



JOGOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

REGULAMENTO GERAL

SECRETARIA
DE ESPORTES



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ



JOGOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ (JUFC) 2025

08 DE NOVEMBRO A 14 DE DEZEMBRO DE 2025

REGULAMENTO GERAL

SECRETARIA DE ESPORTES

COORDENADORIA DE DESPORTO ESTUDANTIL

SECRETARIA
DE ESPORTES



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

Coordenadoria de Desporto Estudantil | Sesp-UFC
Avenida da Universidade, 2762 | CEP: 60020-181
Centro de Humanidades II | Campus do Benfica
desporto.ufc.br | sest@ufc.br | [instagram.com/sestufc](https://www.instagram.com/sestufc)





SUMÁRIO

CAPÍTULO I - DOS OBJETIVOS DOS JOGOS DA UFC.....	4
CAPÍTULO II – DOS LOCAIS DE REALIZAÇÃO.....	4
CAPÍTULO III – DAS MODALIDADES E DAS FASES.....	4
CAPÍTULO IV – DAS INSCRIÇÕES.....	5
CAPÍTULO V – DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL.....	6
CAPÍTULO VI – DOS JOGOS.....	7
CAPÍTULO VII – DO SISTEMA DE DISPUTA E PONTUAÇÃO.....	7
CAPÍTULO VIII- CONFRONTOS NA FASE CLASSIFICATÓRIA.....	8
CAPÍTULO IX- CONFRONTOS NA FASE ELIMINATÓRIA.....	8
CAPÍTULO X – DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES.....	10
CAPÍTULO XI – DA PREMIAÇÃO.....	10
CAPÍTULO XII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS.....	11
REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE.....	12
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL.....	16
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL.....	21
REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL.....	24
REGULAMENTO ESPECÍFICO: FUTEBOL ELETRÔNICO.....	28
REGULAMENTO ESPECÍFICO: XADREZ.....	37
REGULAMENTO ESPECÍFICO: SINUCA.....	40
REGULAMENTO ESPECÍFICO: TÊNIS DE MESA.....	47
CRONOGRAMA DE COMPETIÇÕES.....	52





CAPÍTULO I - DOS OBJETIVOS DOS JOGOS DA UFC

Art. 2º – O evento Jogos da Universidade Federal do Ceará / Esportes de Quadra do Campus de Fortaleza (JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza, doravante JUFC) tem por objetivos:

- a) Promover a integração dos estudantes entre Unidades Acadêmicas;
- b) Estimular a prática esportiva saudável;
- c) Utilizar o desporto como ferramenta na formação psicossocial de estudantes, e;
- d) Revelar talentos esportivos para representar a universidade.

CAPÍTULO II – DOS LOCAIS DE REALIZAÇÃO

Art. 2º – O JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza será realizado preferencialmente nas instalações esportivas da Universidade Federal do Ceará, e em outros locais indicados pela Comissão Organizadora de acordo com as suas necessidades. O período previsto para a realização se dará entre os dias 08 de novembro a 14 de dezembro, podendo sofrer alteração com aviso prévio, se necessário.

CAPÍTULO III – DAS MODALIDADES E DAS FASES

Art. 3º – O JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza será disputado, em turno único, nos naipes feminino e masculino nas modalidades de basquete, futsal, handebol e vôlei.





CAPÍTULO IV – DAS INSCRIÇÕES

Art. 4º – Poderá participar dos JUFC somente o discente regularmente matriculado na Universidade, cujo status seja “Ativo” no Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA), matriculado em pelo menos um componente curricular.

Parágrafo único – Os estudantes inscritos deverão comprovar matrícula por meio de formulário eletrônico próprio. Para a comprovação, não serão aceitas declarações de vínculo, apenas atestados de matrícula do semestre vigente.

Art. 5º – As inscrições para o JUFC 2025/Quadra-Campus Fortaleza serão aceitas mediante preenchimento completo dos dados da ficha de inscrição padrão e envio, por meio de formulário eletrônico, entre os dias 20 a 26 de outubro de 2025.

Parágrafo primeiro – As fichas e formulários estarão disponíveis com os representantes das Atléticas. Maiores informações pelo email jogosdaufc@gmail.com.

Parágrafo segundo – O preenchimento das fichas deverá ser feito de forma completa e legível, sob pena de a inscrição não ser aceita.

Art. 6º – A substituição de atletas inscritos poderá ser feita sem comprovação com o prazo mínimo de 2 (dois) dias antes da realização do jogo e inicialmente até o dia 06 de novembro.

Parágrafo único – As substituições são limitadas a 5 (cinco) por equipe durante a competição/turno e os atletas substituídos não poderão voltar a jogar na modalidade em que foram substituídos.





Art. 7º – Cada Atlética poderá inscrever 1 (uma) equipe em cada modalidade/gênero.

Art. 8º – Cada equipe coletiva poderá utilizar até 02 (dois) estudantes-atletas de outra(s) Atlética(s) por gênero, para todas as modalidades, desde que a Atlética destas/destes não possua equipe representante na respectiva modalidade.

Art. 9º – Serão permitidos, no máximo, 15 (quinze) e, no mínimo, 7 (sete) inscritos em cada modalidade/gênero.

Parágrafo primeiro – A substituição de atletas após o período de inscrição é permitida até a data definida em reunião para cada turno, respeitando-se o prazo de 48h antes do jogo, desde que ainda não tenha sido atingido o limite máximo de atletas.

Art. 10º – Serão de inteira responsabilidade das equipes/atletas as informações contidas na ficha de inscrição.

Parágrafo único - A falta de veracidade dos dados na ficha ocasionará a desclassificação do atleta e/ou da equipe, sem prejuízo de outras sanções cabíveis.

CAPÍTULO V – DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL

Art. 11 – O Congresso Técnico Geral dos JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza será realizado em data marcada com as Atléticas e tratará das seguintes pautas:

- I. Confirmação de participação das Equipes nas modalidades;
- II. Escolha dos Representantes da Comissão Organizadora do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza;
- III. Sorteio e apresentação do sistema de disputa nas modalidades coletivas;
- IV. Tratar de assuntos de interesse geral da competição.





Art. 12 – No Congresso Técnico, a Atlética, por meio de seu representante, deverá confirmar a ficha de inscrição e as cores indicativas dos uniformes ao Comitê Organizador.

Art. 13 – O Congresso Técnico Geral será dirigido pelo Coordenador de Desporto Estudantil.

CAPÍTULO VI – DOS JOGOS

Art. 14 – Os jogos obedecerão às regras oficiais da modalidade, excetuando-se as disposições constantes nos artigos deste regulamento.

