5	2
NATAÇÃO (**)	2	2	2
TÊNIS DE MESA	2	2	2

(*) Por categoria

(**) Em todas as provas, somente os dois melhores tempos de cada campus serão computados para a classificação da competição.

Art. 8º- O JIU 2015 nas modalidades coletivas será disputado pela forma de pontos corridos, de modo que os pontos obtidos em cada encontro se somam e vence a equipe que somar mais pontos, enquanto que nas modalidades individuais a forma de disputa será a eliminatória simples, de modo que a cada jogo ou disputa será eliminado o participante perdedor.

CAPÍTULO IV - DAS RESPONSABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Art. 9º- DIREÇÃO GERAL - Composta por profissionais de Educação Física ou Técnicos Desportivos de cada Campus (*), competindo-lhes:

(*) Não havendo um servidor com essa formação, cada Campus deverá delegar um responsável para assumir essa função.

- Coordenar e supervisionar diretamente a sua respectiva delegação;
- Orientar os discentes quanto às responsabilidades e às condutas no evento;
- Decidir acerca de questões próprias da administração e organização esportiva;
- Supervisionar e orientar os cerimoniais de abertura e encerramento;
- Está presente no Congresso Técnico;
- Fazer cumprir na sua íntegra o conjunto de disposições que regem os Jogos Intercâmpus da UFERSA - JIU 2015, contidas no Regulamento Geral.
- Verificar os materiais necessários à realização das competições;
- Fazer parte da Comissão Disciplinar que será competente para julgar as infrações cometidas no JIU 2015.
- Elaborar o planejamento geral do evento;
- Elaborar o regulamento geral e específico das modalidades;
- Elaborar e executar a programação dos Jogos;
- Fornecer as medalhas e os troféus em disputa;
- Fornecer as equipes de Arbitragens para as competições;
- Providenciar a equipe de primeiros socorros para atendimento de emergência nos locais de competição;
- Receber dos bolsistas esportivos dos campi a confirmação final de participação nas modalidades, através das fichas de inscrição;
- Comunicar as normas técnicas que serão utilizadas em cada modalidade;

- Organizar a programação da competição, procedendo ao sorteio de chaves e grupos;
- Providenciar material de avaliação dos Jogos para os participantes;
- Tratar e decidir sobre os assuntos de interesse geral da competição.

Art. 10º- O responsável por cada delegação deverá:

- a) Inscrever somente atletas que estejam em perfeitas condições de saúde, mediante declaração em anexo a ficha de inscrição;
- b) Inscrever os seus atletas, dirigentes e equipes nas modalidades, naipes, provas e competições dos Jogos, através das fichas de inscrição fornecidas pela organização;
- c) Confirmar a inscrição de seus atletas e dirigentes, enviando-as digitalizadas para o e-mail: diego.renan@ufersa.edu.br, até o dia 10 de Maio de 2015;
- d) Providenciar o transporte com a direção do campus de sua unidade;
- e) Solicitar a hospedagem de seus integrantes, através de orientações a serem divulgadas pela organização;
- f) Ressarcir as avarias ou danos causados pelos seus representantes nos locais utilizados para a realização dos Jogos;
- g) Manter os locais de jogos e hospedagem limpos, e entregá-los nas mesmas condições na qual foram recepcionados.

CAPÍTULO V - DA CONTAGEM DE PONTOS E PREMIAÇÃO

Art. 11º- Ao Campeão, Vice-campeão e 3º lugar geral dos Campi, serão oferecidos troféus de posse definitiva.

Art. 12º- Ao Campeão, Vice-campeão e 3º lugar das modalidades, serão oferecidas medalhas.

Art. 13º- Para apontar os classificados na contagem geral dos jogos, serão adotados os seguintes critérios de pontos, considerando-se na tabela abaixo, os resultados obtidos pelos campis em cada modalidade e sexo.

CLASIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º LUGAR	10 PONTOS
2º LUGAR	5 PONTOS
3º LUGAR	3 PONTOS

Art. 14º. Será considerada vencedora do JIU - 2015 o Campi que obtiver o maior número de pontos ao final dos jogos.

Parágrafo Primeiro. Só serão contabilizados os pontos para contagem geral as disputas em que houver competidores inscritos.

