

**GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ  
SECRETARIA DE ESTADO DO ESPORTE E TURISMO  
SECRETARIA DE ESTADO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR  
FEDERAÇÃO PARANAENSE DE DESPORTOS UNIVERSITÁRIOS**

**56º JOGOS UNIVERSITÁRIOS DO PARANÁ  
JUP'S - 2016**

**REGULAMENTO**

**SECRETARIA DE ESTADO DO ESPORTE E TURISMO**  
Rua Pastor Manoel Virgínio de Souza, 1310  
Capão da Imbuia - Curitiba/PR CEP: 82.810-400 - Fone/Fax: (41) 3361-7700  
E-mail: jogosuniversitarios@seet.pr.gov.br / Site: www.jogosuniversitarios.pr.gov.br

**FEDERAÇÃO PARANAENSE DE DESPORTOS UNIVERSITÁRIOS**  
Rua Brigadeiro Franco, 1180  
Centro - Curitiba/PR CEP: 80.430-210 - Fone: (41) 9972-1205  
E-mail: fpdu@fpdu.com.br / Site: www.fpdu.com.br

# ÍNDICE

<b>REGULAMENTO GERAL</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO II - DAS FINALIDADES</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO III - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO IV - DAS RESPONSABILIDADES E COMPETÊNCIAS</b>	<b>5</b>
<b>SEÇÃO I - DA COMISSÃO TÉCNICA DA SECRETARIA DE ESTADO DO ESPORTE – SEET e da FEDERAÇÃO PARANAENSE DE DESPORTOS UNIVERSITÁRIOS – FPDU.</b>	<b>5</b>
<b>SEÇÃO II - DA COMISSÃO EXECUTIVA MUNICIPAL - CEM (ÓRGÃO DESPORTIVO MUNICIPAL / IES)</b>	<b>8</b>
<b>SEÇÃO III - DO ÓRGÃO JUDICANTE</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO V - DA COMISSÃO DISCIPLINAR</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO VI - DO CONGRESSO</b>	<b>9</b>
<b>SEÇÃO I - DA SESSÃO PRELIMINAR - CONGRESSO TÉCNICO</b>	<b>9</b>
<b>SEÇÃO II - DA SESSÃO TÉCNICA</b>	<b>10</b>
<b>SEÇÃO III - DA SESSÃO ESPECIAL</b>	<b>10</b>
<b>SEÇÃO IV - DA SESSÃO EXTRAORDINÁRIA</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO VII - DA SEDIAÇÃO DOS JOGOS</b>	<b>11</b>
<b>SEÇÃO I - DAS CONDIÇÕES GERAIS DE SEDIAÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>SEÇÃO II - DA VOTAÇÃO DE SEDIAÇÃO*</b>	<b>11</b>
<b>SEÇÃO III - DA DESISTÊNCIA DE SEDIAÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO VIII - DA PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>SEÇÃO I - DA IDENTIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTES</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO IX - DO SISTEMA DE DISPUTA DA COMPETIÇÃO</b>	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO X - DA CONTAGEM DE PONTOS E PREMIAÇÃO</b>	<b>23</b>
<b>CAPÍTULO XI - DO CERIMONIAL DE ABERTURA</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO XII - DAS PENALIDADES E PROTESTOS</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO XIII - DO MATERIAL ESPORTIVO E UNIFORMES</b>	<b>26</b>
<b>CAPÍTULO XIV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS</b>	<b>27</b>
<b>CAPÍTULO XV - DAS NORMAS GERAIS</b>	<b>29</b>
<b>SEÇÃO I - DAS NORMAS ESPECÍFICAS DAS COMPETIÇÕES</b>	<b>29</b>
<b>REGULAMENTO TÉCNICO</b>	<b>31</b>
<b>REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES ESPORTIVAS</b>	<b>31</b>
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON	31
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL	32
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL 3x3	35
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL	37
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL	40
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JUDÔ	44

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO	47
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS	50
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA	51
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL	55
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA	57
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ	59
ANEXOS	61

# REGULAMENTO GERAL

## CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**ART. 1º.** Os Jogos Universitários do Paraná - JUP'S, como parte dos Jogos Oficiais do Estado do Paraná, organizados em parceria entre a Federação Paranaense de Desportos Universitários - FPDU e o Governo do Estado do Paraná, pela sua Secretaria de Estado do Esporte - SEET serão regidos, genericamente pela legislação vigente aplicável e, especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento e atos administrativos expedidos pela autoridade pública, no exercício de suas atribuições.