Art. 15 – As partidas se realizarão em sequência, e não com horário marcado, devendo as equipes se programarem com antecedência para a ordem prevista de seus jogos, estando devidamente uniformizadas de acordo com a modalidade, e portando um documento comprobatório de identificação com foto para o preenchimento da súmula.

Parágrafo único – Não serão aceitos uniformes com números fixados com fita isolante, fita crepe, pintados com pincel, caneta ou fixados com esparadrapo, alfinete ou cliques, além de qualquer outra forma correlata não oficial, sendo a equipe impedida de jogar sem prejuízo de outras sanções cabíveis.

Art. 16 – Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos, contados a partir do horário programado, apenas para o primeiro jogo do dia.

CAPÍTULO VII – DO SISTEMA DE DISPUTA E PONTUAÇÃO

Art. 17 – Os jogos serão disputados no sistema de chaveamento (primeira fase). Após isso, eliminatória simples.





CAPÍTULO VIII- CONFRONTOS NA FASE CLASSIFICATÓRIA

Grupo	1ª Rodada	2ª Rodada	3ª Rodada	4ª Rodada	5ª Rodada
De 02 (duas) equipes	1 x 2	2 x 1	1 x 2 (se necessário)	-	-
De 03 (três) equipes	3 x 2 1 (folga)	3 x 1 2 (folga)	1 x 2 3 (folga)	-	-
De 04 (quatro) equipes	1 x 4 2 x 3	3 x 1 4 x 2	1 x 2 3 x 4	-	-
De 05 (cinco) equipes	2 x 5 3 x 4 1 (folga)	1 x 5 2 x 3 4 (folga)	1 x 4 5 x 3 2 (folga)	1 x 3 4 x 2 5 (folga)	1 x 2 4 x 5 3 (folga)

CAPÍTULO IX- CONFRONTOS NA FASE ELIMINATÓRIA

Nº Equipes	Nº grupos (eq's/gr)	Quartas de finais Col. Geral/col. Chave	Semifinais Col. geral/col. chave	Final
2 a 5	1 (2 a 5)	-	-	-
6	2(3)	-	Sf1-1º/Ax2º/B Sf2-1º/Bx2º/A	Venc. Sf1xVenc. Sf2
7	1(3)+1(4)	-	Sf1-1º/Ax 1º/B Sf2-1º/Bx2º/A	Venc. Sf1xVenc. Sf2
8	2(4)	-	Sf1-1º/Ax2º/B	Venc. Sf1xVenc.





			Sf2-1º/Bx2º/A	Sf2
9	3(3)	-	Sf1-1º/1ºx1º/2º Sf2-2º/1ºx3º/1º	Venc. Sf1xVenc. Sf2
10	2(3)+1(4)	-	Sf1-1º/1ºx1º/2º Sf2-2º/1ºx3º/1º	Venc. Sf1xVenc. Sf2
11	3(3)+1(2)	Qf1– 1º/Ax2º/Bº Qf2 – 1º/Bx2º/A Qf3 – 1º/Cx2º/D Qf4 – 1º/Dx2º/C	Sf1-venc. Qf1 x venc. Qf4 Sf2-venc. Qf2 x venc. Qf3	Venc. Sf1xVenc. Sf2
12	4(3)	Qf1– 1º/Ax2º/Bº Qf2 – 1º/Bx2º/A Qf3 – 1º/Cx2º/D Qf4 – 1º/Dx2º/C	Sf1-venc. Qf1 x venc. Qf4 Sf2-venc. Qf2 x venc. Qf3	Venc. Sf1xVenc. Sf2
13	3(3)+1(4)	Qf1– 1º/Ax2º/Bº Qf2 – 1º/Bx2º/A Qf3 – 1º/Cx2º/D Qf4 – 1º/Dx2º/C	Sf1-venc. Qf1 x venc. Qf4 Sf2-venc. Qf2 x venc. Qf3	Venc. Sf1xVenc. Sf2
14	2(3)+2(4)	Qf1– 1º/Ax2º/Bº Qf2 – 1º/Bx2º/A Qf3 – 1º/Cx2º/D Qf4 – 1º/Dx2º/C	Sf1-venc. Qf1 x venc. Qf4 Sf2-venc. Qf2 x venc. Qf3	Venc. Sf1xVenc. Sf2
15	3(4)+1(3)	Qf 1– 1º/Ax2º/Bº Qf2 – 1º/Bx2º/A Qf3 – 1º/Cx2º/D Qf4 – 1º/Dx2º/C	Sf1-venc. Qf1xvenc. Qf4 Sf2-venc. Qf 2xvenc.Qf3	Venc. Sf1xVenc. sf2
16	4(4)	Qf1– 1º/Ax2º/Bº Qf2 – 1º/Bx2º/A Qf3 – 1º/Cx2º/D Qf4 – 1º/Dx2º/C	Sf1-venc. Qf1xvenc. Qf4 Sf2-venc. Qf 2xvenc.Qf3	Venc. Sf1xVenc. sf2





A ordem dos jogos acima estabelecida poderá ser alterada pela Comissão Organizadora.

CAPÍTULO X – DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 18 – O atleta, técnico ou dirigente que agredir fisicamente e/ou moralmente outro atleta, árbitros ou membro da Comissão Organizadora, será eliminado automaticamente da competição, ficando ainda suscetível a outras punições, de acordo com decisão da Comissão Organizadora.

Art. 19 – A(s) equipe(s) e (ou) atleta(s) que protagonizarem WxO ou WxW não pontuarão para sua Atlética.

Art. 20 – O estudante-atleta que protagonizar o WxO estará suspenso da competição subsequente dos JUFC.

Art. 21 – Só será permitida no espaço destinado ao banco de reservas a presença dos atletas e do técnico, devidamente inscritos na modalidade da competição.

Parágrafo único – Constatada a presença de pessoas estranhas no espaço destinado ao banco de reserva, a mesa comunicará imediatamente ao árbitro, que interromperá a partida até que o problema seja resolvido.

Art. 22 – As infrações e penalidades devem ser comunicadas por ofício às Atléticas a qual pertence(m) a(s) equipe(s) e/ou atleta(s).

CAPÍTULO XI – DA PREMIAÇÃO

Art. 23 – Farão jus ao troféu a equipe campeã de cada modalidade e a Atlética campeã, a Atlética vice-campeã e a terceira colocada na pontuação geral final do turno único, ou, quando a competição for realizada em dois turnos, após a





realização do segundo turno da competição. Quando necessário, será realizada disputa final entre as equipes campeãs de cada turno para determinar a campeã geral da modalidade.

Parágrafo único – Farão jus à medalha os estudantes-atletas campeões, vice-campeões e terceiros colocados de cada modalidade.