Parágrafo segundo - O critério de desempate nas modalidades coletivas será o seguinte:

- a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
- b) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- c) Ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- d) Defesa menos vazada nos jogos entre as equipes empatadas;

CAPÍTULO VI - DAS PENALIDADES E PROTESTOS

Art. 15º O Campi que desistir; não comparecer; comparecer fora do prazo regulamentar ou sem as condições materiais exigidas pelas regras específicas da respectiva modalidade para atuação, ou também, atleta individualmente considerado, conforme cada caso e regras específicas de cada modalidade, para a disputa de jogo ou prova oficialmente programada, será considerada (o) perdedora (o) por W.O., sendo desclassificada (o) do evento, além de ter os resultados obtidos na competição cancelados.

Parágrafo Primeiro - Além das consequências previstas no caput deste artigo, a (o) faltosa (o) ficará sujeita (o) às penalidades previstas pela Comissão Disciplinar do JIU's 2015.

Parágrafo Segundo - Quando a desclassificação ocorrer após o início de qualquer fase subsequente, não será permitido a qualquer equipe requerer sua ascensão.

Parágrafo Terceiro - Não poderá ser alegado para justificar o atraso, serviço de alimentação, mau tempo, trânsito engarrafado e dificuldades em localizar o local da competição, ou qualquer outra razão.

Parágrafo Quarto - Nas modalidades individuais, a perda da prova ou partida (conforme este parágrafo ou prioritariamente as regras específicas da modalidade) implica em eliminação da competição.

Art. 16º. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente na mesma modalidade/sexo, a pessoa física que:

- a) no BASQUETEBOL for desqualificada (exceto o técnico por duas faltas técnicas);
- b) no FUTSAL, for expulsa ou receber 2 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não;
- c) no HANDEBOL for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório o anexo à súmula;
- d) no VOLEIBOL for desqualificada.

Art. 16º. Será de inteira responsabilidade dos Campi, se pessoas físicas que estiverem cumprindo punição imposta pelo órgão judicante e/ou suspensão automática, vierem a participar de jogo ou prova.

Art. 17º. Serão aplicadas penas disciplinares classificadas em advertência por escrito, suspensão e eliminação dos jogos, às pessoas de responsabilidade definidas e pertencentes aos Campi inscritas, que tenham incorrido nas seguintes infrações:

- a) Prejudicar o bom andamento da competição;
- b) Promover desordens antes, durante e depois dos jogos, nas proximidades dos locais onde os mesmos estão sendo realizados;
- c) Incentivar os atletas ao desrespeito às autoridades;
- d) Estimular os atletas à prática da violência;
- e) Proferir palavras ou fazer gestos ofensivos à moral;
- f) Atirar objetos dentro dos locais de jogos;
- g) Invadir os locais de jogos;
- h) Agressão mútua entre os dirigentes das Associações;
- i) Faltar com o respeito às autoridades ou dirigentes da competição;
- j) Tentar ou agredir os árbitros, demais autoridades ou adversários;
- k) Depredar as instalações ou locais de jogos;

Art. 18º - Todos os participantes dos Jogos estarão sujeitos as seguintes sanções disciplinares:

- a) Advertência escrita; b) Suspensão; b) Exclusão dos Jogos.

Art. 19º - É proibido o consumo, a venda e o transporte de bebidas alcoólicas, tabaco e similares ou drogas ilícitas em locais de jogos do evento. O atleta que for flagrado nessas condições excluirá, automaticamente, a sua equipe da modalidade em que for integrante. Se for participante de uma modalidade individual, será excluído da modalidade.

Art. 20º - As sanções disciplinares serão aplicadas a critério exclusivo da Comissão Disciplinar.

Art. 21º - Os protestos deverão ser apresentados para a Comissão Organizadora, onde será protocolado e encaminhado a Comissão Disciplinar, para as providências cabíveis.

§ 1º- Caberá exclusivamente ao reclamante o ônus da prova, com exceção da hipótese do protesto versar sobre condição de universitário do atleta, quando o ônus da prova passará solidariamente a ser do atleta protestado.

CAPÍTULO VII - DAS NORMAS GERAIS

Art. 22º. Todos os Campi deverão apresentar-se para as competições devidamente uniformizados, de acordo com as regras oficiais vigentes no país para cada modalidade.