Parágrafo Primeiro - A normatização complementar e subsequente, bem como os atos de comunicação aos participantes dos Jogos Universitários do Paraná, formalizar-se-ão através de documentos oficiais expedidos pela autoridade administrativa, comissões ou órgãos competentes.

**ART. 2º.** Este Regulamento é o conjunto de disposições que regem os Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016 e tem por objetivo dispor sobre:

- a) os Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016;
- b) as Competições;
- c) os Atletas;
- d) os Dirigentes;
- e) os casos omissos a este Regulamento.

**ART. 3º.** As Instituições de Ensino Superior – IES, filiadas à Federação Paranaense de Desportos Universitários - FPDU, em 2016, ficam sujeitas às Leis, Decretos, Regras Oficiais, Deliberações, Resoluções, Códigos, Regulamentos e Regimentos emanados da Federação Internacional do Esporte Universitário - FISU, da Confederação Brasileira do Desporto Universitário - CBDU, da Federação Paranaense de Desportos Universitários - FPDU, e demais poderes constituídos no País.

**ART. 4º.** São considerados conhecedores deste Regulamento, do Código de Justiça Desportiva e das disposições constitucionais que tratam o desporto em geral todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas aos Jogos Universitários do Paraná, que assim sendo, se submeterão sem reservas a todas as suas determinações, disposições e às conseqüências que pelo seu não cumprimento, deles possam emanar.

**ART. 5º.** É de competência da Secretaria de Estado do Esporte – SEET, em parceria com a Federação Paranaense de Desportos Universitários – FPDU, interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos a este Regulamento.

## CAPÍTULO II - DAS FINALIDADES

**ART. 6º.** Os Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016 são promovidos, organizados e dirigidos pela parceria entre a Secretaria de Estado do Esporte - SEET e a Federação Paranaense de Desportos Universitários - FPDU, com a finalidade de desenvolver e estimular as práticas esportivas no meio universitário e, congregando os estudantes paranaenses pelo intercâmbio social e esportivo e constituir-se também, como ambiente de desenvolvimento do esporte rendimento no Estado do Paraná.

**ART. 7º.** Os Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016 - Fase Estadual realizar-se-ão de 29 de julho a 04 de agosto, no município de Ponta Grossa, com a devida e imediata informação às IES do Estado do Paraná, obedecendo aos prazos estipulados abaixo:

Inscrição através do Mapa-Ofício – até as 18h00min do dia 29/06/2016 pelo e-mail [fpdu@fpdu.com.br](mailto:fpdu@fpdu.com.br) e [jogosuniversitarios@seet.pr.gov.br](mailto:jogosuniversitarios@seet.pr.gov.br)

Sessão Preliminar/Congresso Técnico - dia 13/07/2016, das 08h00min às 12h00min - entrega da documentação e às 14h00min a Sessão Solene e Congresso Técnico, (em local a ser definido pelo município sede).

12/07/2016 - Último dia para depósito da taxa de anuidade de IES, no valor de R\$1.760,00(hum mil setecentos e sessenta reais), salvo para as IES que já o efetuaram de acordo com o Comunicado 01/2016 da FPDU

**ART. 8º.** Os Jogos Universitários do Paraná – JUP’S 2016, são considerados como única etapa Estadual e seletiva para a participação das IES nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS – JUB’S 2016. Os classificados estarão sujeitos à Convocação pela FPDU e ao regulamento da referida competição.

## **CAPÍTULO III - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS**

**ART. 9º.** As modalidades esportivas que serão disputadas nos Jogos Universitários do Paraná - JUP’S 2016, são as que o Estado do Paraná – FPDU, pretende participar nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS – JUB’S 2016. Os respectivos números máximos de atletas permitidos, por modalidade e sexo, são os seguintes:

MODALIDADES	Feminino	Masculino
BADMINTON	03	03
BASQUETEBOL	12	12
BASQUETEBOL 3x3	04	04
FUTSAL	12	12
HANDEBOL	16	16
JUDÔ	16	16
NATAÇÃO	30	30
TENIS	04	04
TÊNIS DE MESA	05	05
VOLEIBOL	12	12
VÔLEI DE PRAIA	3 duplas	3 duplas
XADREZ	04	04

**ART. 10.** Os Jogos Universitários do Paraná - JUP’S 2016 serão disputados apenas em uma Fase Final que se constituirá no processo de apuração técnica do rendimento das equipes e dos atletas participantes na competição.