Art. 24 – Para premiação do Campeão Geral das Atléticas será utilizado o sistema de pontuação por equipe em cada modalidade, seguindo o critério abaixo:

Colocação	Pontuação
1º lugar	15
2º lugar	11
3º lugar	08
4º lugar	06
5º lugar	05
6º lugar	04
7º lugar	03
8º lugar	02
9º lugar em diante	01

CAPÍTULO XII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 25 – Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza, composta pelo Diretor da Divisão de Atividades Desportivas e pelos dois representantes escolhidos no Congresso Técnico Geral.

Fortaleza, 20 de outubro de 2025.





REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE

1. As competições de Basquete serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIBA, excetuando-se o que constar no Regulamento do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza.

2. Cada equipe da Atlética poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas e membros da Comissão Técnica por equipe conforme estabelece o Artigo 9º do Regulamento Geral.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

3.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, com cronômetro paralisado nos pedidos de tempo técnico, faltas, cobranças de arremessos livres e paradas determinadas pela arbitragem. Entre o primeiro e segundo tempo haverá um intervalo de 03 (três) minutos. Os dois tempos serão divididos em 02 (dois) quartos de 5 (cinco) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto;

3.2. Em caso de empate, far-se-á o desempate em um período extra de 03 (três) minutos com cronômetro destravado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

4. As equipes deverão possuir uniformes com camisas iguais e calções de cor igual predominante entre os alunos-atletas, excetuando-se os números.

4.1. O uniforme de cada aluno-atleta constará de: camisa numerada; calção, meias e tênis.

4.2. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos de maneira adversa ao uniforme descrito no item 4.1.





5. Não será permitido jogar com *piercings*, brincos, colares, presilhas ou quaisquer outros objeto que ponham em risco a integridade física dos demais estudantes-atletas.

6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30 minutos e devidamente uniformizada.

7. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar documento com foto à equipe de arbitragem.

8. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar mais adverso que a equipe sofreu, se não houver, a equipe vencerá pelo placar de 02x00.

8.1. Caso nenhuma das duas equipes estejam presentes em tempo hábil, será declarado duplo o não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

9. No banco de reservas só poderão estar presentes os estudantes-atletas e Comissão Técnica devidamente inscritos, e seus nomes deverão constar na relação de inscrição.

10. A entrada dos estudantes-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e apenas após a autorização do árbitro.

10.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior e a disponibilidade de tempo prévio até o início do próximo jogo.

10.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra, desde que não prejudique o jogo em andamento ou outras atividades da Universidade.





11. A equipe que não estiver com a quantidade mínima de 05 (cinco) estudantes-atletas em quadra ao iniciar o jogo será declarada derrotada, aplicando-se o WxO em favor da equipe adversária presente, a qual será declarada vencedora pelo placar mais adverso que a equipe sofreu, se não houver, a equipe vencerá pelo placar de 02x00.

12. Para efeito de classificação final, os critérios adotados para desempate ocorrerão da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

12.1. Saldo de cestas (pontos prós – pontos contra);

12.2. Maior número de cestas (pontos) pró;

12.3. Sorteio.

13. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero o estudante-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto nos elementos descritos no item 13.1.

13.1. Poderá participar do jogo subsequente:

13.1.1. O estudante-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

13.1.2. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Artigo 37.1.2 das Regras Oficiais da FIBA – 2020).

13.2. Para fins do disposto no item 13, entende-se por jogo subsequente o jogo que ocorre em seguida ao jogo de referência na mesma competição.

14. A participação de estudante-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente conforme item 13 implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Organizadora para as providências cabíveis.





14.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

14.2. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será por WxO em favor da equipe adversária.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.





REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

1. As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da Federação Internacional de Futebol (FIFA), excetuando-se o que constar no Regulamento do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza.
2. Cada Atlético poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelece o Artigo 9º do Regulamento Geral.
3. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos com cronômetro travado em cobranças de início de jogo, durante o gol até a cobrança de reinício, durante faltas, pedidos de tempo técnico e paradas determinadas pela arbitragem, havendo intervalo de 03 (três) minutos entre os dois tempos.
4. Será concedido um tiro direto sem barreira contra a equipe que acumular a 4º (quarta) falta de tiro direto em cada período da partida.
5. As equipes deverão possuir uniformes com camisas iguais e calções de cor igual predominante entre os estudantes-atletas, excetuando-se os números.
 - 5.1. No uniforme de cada estudante-atleta constarão:
 - 5.1.1 Camisas numeradas;
 - 5.1.2 Calção;
 - 5.1.3 Meias de cano longo;
 - 5.1.4 Caneleiras;
 - 5.1.5 Tênis sem trava;
 - 5.2. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, incluindo-se cores diferentes às dos goleiros adversários.





5.3. Quando da utilização de goleiro(a)-linha, este(a) deverá usar camisa de cor contrastante com as dos(as) demais atletas, contendo sua mesma numeração de linha, salvo no caso de a cor de tal camisa coincidir com a cor das camisas da equipe adversária, ocasião em que a organização poderá fornecer um colete ou autorizar o uso de outra camisa.

5.4. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos com vestimentas adversas às do uniforme descrito no item 5.3.

6. Não será permitido jogar com *piercings*, brincos, colares, presilhas ou quaisquer outros objetos que ponham em risco a integridade física dos alunos-atletas.

7. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30 (trinta) minutos e devidamente uniformizada.

8. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar documento com foto à equipe de arbitragem.

9. No banco de reservas só poderão estar presentes estudantes-atletas e Comissão Técnica devidamente inscritos, e seus nomes deverão constar na relação de inscrição.

10. A entrada de estudantes-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.

10.1 O aquecimento ficará a critério de cada equipe e poderá ser feito fora da quadra, desde que não prejudique o jogo em andamento e as atividades da Universidade alheias ao evento.

11. A equipe que não estiver com a quantidade mínima de 05 (cinco) estudantes-atletas em quadra ao iniciar o jogo será declarada derrotada, aplicando-se o WxO em favor da equipe adversária presente, a qual será declarada





vencedora pelo placar mais adverso que a equipe sofreu, se não houver, a equipe vencerá pelo placar de 01x00.

12. Na fase classificatória, a pontuação para classificação ocorrerá da seguinte forma: 3 pontos para vitória, 1 ponto para empate e zero pontos para derrota. Na fase eliminatória, os jogos deverão ter um vencedor, portanto, não poderá haver empates. No caso de empate no tempo regulamentar, não haverá prorrogação. Serão adotados os seguintes procedimentos:

12.1. Serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os estudantes-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;

12.2. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes estudantes-atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

13. Para efeito de classificação final, os critérios adotados para desempate ocorrerão da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

13.1. Maior saldo de gols;

13.2. Maior número de gols pró;

13.3. Menor número de cartões vermelhos;

13.4. Menor número de cartões amarelos;

13.5. Sorteio.

14. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o estudante-atleta que for expulso ou receber 03 (três) cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório em anexo.