Art. 23º. Caso as cores dos uniformes se prestarem à confusão nas disputas, um sorteio indicará qual das equipes deverá mudar o uniforme. O tempo para a troca dos uniformes será de 10 minutos.

Art. 24º. Haverá uma tolerância de 15 minutos para o início do primeiro jogo de cada período, não havendo tal para os demais.

Art. 25º. É de responsabilidade total dos Campi participantes o transporte para a competição.

Art. 26º. Os técnicos ou responsáveis pelas equipes, deverão entregar na mesa antes do início de cada jogo, os documentos de seus atletas e dirigentes, para que possam ser feitas as devidas conferências dos mesmos, sem o qual não poderão participar das disputas.

Art. 27º. A vestimenta dos técnicos ou responsáveis das equipes será minimamente camiseta, calça/bermuda e tênis. É expressamente proibida a permanência calçando chinelos ou sandálias no banco de reservas. Deve-se evitar a entrada nos locais de competição (quadra) com calçados que possam vir a causar danos nos pisos, ou conforme regulamento da modalidade.

Art. 28º. Para evitar acidentes, os técnicos ou responsáveis deverão orientar seus atletas no sentido de não usarem correntes, anéis, pulseiras, brincos, etc. durante a realização das partidas. Por solicitação da arbitragem, os mesmos deverão retirar seus adereços/enfeites.

CAPÍTULO VIII - DO CERIMONIAL DE ABERTURA

Art. 29º. Os Jogos Intercâmpus da UFERSA terão um Cerimonial de Abertura, do qual participarão obrigatoriamente representantes de todos os Campi, com exceção daqueles que participarão das modalidades que tenham seu início imediatamente após o cerimonial de abertura dos jogos. As demais, caso não se façam representar, terão as suas participações canceladas nos Jogos.

Parágrafo Primeiro - O Cerimonial de Abertura é considerado atividade oficial dos Jogos, devendo todos os Campi apresentarem-se uniformizados e somente com atletas e dirigentes inscritos.

Parágrafo Segundo - O Cerimonial de Abertura obedecerá a seguinte apresentação:

- a) Concentração das delegações;
- b) Entrada e desfile das delegações;
- c) Hasteamento das bandeiras do Brasil e da UFRSA, ao som do Hino Nacional Brasileiro;
- d) Declaração de abertura dos jogos;
- e) Entrada do fogo simbólico e acendimento da pira olímpica;
- f) Juramento do atleta:

"Prometo participar nos Jogos Intercâmpus da UFRSA - 2015 / respeitando e cumprindo todas as regras que o regem / comprometendo-me com um esporte sem doping e sem drogas / no verdadeiro espírito esportivo / pela glória do esporte e honrando às nossas Instituições" -

Assim eu Juro -

- g) Confraternização e retirada das delegações;
- h) Eventos artísticos e/ou outros;
- i) Encerramento.

JOGOS INTERCÂMPUS DA UFRSA / 2015

REGULAMENTO TÉCNICO

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

BASQUETEBOL

1. O Campeonato de Basquetebol será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB), obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

2. Todos os Campi poderão inscrever no máximo 14 (quatorze) atletas em sua equipe, sendo 12 (doze) estudantes e 2 (dois) servidores.

3. As equipes deverão se apresentar para os jogos com uniforme de jogo e coletes.

Parágrafo Único – Todos os atletas que estiverem no banco de reservas deverão vestir coletes.

4. A numeração das camisas dos atletas será de 04 (quatro) a 99 (noventa e nove). O atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda a competição.

5. Do uniforme de cada atleta constará: camisa, calção, meias (de mesma cor) e tênis.

Parágrafo Único - Nenhum atleta poderá participar do campeonato sem o uniforme descrito acima.

6. Conforme o número de equipes inscritas, a competição obedecerá aos critérios previstos neste Regulamento.

7. No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos e mais 02 (duas) pessoas, a saber: técnico, assistente técnico e médico ou massagista, cujos nomes deverão constar da Relação de Dirigentes.

Parágrafo Único - Os 02 (dois) dirigentes que comporão o banco de reservas deverão estar uniformizados adequadamente.

8. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

9. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

Parágrafo Primeiro - O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 10 (dez) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

Parágrafo Segundo - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Supervisão/Coordenação da modalidade.