## **CAPÍTULO IV - DAS RESPONSABILIDADES E COMPETÊNCIAS**

### **SEÇÃO I - DA COMISSÃO TÉCNICA DA SECRETARIA DE ESTADO DO ESPORTE – SEET e da FEDERAÇÃO PARANAENSE DE DESPORTOS UNIVERSITÁRIOS – FPDU.**

**ART. 11.** A Secretaria de Estado do Esporte – SEET e a Federação Paranaense de Desportos Universitários – FPDU por determinação do seu Secretário e respectivamente do seu Presidente ou representantes legalmente habilitados constituirão em documento específico a Comissão Técnica para os Jogos Universitários do Paraná - JUP’S 2016, que assumirá suas responsabilidades e competências a partir

da Sessão Preliminar - Congresso Técnico e cujas competências serão definidas a seguir, ficando assim constituída:

I - Direção Geral (SEET), a qual se vincula:

a) Coordenação Técnica (FPDU), a qual se vincula:

- Supervisão de Modalidades (FPDU);
- Coordenação de Arbitragem - Entidades de Administração do Desporto do Paraná;
- Equipes de Arbitragem - Entidades de Administração do Desporto do Paraná;

b) Coordenação Administrativa (FPDU);

c) Coordenação de Divulgação (FPDU);

e) Assessoria Jurídica (FPDU).

**DIREÇÃO GERAL** - Composta por profissionais de Educação Física ou Técnicos Desportivos, competindo-lhes:

Coordenar e supervisionar diretamente os trabalhos executados pelas coordenações e assessorias, bem como pela Comissão Executiva Municipal;

Orientar a Comissão Técnica, quanto às responsabilidades e às condutas no evento;

Decidir acerca de questões próprias da administração e organização esportiva;

Supervisionar e orientar os cerimoniais tais como: Congresso e suas respectivas sessões e também os cerimoniais de abertura e encerramento;

Proceder à convocação das diversas sessões que integram o congresso;

Fazer cumprir na sua íntegra o conjunto de disposições que regem os Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016, contidas no Regulamento, no Caderno de Responsabilidades, no Caderno de Vistoria e demais atos subseqüentes;

Elaborar o relatório técnico detalhado da competição.

**COORDENAÇÃO TÉCNICA** - Composta por um ou mais profissionais de Educação Física ou Técnicos Desportivos, competindo-lhes:

Assessorar diretamente os trabalhos da Direção Geral;

Supervisionar os trabalhos das equipes subordinadas, Supervisão e Coordenações das modalidades;

Conferir nominalmente, juntamente com um membro da Justiça Desportiva, a participação das IES no Cerimonial de Abertura;

Fiscalizar a aplicação e cumprimento do regulamento dos jogos, da legislação vigente e das regras oficiais em vigor, das diversas modalidades;

Elaborar e digitar toda programação da competição e encaminhar à Coordenação Técnico-Administrativa para emissão dos respectivos boletins;

Homologar os resultados e a classificação das equipes nas diversas modalidades;

Prestar informações ao(s) órgão(s) judicante(s), informando toda e qualquer irregularidade constatada durante a realização do evento;

Transferir ou suspender partidas ou provas programadas;

Dirimir dúvidas de ordem técnica, a todos participantes.

**SUPERVISÃO DE MODALIDADE** - Composta por Técnicos Desportivos, competindo-lhes:

Supervisionar os trabalhos das Coordenações de Arbitragem;

Verificar junto a Assessoria de Infraestrutura sobre os materiais necessários à realização das competições;

Reunir-se com as coordenações de arbitragem, avaliando escalas, comportamentos das equipes de arbitragem;

Vistoriar, em conjunto com a coordenação de arbitragem e a coordenação da Comissão Executiva Municipal, as condições dos locais de competição antes e também durante a competição, emitindo parecer acerca das condições dos referidos locais, e

em caso de problemas, comunicarem a Direção Geral, que informará a Comissão Executiva Municipal, para solucionar os problemas identificados;  
Acompanhar as equipes de arbitragem nos locais de competição, verificando o desempenho das mesmas.