14.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

14.2. Caso o vermelho seja decorrente do terceiro cartão amarelo na partida, serão considerados apenas os 03 (três) cartões amarelos.

14.3. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa.

14.4. O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independem de comunicação por parte da Comissão Organizadora do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza, sendo de responsabilidade exclusiva das Atléticas disputantes da competição.

14.5. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (três) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos, caso o vermelho não seja decorrente do segundo amarelo na partida.

15. Em caso de WxO, a equipe presente será declarada vencedora pelo placar mais adverso que a equipe sofreu, se não houver, a equipe vencerá pelo placar de 01x00.

16. A participação de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente por ter recebido cartões, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Organizadora do JUFC 2025/ Quadra – Campus Fortaleza para as providências cabíveis.

16.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;





16.2. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será WxO a favor da equipe adversária.

17. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do JUFC 2024/Quadra – Campus Fortaleza, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.





REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

1. As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da Federação Internacional de Voleibol (FIVB), excetuando-se o que constar no Regulamento do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza.

2. Cada Atlética poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelece o Artigo 9º do Regulamento Geral.

3. Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets vencedores, de 18 (dezoito) pontos para a equipe vencedora.

3.1. Em caso de haver empate nos 02 (dois) primeiros sets, haverá um set de desempate disputado em 12 (doze) pontos vencedores.

3.2. Caso a diferença entre as equipes seja de apenas 01 (um) ponto, quando uma das equipes atingir 18 (dezoito) pontos ou 12 (doze) pontos no set de desempate, será vencedora do set a equipe que estabelecer dois pontos de diferença após essa pontuação no respectivo set.

4. As equipes deverão possuir uniformes com camisas iguais, excetuando-se os números e calções de cor igual predominante entre os estudantes-atletas.

4.1. O uniforme de cada estudante-atleta constará de: camisas numeradas; calção; meias e tênis.

4.2. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos com uniformes adversos aos dos elementos descritos no item 4.1.

4.3. A Comissão Técnica deverá estar trajando: camisa, calça ou bermuda e tênis ou sapato.





5. Não será permitido jogar com piercings, brincos, colares, presilhas ou quaisquer outros objetos que ponham em risco a integridade física dos alunos-atletas.
6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30 (trinta) minutos e devidamente uniformizada.
7. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar documento com foto à equipe de arbitragem.
8. No banco de reservas só poderão estar presentes os estudantes-atletas e Comissão Técnica Inscritos, e seus nomes deverão constar da relação de inscrição.
9. A entrada dos estudantes-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e apenas após a autorização do árbitro.
 - 9.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior e disponibilidade de tempo no início do jogo subsequente.
 - 9.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra, desde que não prejudique o jogo em andamento ou as atividades da Universidade alheias ao evento.
10. A equipe que não estiver com a quantidade mínima de 06 (seis) estudantes-atletas em quadra ao iniciar o jogo será declarada derrotada, aplicando-se o WxO em favor da outra equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar mais adverso que a equipe sofreu, se não houver, a equipe vencerá pelo placar de 02x00 (18x16, 18x16).
11. Para efeito de classificação final, os critérios adotados para desempate ocorrerão da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
 - 11.1. Maior coeficiente de *sets average*;
 - 11.2. Maior coeficiente de pontos *average*;





11.3. Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

11.4. Sorteio.

12. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for desqualificado.

12.1. Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o que ocorre em seguida ao jogo de referência na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

13. A participação de estudante-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso, automaticamente implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

13.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

13.2. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será WxO em favor da equipe adversária.

14. Em caso de WxO, a equipe presente será declarada vencedora pelo placar mais adverso que a equipe sofreu, se não houver, a equipe vencerá pelo placar de 02x00 (18/16, 18/16).

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza, com anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.





REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL

1. As competições de Handebol serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da Federação Internacional de Handebol (International Handball Federation, IHF), excetuando-se o que constar no Regulamento do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza.
2. Cada Atlético poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelece o Artigo 9º do Regulamento Geral.
3. O tempo de duração de cada jogo será de 30 (trinta) minutos e divididos em 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada um, com 3 (três) minutos de intervalo entre os tempos.
4. As equipes deverão possuir uniformes com camisas iguais, excetuando-se os números e calções de cor igual predominante entre os estudantes-atletas, devendo constar o uniforme completo de: camisas numeradas, calção, meias e tênis.
 - 4.1. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, incluindo-se cores diferentes às dos goleiros adversários.
 - 4.2. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, a Comissão Organizadora do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza fornecerá um colete de cor contrastante.
 - 4.3. Nenhum estudante-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.
5. Não será permitido jogar com piercings, brincos, colares, presilhas ou quaisquer outros objetos que ponham em risco a integridade física dos estudantes-atletas.





6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30 (trinta) minutos e devidamente uniformizada.

7. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar documento com foto à equipe de arbitragem.

8. No banco de reservas só poderão estar presentes os estudantes-atletas e Comissão Técnica inscritos, cujos nomes deverão constar na relação de inscrição.

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

9.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior.

9.2. O aquecimento a critério de cada equipe poderá ser feito fora da quadra desde que não prejudique o jogo em andamento.

10. A apresentação dos estudantes-atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento.

10.1. Na apresentação as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os estudantes-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.

11. A equipe que não estiver com a quantidade mínima de 05 estudantes-atletas em quadra ao iniciar o jogo será declarada derrotada, aplicando-se o WxO em favor da outra equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar mais adverso que a equipe sofreu, se não houver, a equipe vencerá pelo placar de 01x00.

12. Na fase classificatória, a pontuação para classificação ocorrerá da seguinte forma: 3 pontos para vitória, 1 ponto para empate e zero pontos para derrota. Na fase eliminatória, não poderá haver empates. Caso o empate ocorra no tempo integral, não haverá prorrogação. Serão adotados os seguintes procedimentos:





12.1. Será realizada a primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com estudantes-atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) estudantes-atletas. Não é necessário que as equipes predeterminem a sequência de estudantes-atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre estudantes-atletas eleitos para participar. Estudantes-atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.

12.2. Persistindo o empate, serão adotadas cobranças alternadas até que haja um vencedor.

13. Para efeito de classificação final, os critérios adotados para desempate ocorrerão da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

13.1. Maior número de vitórias;

13.2. Maior saldo de gols;

13.3. Maior número de gols pró;

13.4. Sorteio.

14. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o estudante-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

14.1. Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o que ocorre em seguida ao jogo de referência na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

15. Em caso de WxO, a equipe presente será declarada vencedora pelo placar mais adverso que a equipe sofreu, se não houver, a equipe vencerá pelo placar de 01x00.