10. O tempo de duração de cada jogo será de 40 (quarenta) minutos cronometrados e divididos em 04 (quatro) tempos de 10 (dez) minutos cada. Haverá intervalos de 02 (dois) minutos entre o primeiro e segundo períodos entre o terceiro e quarto períodos e antes de cada período extra. Haverá um intervalo de 10 (dez) minutos entre o segundo e terceiro períodos.

FUTSAL

1. O Campeonato de Futsal será regido pelas regras oficiais em vigor no país, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

2. Todos os Campi poderão inscrever no máximo 14 (quatorze) atletas em sua equipe, sendo 12 (doze) estudantes e 2 (dois) servidores.

3. As equipes deverão se apresentar para os jogos com uniforme de jogo e coletes.

Parágrafo Único – Todos os atletas que estiverem no banco de reservas deverão vestir coletes.

4. A numeração das camisas dos atletas será de 01(um) a 99(noventa e nove) sem repetição. O atleta deverá o mesmo número no decorrer de toda a competição. As camisas deverão ser numeradas nas costas e os calções na frente (de acordo com a regra).

5. Do uniforme de cada atleta constará: camisa, calção, meias de cano longo, caneleira e tênis sem trava.

Parágrafo Primeiro - Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

Parágrafo Segundo - O uniforme do goleiro será obrigatoriamente diferente dos demais atletas.

6. Conforme o número de equipes inscritas, a competição obedecerá aos critérios previstos neste Regulamento.

7. No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos e mais 02 (dois) dirigentes, a saber: técnico, preparador físico e médico ou massagista, cujos nomes deverão constar da Relação de Dirigentes.

Parágrafo Único - Os 02 (dois) dirigentes que comporão o banco de reservas deverão estar igualmente uniformizados.

8. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30(trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

9. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

Parágrafo Primeiro - O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 10 (dez) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

Parágrafo Segundo - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Supervisão/Coordenação da Modalidade.

10. A apresentação dos atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os atletas dirigem-se para fora da quadra de jogo. Aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna de cada um, quando será feita a apresentação.

11. O tempo de duração de cada jogo será de: Feminino e Masculino - 40 minutos cronometrados e divididos em 02(dois) tempos de 20(vinte) minutos de cada um, com 10(dez) minutos de intervalo.

HANDEBOL

1. O Campeonato de Handebol será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Handebol - CBHd, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

2. Todos os Campi poderão inscrever no máximo 16 (dezesseis) atletas em sua equipe, sendo 14 (quatorze) estudantes e 2 (dois) servidores.

3. As equipes deverão se apresentar para os jogos com uniforme de jogo e coletes.

Parágrafo Único – Todos os atletas que estiverem no banco de reservas deverão vestir coletes.

4. A numeração das camisas dos atletas será de 01 (um) a 99 (noventa e nove) na frente e nas costas (de acordo com a Regra). O atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda a competição

5. O uniforme de cada atleta constará: camisa, de acordo com o estabelecido no item 4, calção, meias e Tênis.

Parágrafo Único - Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito neste item.

6. Conforme o número de equipes inscritas, a competição obedecerá aos critérios previstos neste Regulamento.

7. No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos e mais 02 (dois) pessoas, a saber: diretor, técnico, assistente técnico e médico ou massagista, cujos nomes deverão constar da Relação de Dirigentes.

Parágrafo Único - Os 02 (dois) dirigentes que comporão o banco de reservas deverão estar igualmente uniformizados.

8. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

9. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.

Parágrafo Primeiro - O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 10 (dez) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

Parágrafo Segundo - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Supervisão/Coordenação da modalidade.

10. O tempo de duração de cada jogo será de: Feminino - 40 minutos, cronometrados e divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos - e Masculino - 50 minutos, cronometrados e divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos - com 10 (dez) minutos de intervalo.

VOLIEBOL

1. O Campeonato de Voleibol será realizado de acordo com as regras internacionais da FIVB, observando-se as normas previstas neste Regulamento.

2. Todos os Campi poderão inscrever no máximo 14 (quatorze) atletas em sua equipe, sendo 12 (doze) estudantes e 2 (dois) servidores.

3. As equipes deverão se apresentar para os jogos com uniforme de jogo e coletes.

Parágrafo Único – Todos os atletas que estiverem no banco de reservas deverão vestir coletes.