16. A participação de estudante-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso, automaticamente implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Organizadora do JUFC 2025/Quadra – Campus Fortaleza para as providências cabíveis.

16.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

16.2. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será WxO a favor da equipe adversária.





REGULAMENTO ESPECÍFICO: FUTEBOL ELETRÔNICO

Art. 1º – A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição, todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste documento. Os jogos obedecerão às regras oficiais da modalidade, excetuando-se as disposições constantes nos artigos deste regulamento.

Art. 2º – O campeonato será realizado com o console PlayStation 5 ou Xbox Series X|S e o jogo EA SPORTS FC™, com divisão entre os naipes masculino e feminino. Cada Atlético poderá inscrever até 2 (dois) estudantes-atletas em cada naipe.

Parágrafo único - Os elencos do jogo serão atualizados para a última versão encontrada disponível para baixar.

Art. 3º – Os atletas deverão se apresentar 30 (trinta) minutos antes do início de cada jogo, portando um documento comprobatório de identificação com foto.

Parágrafo único - Faz-se necessário um documento com foto para identificação. Caso não esteja munido de documentos, o estudante-atleta será desclassificado.

Art. 4º – As partidas seguirão a ordem do cronograma, concedendo-se tolerância de 15 (quinze) minutos exclusivamente para o início do primeiro jogo. As disputas ocorrerão em imediata sucessão; portanto, sendo obrigatória a presença de todos os participantes no horário estipulado para o início da primeira partida.





Art. 5º – As partidas terão duração de 12 (doze) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos, com intervalo de até 05 (cinco) minutos entre eles.

Art. 6º – As configurações das partidas são de responsabilidade dos árbitros:

6.1. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo:

6.1.1. Duração de cada tempo/período: 6 (seis) minutos;

6.1.2. Nível de dificuldade: Lendário;

6.1.3. Estádio: Aleatório;

6.1.4. Condições de partida: Personalizado;

6.1.5. Estação: verão;

6.1.6. Hora do dia: Noite;

6.1.7. Desgaste do gramado: Nenhum;

6.1.8. Câmera: transmissão de TV;

6.1.9. Velocidade: Normal;

6.1.10. Lesões: Ligado;

6.1.11. Definições de Volume: Padrão;

6.1.12. Narração: Desativada;

6.1.13. Controles: Semi. Configuração obrigatória, para travar a opção de defesa clássica;

Art. 6º – Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial de estudantes-atletas de Futebol Eletrônico, os jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.





Art. 8º – Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WxO (equivalente ao placar de 1x0).

Art. 9º – Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 05 (cinco) minutos.

Art. 10 – Os estudantes-atletas podem fornecer seus próprios controles desde que o dispositivo não ofereça uma vantagem competitiva indevida, não interfira com as operações do jogo ou do torneio, não exija configurações especiais, não exija cabeamento ou adaptadores para funcionar e seja projetado para funcionar de maneira nativa no console do(a) estudante-atleta. A organização poderá, a seu exclusivo critério, proibir qualquer controle e exigir que o competidor use um controle aprovado.

Art. 11 – Os estudantes-atletas devem vestir a camiseta correspondente de sua Atlética, atentando-se para a diferenciação de tons claros ou escuros, escolhendo sempre a versão de cores oposta a do adversário para evitar confusões.

Art. 12 – Serão concedidos 10 (dez) minutos para alterar a formação tática antes do início da partida.

Art. 13 – Cada atleta deverá escolher 01 (um) time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.

Parágrafo único - As partidas deverão ser realizadas aplicando as equipes padrões do jogo, podendo selecionar apenas clubes.





Art. 14 – Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas por tempo de partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. A/O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios e laterais sem que seja contabilizado um “pause”.

14.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário.

14.2. Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol.

14.3. Durante cada “pause”, o jogador terá até 02 (dois) minutos para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida, o participante terá direito a 05 (cinco) minutos para alterações na formação.

14.4. Se um jogo for pausado ou interrompido intencionalmente por qualquer jogador enquanto a bola estiver em jogo, esta organização terá o direito de desclassificar imediatamente o participante.

Art. 15 – Não serão validados gols feitos por meio de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos árbitros a análise e interpretação nesses casos de falha.

Art. 16 – Qualquer ação destinada a prejudicar a visão do campo do jogador adversário ou a capacidade dele de selecionar jogadores controlados é proibida.





Art. 17 – Os estudantes-atletas não poderão conectar nenhum dispositivo além dos controles em qualquer console.

Art. 18 – Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida, antes do desligamento ou travamento do console, não poderão ser escalados para a nova partida.

Art. 19 – Os juízes informarão aos estudantes-atletas sobre o momento de preparar os jogos e o momento de início das partidas antes do jogo e depois do intervalo. Além disso, os juízes podem solicitar aos competidores que pausem o jogo. Os Competidores obedecerão às instruções dos juízes no decorrer do campeonato.

Art. 20 – Nos casos em que ambos os estudantes-atletas não comparecerem ao seu confronto, por qualquer motivo que seja, será decretado o duplo W.O. Um duplo W.O elimina ambos os(as) estudantes-atletas da competição.

Art. 21 – Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 03 (três) pontos

Empate - 01 (um) ponto

Derrota – 00 (zero).





Art. 22 – Critérios de desempate:

- a) Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se a equipe com maior número;
- b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classificasse o maior resultado;
- c) Caso permaneça o empate, será realizado um 3º jogo com as seguintes configurações: 02 (dois) tempos de 04 (quatro) minutos cada, permanecendo o empate haverá disputa de pênaltis.

Do sistema de disputa e pontuação

Art. 23 – Havendo menos de cinco estudantes-atletas inscritos em cada naipe, os jogos serão disputados no sistema de rodízio simples. Em caso de existirem mais de cinco estudantes-atletas inscritos, ocorrerá chaveamento (primeira fase). Após isso, eliminatória simples.

Parágrafo primeiro – Para definição das chaves será realizado sorteio em data a ser publicizada para as Associações Atléticas Acadêmicas participantes.

Parágrafo segundo - Os critérios de desempate definirão os melhores 2º e 3º lugares quando for necessário para definição das quartas de final.

Parágrafo quarto - Caso aconteça de um estudante-atleta ter mais jogos que outro estudante-atleta que está disputando a vaga de “melhor 2º lugar” ou “melhor 3º





lugar”, não será levado em consideração o jogo em que o resultado foi mais equilibrado do estudante-atleta que tem mais jogos disputados.

Nº de atletas	Grupos(atletas)	Quartas de finais	Semi-finais	3º Lugar	Final
2	1(2)	-	-	-	-
3	1(3)	-	-	-	-
4	1(4)	-	-		1ºx2º
5	1(5)	-	-		1ºx2º
6	2(3)	-	Sorteio de 1ºs x 2ºs sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
7	1(3)+1(4)	-	Sorteio de 1ºs x 2ºs sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
8	2(4)	-	Sorteio de 1ºs x 2ºs sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
9	1(5)+1(4)	-	Sorteio de 1ºs x 2ºs sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
10	2(5)	-	Sorteio de 1ºs x 2ºs sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
11	2(4)+1(3)	Sorteio de 1ºs x 2ºs x 2 melhores 3º Qf1 - Qf2 -	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2





		Qf3 - Qf4 -			
12	4(3)	Sorteio de 1ºs x 2ºs Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
13	3(3)+1(4)	Sorteio de 1ºs x 2ºs Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
14	2(3)+2(4)	Sorteio de 1ºs x 2ºs Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
15	3(4)+1(3)	Sorteio de 1ºs x 2ºs Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
16	4(4)	Sorteio de 1ºs x 2ºs Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2





17	3(3)+2(4)	Sorteio de 1ºs x 2ºs x 3 melhores 2º Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
18	6(3)	Sorteio de 1ºs x 2ºs x 2 melhores 2º Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2

A ordem dos jogos acima estabelecida poderá ser alterada pela Comissão Organizadora.

Art. 24 – Caso dois estudantes-atletas da mesma atlética passem para a fase semifinal, estes devem se enfrentar, obrigatoriamente.





REGULAMENTO ESPECÍFICO: XADREZ

Art. 1 – A competição de Xadrez será realizada de acordo com este Regulamento e, preferencialmente, nas instalações esportivas da Universidade Federal do Ceará, bem como em outros locais, se indicados pela Comissão Organizadora de acordo com as necessidades da competição.

Art. 2 – Cada Atlético poderá inscrever até 2 (dois) estudantes em cada naipe.

Art. 3 – Os jogos obedecerão às regras oficiais da modalidade, excetuando-se as disposições constantes nos artigos deste regulamento.

Art. 4 – Os atletas deverão se apresentar 20 (vinte) minutos antes da competição, portando um documento comprobatório de identificação.

Parágrafo único – Serão considerados documentos comprobatórios de identificação qualquer documento com foto expedido por órgão governamental (Cédulas de Identidade, Passaporte, CTPS, CNH, etc).

Art. 5 – Os jogos serão realizados conforme o horário programado, não havendo tolerância em caso de atraso de atletas.

DO SISTEMA DE JOGO, RITMO DE JOGO E EMPARCEIRAMENTO

Art. 6º – As competições serão assim disputadas, nos napes masculino e feminino:

6.1. Até 6 (seis) participantes, pelo Sistema Schuring (todos contra todos);





6.2. De 7 (sete) ou mais participantes, pelo Sistema Suíço e número de rodadas adequado ao sistema e número de jogadores;

Art. 7º – Sistema Suíço em 05 rodadas e tempo de reflexão de 20 minutos (relógio analógico) e 15 minutos mais 5 segundos de acréscimo por lance (relógio digital).

Art. 8º – Serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

8.1 No Sistema Suíço:

8.1.1 Buchholz Totais;

8.1.2 Buchholz Medianos;

8.1.3 Maior Número de Vitórias;

8.1.4 Escore Progressivo;

8.1.5 Sonneborn-Berger;

8.1.6 Menor idade.

Art. 9º – Em caso de atraso, o tempo será debitado do tempo de reflexão.

Art. 10 – Se algum aluno-atleta não comparecer a alguma partida até o término do seu tempo de reflexão, ocorrerá sua eliminação da competição, com todos os seus resultados passando a ser desconsiderados.

Art. 11 – Na competição de Xadrez, a contagem de pontos para a apuração do resultado final, será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A





classificação por Atletica será computada somando-se a pontuação por equipe, seguindo os mesmos critérios do Art. 17 do Regulamento Geral.

Art. 12 – A vestimenta adequada a ser adotada por cada atleta é aquela usada de forma oficial pela própria Atletica do estudante.

Art. 12 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização do evento.





REGULAMENTO ESPECÍFICO: SINUCA

CAPÍTULO I: DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º – O torneio de Sinuca será regido pelas regras estabelecidas neste regulamento, complementadas pelas adaptações às regras oficiais de Sinuca Mata 8 (Pool) da Confederação Brasileira de Bilhar e Sinuca (CBBS).

Art. 2º – A competição será disputada nas categorias Masculino Individual e Feminino Individual. Não haverá categorias mistas ou de equipes.

Art. 3º – Cada equipe será composta por até 2 estudantes-atletas de cada naipe; cada partida será composta de 1 (um) atleta (modalidade simples) contra 1 (um) oponente.

Art. 4º – Serão utilizadas 9 (nove) bolas: 1 (uma) bola branca ("tacadeira") e 8 (oito) bolas de duas cores distintas, sendo 4 (quatro) de cada cor.

Art. 5º – A finalidade do jogo é encaçapar todas as 4 (quatro) bolas do grupo designado.

CAPÍTULO II: FORMATO DA DISPUTA E CHAVEAMENTO

Art. 6º – As partidas das fases classificatória e final serão disputadas em formato de "Melhor de", composta de 03 (três) partidas. Vence o jogo quem primeiro completar o número predeterminado de vitórias em partidas.

Art. 7º – O chaveamento obedecerá a quantidade de participantes disposta abaixo:

I – Até 8 Participantes:

a. Liga (Round Robin) Simples: Todos jogam contra todos. A classificação é dada pelo maior somatório de pontos.





b. Eliminatória Simples: Oitavas de Final ou Quartas de Final.

II – De 9 a 20 Participantes:

a. Fase de Grupos (Classificatória) seguida de Eliminatória: Os atletas são divididos em grupos (ex: 4 grupos de 5) e os melhores de cada grupo avançam para uma fase eliminatória.

Art. 8º – Para a classificação, será observado o maior número de pontos (vitória e derrota).

Art. 9º – Em caso de empate na contagem de pontos entre equipes do mesmo grupo, serão adotados os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

I – Saldo pontos

II – Confronto direto.

CAPÍTULO III: REGRAS ESSENCIAIS DE JOGO

Art. 10 – Da Saída da Partida:

I – As 8 bolas coloridas são agrupadas em formato “casadinha”, espalhadas e “casadas” perto das caçapas (buracos), com a bola branca (tacadeira) no centro da mesa.

II – A saída da primeira partida é decidida por sorteio. O vencedor do sorteio escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem recusa. Nas partidas seguintes, o vencedor da partida anterior começa, podendo passar a vez, também sem recusa.