4. A numeração da camisa dos atletas será de 01 (um) a 15 (quinze) na frente e nas costas (de acordo com a regra). O atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda a competição.

5. O uniforme de cada atleta constará de: camisa, calção, meia e tênis.

Parágrafo Único - Nenhum atleta poderá participar de jogos em desacordo com o uniforme descrito acima.

6. Conforme o número de equipes inscritas, a competição obedecerá aos critérios previstos neste Regulamento.

7. No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos e mais 02 (dois) pessoas, a saber: técnico, assistente técnico, preparador físico e médico ou massagista, cujos nomes deverão constar na Relação de Dirigentes.

Parágrafo Único - Os 02 (dois) dirigentes que comporão o banco de reservas deverão estar igualmente uniformizados.

8. As equipes participantes deverão estar nos locais de jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

9. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

Parágrafo Primeiro - O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anteriormente tanto, será garantido tempo mínimo de 10 (dez) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

Parágrafo Segundo - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Supervisão/Coordenação da modalidade.

10. A apresentação dos atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Sessão Técnica.

11. 4. O critério de desempate adotado será o seguinte:

- a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);
- b) Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);
- c) Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);

12. Vencerá um set, exceto o 3º set, por seu caráter decisivo, a equipe que primeiro alcançar a marca de 25 pontos, com uma diferença mínima de 2 (dois) pontos.

Parágrafo Único - Vencerá o 3º set a equipe que primeiro alcançar a marca de 15 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos.

13. Vencerá a partida a equipe que vencer dois sets.

NATAÇÃO

1. O Campeonato de Nataação será regido pelas normas gerais da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos – CBDA, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

2. Todos os Campi poderão inscrever a quantidade de atletas que desejar. No entanto, em cada prova só será computado os dois melhores tempos de cada campus.

- Cada atleta poderá participar de 2(duas) provas individuais mais o revezamento por equipe.
- Serão as seguintes as provas constantes do Campeonato de Natação:

PROVAS/ MASCULINO E FEMININO
Nado Livre: 50 metros
Nado de Costas: 50 metros
Nado de Peito: 50 metros
Nado Borboleta: 50 metros
Revezamento: 4 x 50 metros (nado livre) 4x50 metros (nado medley) 4X50 metros nado livre (misto)

- A competição de natação será realizada em piscinas semiolímpicas de 25 metros.
- O vencedor da prova será aquele que obtiver o menor tempo em sua série.

JIU JÍTSU

- O campeonato de Jiu-Jítsu será realizado de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Jiu-Jítsu (CBJJ).
- As competições de Jiu-Jítsu serão realizadas na forma de: competição individual (categorias de peso e absolutos).
- Cada Campus poderá inscrever 5 atletas por categoria de Peso e Faixa, sendo 3 (três) estudantes e 2 (dois) servidores. As graduações de faixa do Jiu-Jítsu são: Branca, Azul, Roxa, Marrom e Preta.
OBS.: Nesta competição os atletas das faixas marrom e preta competirão juntos, separados apenas pelas categorias de peso.
- Será permitida a participação do mesmo atleta em mais de uma categoria de Peso.
- Os absolutos serão divididos em abaixo de 76 kg e acima de 76 kg na mesma graduação de faixa, ou seja, absoluto leve e pesado. Todos os Campi poderão inscrever até quatro atletas nos absolutos, lembrando que os atletas dos absolutos deverão estar inscrito, obrigatoriamente, em sua respectiva categoria de peso e faixa.
- As categorias de Peso obedecerão aos seguintes limites:

CATEGORIA	PESO
Galo	Até 57,7 kg com Kimono
Pluma	Até 64 kg com kimono
Pena	Até 70 kg com kimono
Leve	Até 76 kg com kimono
Médio	Até 82,3 kg com kimono
Meio-Pesado	Até 88,3 kg com kimono
Pesado	Até 94,3 kg com kimono
Superpesado	Até 100,5 kg com kimono
Pesadíssimo	Acima de 100,5 kg com kimono
Absoluto Leve	Até 76 kg com kimono

Absoluto Pesado

Acima de 76 kg com kimono

7. Nas competições individuais a apuração será feita pelo sistema de eliminatória simples.
8. A Pesagem dos atletas será realizada 30 minutos antes do horário de início da competição. Todos os competidores deverão se pesar vestidos de kimono e com a faixa amarrada ao wagi.
9. O atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.
10. Os técnicos poderão acompanhar seus atletas até a área de luta. Ao lado da área haverá uma cadeira para acomodarem-se e assim, poderem instruí-los. Ficam, entretanto, terminantemente proibidos de tentar interferir na arbitragem ou de interpelar os árbitros sob pena de serem retirados do local onde se realiza a competição e proibidos de acompanhar seus atletas até o final das competições de Jiu-Jítsu.