III – A cor da bola encaçapada na saída é decidida conjuntamente por ambos os jogadores antes do início da partida.





IV – Se nenhuma bola for convertida na saída, o oponente escolhe o grupo antes de sua próxima tacada.

V – Se a tacadeira for encaçapada ou lançada fora na saída, ela retorna ao jogo em sua marca, a ação é transferida ao adversário, e o grupo deve ser escolhido. Bolas eventualmente encaçapadas do grupo imposto ao penalizado voltam ao jogo.

Art. 11 – Da Ação em Jogo:

I – O jogador deve visar obrigatoriamente uma bola do seu grupo.

II – Cantada Obrigatória: Se a jogada não for evidente, é obrigatória a identificação prévia da bola e da caçapa visadas.

a. Uma jogada é evidente apenas quando visa a bola de forma evidente, sem outras bolas próximas no mesmo alinhamento.

b. Não é necessário cantar desvios da tacadeira por uso de tabela antes de atingir a bola visada.

III – Encaçapar licitamente uma bola do seu grupo mantém o jogador com o direito de jogar.

IV – O direito de ação é perdido (transferido ao adversário) se o jogador:

a. Não encaçapar bola.

b. Encaçapar bola não cantada ou não evidente.

c. Encaçapar bola do grupo do oponente (sem ter cometido falta intencional ou técnica).

d. Cometer qualquer falta.

Art. 12 – Dos critérios de vitória e derrota na rodada e na partida:





I – Vence a rodada quem primeiro encaçapar as 4 (quatro) bolas de sua cor, sendo o oponente considerado derrotado;

II – Vence a partida quem vencer duas rodadas;

III – O jogador perde automaticamente a rodada se encaçapar a bola branca com falta (ex: suicidar a tacadeira ou lançá-la fora da mesa).

IV – Perderá a partida quem encaçapar sua última bola e a bola branca na mesma jogada.

IV – Perderá a partida quem encaçapar sua última bola e uma bola do adversário na mesma jogada.

Art. 13 – As seguintes situações são consideradas faltas técnicas, resultando em penalidade:

I – "Suicidar" (Encaçapar a tacadeira): Encaçapar a bola branca.

II – "Bitoque": Dar mais de um toque na tacadeira.

III – "Carretão": Conduzir a tacadeira quando não colada à bola visada.

IV – Lançar qualquer bola para fora da mesa.

V – Jogar sem ter contato com o piso com pelo menos um dos pés.

VI – Tocar indevidamente em qualquer bola.

VII – Jogar em, ou com, a bola do grupo adversário.

VIII – Demorar mais de 1 (um) minuto para dar uma tacada.

Art. 14 – Das Penalidades:

I – Para Faltas Técnicas Comuns (Art. 12): O jogador perde o direito à tacada. O oponente favorecido terá o direito de:

a. Retirar uma bola do seu próprio grupo de domínio (à sua escolha) e jogar normalmente; ou





b. Retirar uma bola do seu próprio grupo e passar a tacada ao adversário, sem direito de recusa. *Nota: Quando o campo de jogo possuir a marcação do semicírculo "D", a bola branca (tacadeira) retorna ao jogo em "bola na mão" dentro ou sobre o semicírculo após ser encaçapada ou lançada fora da mesa.*

II – Faltas Agravadas: Faltas por bitoque, carretão e/ou falta disciplinar determinam que duas bolas do beneficiado sejam retiradas do jogo, à sua escolha.

III – Falta Disciplinar (Comunicação/Conduta): A primeira ocorrência será considerada uma advertência formal (como falta técnica). Em caso de reincidência, resultará na perda do jogo.

IV – Falta Grave: Resulta na perda imediata do jogo.

IV – Caso o atleta faça sua jogada e não acerte nenhuma de suas bolas ou acerte primeiro uma das bolas do adversário, seu oponente poderá retirar uma bola de sua escolha.

CAPÍTULO IV: CONDUTA, UNIFORME E EQUIPAMENTO

Art. 15 – Do Uniforme e Acessórios:

I – Os atletas devem utilizar traje adequado para a prática esportiva de acordo com a vestimenta oficial de sua Atlética, conforme o Regulamento Geral da Competição. O traje deve se restringir à área delimitada pela linha da cintura e pela linha acima do joelho.

II – Equipamento: A organização fornecerá equipamento de uso (taco).

III – É proibido deixar giz e outros materiais na mesa de jogo após encerrada a ação.





IV – É obrigatório zelar pelos equipamentos da competição, sendo proibidos atos como riscar a mesa com giz, causar atritos desnecessários com os tacos ou golpeá-los contra o chão.

Art. 16 – As partidas deverão iniciar na hora programada. Será aplicada a eliminação da competição por W.O. (Walkover) caso o atleta não se apresente no horário estabelecido no primeiro jogo ou não esteja presente para as partidas que ocorrerão de forma subsequente, exceto se o atraso for causado pela organização do evento.

Art. 17 – O atleta será eliminado da competição individual no primeiro W.O. Caso o W.O. ocorra na fase de grupos, seus resultados anteriores serão anulados.

Art. 18 – Da Conduta e Silêncio:

I – É proibida a comunicação entre espectadores (torcida ou dirigente) e atletas durante a partida.

II – Durante as disputas, é exigido absoluto silêncio no recinto.

III – Os organizadores têm a prerrogativa de exigir silêncio e de retirar pessoas que estejam prejudicando o bom andamento da modalidade.

IV – A comunicação verbal durante a tacada entre os atletas é proibida.

V – Os atletas deverão conferir se o jogo foi concluído em perfeita ordem. Os pontos devem ser confirmados pelo adversário antes da anotação.

CAPÍTULO V: DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 19 – As partidas deverão iniciar na hora programada. Será aplicada a eliminação da competição por W.O. (Walkover) caso o atleta não se apresente no





horário estabelecido no primeiro jogo ou presente para as partidas que ocorrerão de forma subsequente, exceto se o atraso for causado pela organização do evento.

Art. 20 – O atleta será eliminado da competição individual no primeiro W.O. Caso o W.O. ocorra na fase de grupos, seus resultados anteriores serão anulados.

Art. 21 – Cada vitória contabiliza 3 pontos para o vencedor. .

Art. 21 – Não haverá disputa de 3º lugar. Os atletas derrotados nas semifinais (3º e 4º colocados) serão considerados terceiros colocados e receberão medalhas de bronze.

Art. 22 – Dos Casos Omissos:

I – Os casos omissos ou não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e não poderão contrariar as regras oficiais.