ATLETISMO

1. Todos os Campi poderão inscrever 7 (sete) atletas por sexo nessa modalidade, sendo 5 (cinco) estudantes e 2 (dois) servidores.
2. A prova programada para a competição de atletismo será a corrida de 5 km.
3. Será considerado o vencedor da prova o atleta que conseguir terminar o percurso em menor tempo.
4. Será obrigatório o uso de tênis pelos atletas
5. O atleta que interromper a passagem de outro competidor será desclassificado e a equipe penalizada.

XADREX

1. A competição de Xadrez da FPDU será realizada de acordo com as regras da FIDE (Federação Internacional de Xadrez).
2. A modalidade será disputada no masculino e no feminino nas provas de xadrez rápido.
3. Partida de “xadrez rápido” é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo predeterminado de pelo menos 15', mas menos de 60' para cada jogador. Sendo este um torneio de 15' será denominado ATIVO e regido pelas seguintes regras do xadrez rápido adaptadas pelos organizadores.
4. Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não é permitido rocar com este rei. O árbitro deverá intervir somente se for requerido por um ou ambos os jogadores.
5. Um lance ilegal está completo assim que o relógio do oponente for posto em movimento. O oponente tem então o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal, desde que não tenha feito seu lance. Neste momento os dois jogadores de comum acordo acrescentam

dois minutos ao relógio do jogador oponente ao faltoso. Cada jogador pode cometer duas ilegalidades deste tipo. Na terceira perde a partida.

6. A seta é considerada caída quando feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta, mas poderá intervir se ambas as setas caírem. Para reclamar uma vitória por tempo o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro. Para que a reclamação seja bem sucedida, depois que os dois relógios tiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar “em pé” e a de seu oponente caída. Se ambas as setas estiverem caídas o árbitro deverá declarar a partida empatada.

7. Serão escolhidos no Congresso Técnico cinco jogadores (denominados a partir daí: árbitro nº1, nº2, nº3, nº4 e nº5 e nesta ordem, um por vez, serão chamados às intervenções necessárias) que terão a missão de arbitrar as situações surgidas em partidas em que os mesmos não estejam envolvidos, e que não estejam com suas partidas ainda em andamento no momento em que forem chamados para alguma intervenção.

8. As decisões do Árbitro serão acatadas de imediato e serão irrevogáveis.

9. Os sorteios dos confrontos serão realizados antes do início da partida, mediante a presença de todos os participantes. Os jogadores serão divididos em duas chaves distintas e o sistema de classificação obedecerá ao sistema de “mata-mata”.

10. Em caso de perda por ausência em uma das rodadas o jogador empareirado ausente estará automaticamente eliminado e sua pontuação não poderá ser computada para efeito de classificação geral.

11. A disputa será realizada na forma de eliminatória simples e os confrontos definidos por sorteio.

TÊNIS DE MESA

1. O Campeonato de Tênis de Mesa será regido pelas regras oficiais em vigor no país, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

2. Cada Campus poderá inscrever 4 (quatro) atletas por sexo (Masculino e Feminino), sendo 2(dois) estudantes e 2 (dois) servidores.

3. A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.

4. O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha de qualquer tipo.

5. Não é permitido jogar com o lado de madeira.

6. A partida constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 (dois) pontos consecutivos primeiro.

7. O vencedor da partida será o jogador que vencer 3 (três) sets.

8. O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

9. O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio, sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente.

10. Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques.

11. A partida deve ser interrompida quando:

a) O saque "queimar" a rede.

b) O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).

c) Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.

d) As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

12. A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

a) Errar o saque.

b) Errar a resposta.

c) Tocar na bola duas vezes consecutivas.

d) A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.

e) Bater com o lado de madeira da raquete.

f) Movimentar a mesa de jogo.

g) Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.

h) Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a sequência.

13. Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.