REGULAMENTO ESPECÍFICO: TÊNIS DE MESA

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º – As regras da competição de Tênis de Mesa será regida pelas Regras Oficiais da International Table Tennis Federation (ITTF), adotadas e/ou simplificadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), e suas aplicações e adaptações serão estabelecidas e regidas por este Regulamento Específico.

Art. 2º – As competições serão realizadas exclusivamente nas modalidades Individual Masculina e Individual Feminina. Não haverá disputa por Equipes, Duplas ou Duplas Mistas.

CAPÍTULO II – DAS NORMAS TÉCNICAS DE JOGO

Art. 3º – As partidas serão disputadas em Melhor de 3 (três) sets. O estudante-atleta que vencer 2 (dois) sets será o vencedor da partida.

Art. 4º – Um set será ganho pelo jogador que primeiro completar 11 (onze) pontos. Caso ambos atinjam 10 pontos, o vencedor será aquele que primeiro alcançar 02 pontos de vantagem sobre o adversário.

Art. 5º – O saque deve ser trocado a cada 2 (dois) pontos.

Art. 6º – No set decisivo (o 3º set, se o placar estiver 1 a 1), os atletas deverão trocar de lado da mesa ao atingirem a contagem de 05 (cinco) pontos.

Art. 7º – Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo da partida. Os modelos das borrachas devem constar na lista de borrachas permitidas pela ITTF.





Art. 8º – O atleta que atuar no 1º set em um lado da mesa é obrigado(a) a atuar no lado contrário no set seguinte.

CAPÍTULO III – DA PARTICIPAÇÃO E DISCIPLINA

Art. 9º – O atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizado com camisa numerada de manga curta ou regata, shorts ou saia (ou conjunto esportivo de uma só peça), fazendo uso de meias e calçados esportivos adequados. É obrigatório possuir pelo menos 2 (duas) camisas de cores distintas. Não é permitido portar brincos, *piercings*, correntes ou correlatos.

Art. 10 – É proibido o uso de camisas, bermudas, shorts ou saias na cor branca na área de jogo, pois esta cor pode coincidir com a cor da bola, o que dificulta a visão do adversário. Os conjuntos de ambos os atletas devem ser suficientemente diferentes em termos de cores e devem obedecer à vestimenta oficial da respectiva Atletica.

Parágrafo único: Não serão toleradas vestimentas com conteúdos ofensivos ou comportamentos ofensivos de estudantes, que poderão ser sumariamente eliminados da competição pela Comissão Organizadora se constatado desvio de comportamento esportivo.

Art. 11 – As raquetes devem ter cores distintas em cada lado (uma cor diferente da outra).

Art. 12 – As partidas deverão iniciar na hora programada. Será aplicada a eliminação da competição por W.O. (Walkover) caso o atleta não se apresente no horário estabelecido no primeiro jogo ou não esteja presente para as partidas que





ocorrerão de forma subsequente, exceto se o atraso for causado pela organização do evento.

Art. 13 – O atleta será eliminado da competição individual no primeiro W.O. Caso o W.O. ocorra na fase de grupos, seus resultados anteriores serão anulados.

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA E CHAVEAMENTO (INDIVIDUAL)

Art. 14 – A competição individual será dividida em: Fase de Grupos (classificatória) e Fase de Eliminatória Simples (final).

Art. 15 – Se a categoria (masculina ou feminina) tiver até 5 (cinco) atletas, a competição será realizada em Grupo Único (todos contra todos).

Art. 16 – Para categorias com 6 (seis) ou mais atletas (respeitando o limite de 20), será utilizada a Fase de Grupos seguida pela Eliminatória Simples:

I – Fase de Grupos: Os atletas serão distribuídos prioritariamente em chaves de 3 (três) ou 4 (quatro) atletas;

II – Classificação: Classificar-se-ão para a fase de eliminatória simples (Série Ouro) os dois primeiros colocados de cada grupo.

III – Sorteio e Distribuição: A distribuição nos grupos será feita por sorteio a ter data publicizada para as Atléticas.

Art. 17 – A Fase de Eliminatória Simples (Ouro) será disputada até a final, definindo-se o 1º e o 2º lugar.

Art. 18 – Quando houver empate na Fase de Grupos, a classificação dos atletas seguirá a seguinte ordem de critérios, considerando-se apenas os resultados obtidos entre os atletas empatados:





Ordem	Critério	Entre Dois Atletas	Entre Três ou Mais Atletas
1º	Confronto Direto	Aplica-se	Não se aplica
2º	Coeficiente de Partidas	Não se aplica (Critério 1 resolve)	(Partidas Pró) / (Partidas Pró + Partidas Contra)
3º	Coeficiente de Sets	Não se aplica (Critério 1 resolve)	(Sets Pró) / (Sets Pró + Sets Contra)
4º	Coeficiente de Pontos	Não se aplica (Critério 1 resolve)	(Pontos Pró) / (Pontos Pró + Pontos Contra)
5º	Sorteio	Aplica-se, se os critérios acima não resolverem	Aplica-se, se os critérios acima não resolverem

Art. 19 – Para um número de até 20 atletas, a Fase de Grupos será estruturada de forma que o número de classificados preencha uma chave de Eliminatória Simples (8, 16 ou 32):





N.º de Atletas Inscritos (Máx. 20)	Estrutura da Fase de Grupos	N.º de Classificados para a Eliminação	Fase Eliminatória Inicia em:
6 a 8	2 Grupos de 3 ou 4	4 (os 2 primeiros de cada grupo)	Semifinais (Quartas se houver 8)
9 a 12	3 Grupos de 3 ou 4	6 (os 2 primeiros de cada grupo)	Quartas de Final (com 2 Byes)
13 a 16	4 Grupos de 3 ou 4	8 (os 2 primeiros de cada grupo)	Quartas de Final
17 a 20	5 Grupos de 3 ou 4	10 (os 2 primeiros de cada grupo)	Oitavas de Final (com 6 Byes)

CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO E DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 20 – Não haverá disputa de 3º lugar. Os atletas derrotados nas semifinais (3º e 4º colocados) serão considerados terceiros colocados e receberão medalhas de bronze.

Art. 21 – Os casos omissos ou não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos da UFC.





CRONOGRAMA DE COMPETIÇÕES

JOGOS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ (2025)	
DATA	ATIVIDADE
20 a 26 de outubro	período de inscrições
até 06 de novembro	período para inclusão de novos atletas
04 de novembro	divulgação da tabela competitiva
08 e 09 de novembro de 2025	vôlei
15 e 16 de novembro de 2025	basquete
29 e 30 de novembro de 2025	futsal
06 e 07 de dezembro de 2025	handebol
13 e 14 de dezembro de 2025	modalidades individuais, datas disponíveis
até 48 horas antes do início de cada atividade	período mínimo para substituição de atletas