**COORDENAÇÃO DE ARBITRAGEM** - Composta por pessoa(s) indicada(s) pela Entidade de Administração do Desporto da modalidade, competindo-lhe(s):

Coordenar as reuniões com as equipes de arbitragem, antes do início do evento;  
Acompanhar as equipes de arbitragem nos locais de competição, verificando o desempenho das mesmas;  
Decidir quanto às consequências técnicas das interrupções de partidas ou provas, determinadas pela equipe de arbitragem;  
Tomar decisões em assuntos referentes às questões técnicas do evento, valendo-se de critérios técnicos e científicos adequados.

**COORDENAÇÃO ADMINISTRATIVA** - Composta por profissional de Educação Física ou Técnico Desportivo, competindo-lhe:

Coordenar os trabalhos das Assessorias de Resultados, de Controle e Infra - Estrutura, que compõem a secretaria geral dos jogos;  
Assessorar diretamente os trabalhos da Direção Geral e da Coordenação Técnica;  
Repassar diariamente aos Supervisores e/ou Coordenadores de modalidades todo o material administrativo necessário (súmulas, controle de cartões, etc.);  
Organizar e manter atualizado um mural de informações para atendimento das delegações, imprensa e o público em geral;  
Verificar a quantidade de boletins e outros documentos a serem emitidos;  
Divulgar todos os atos administrativos exigidos no evento, boletins oficiais (informativo, programação e resultados), notas oficiais, autorizações e outros, após autorização da Direção Geral;  
Organizar os trabalhos de atendimento ao público, entrega de boletins e outros documentos para as delegações e imprensa;  
Organizar e elaborar a coletânea final do evento;  
Manter o sistema atualizado diariamente com os dados da competição.

**COORDENAÇÃO DE DIVULGAÇÃO** - Será composta por um ou mais membros, competindo-lhe(s):

Assessorar diretamente a Direção Geral;  
Coordenar os trabalhos das Assessorias de Marketing e de Imprensa;

**ASSESSORIA DE MARKETING E COMUNICAÇÃO VISUAL** - Será composta por um ou mais membros, competindo-lhe(s):

Obter recursos, através de patrocínios, junto à iniciativa privada para viabilização do evento;  
Planejar, supervisionar, orientar e fiscalizar a publicidade nos locais de competição, congressos, solenidades de abertura e de encerramento;  
Fazer observar a prioridade de publicidade referente à Secretaria de Estado do Esporte/FPDU nos locais de realização dos eventos;  
Receber e distribuir o material de publicidade relativo à Secretaria de Estado do Esporte/FPDU.

**ASSESSORIA DE IMPRENSA** - Será composta por um ou mais membros, competindo-lhe(s):

Coordenar os trabalhos da Central de Imprensa;

Fazer contatos com a imprensa para a divulgação dos jogos;  
Facilitar o trabalho e a obtenção de dados e resultados por parte da imprensa;  
Providenciar junto à coordenação da Comissão Executiva Municipal, espaços e instalações adequadas para o trabalho da Central de Imprensa, preferencialmente junto a CCO.

ASSESSORIA JURÍDICA - Será composta por um ou mais membros competindo-lhe(s):

Assessorar a Comissão Técnica nas questões jurídicas relativas aos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016;

Assessorar, quando solicitado, os trabalhos dos órgãos judicantes.

## **SEÇÃO II - DA COMISSÃO EXECUTIVA MUNICIPAL - CEM (ÓRGÃO DESPORTIVO MUNICIPAL / IES)**

**ART. 12.** O Município-sede, logo que escolhido, constituirá uma Comissão Executiva Municipal (CEM) em parceria com a Instituição de Ensino Superior (IES), coparticipe da organização e execução dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016. A CEM deverá ter o mínimo de pessoas empossadas para atuarem nas diversas funções exigidas, para o sucesso das competições.

Parágrafo Único - Todas as competências da CEM, estão contidas no Caderno de Responsabilidades firmado entre a Secretaria de Estado do Esporte/FPDU e as entidades coparticipes sediantes dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016.

**ART. 13.** Os atos, as obrigações e os encargos contraídos ou praticados pela CEM, no exercício de suas atribuições, serão de responsabilidade exclusiva das entidades coparticipes, não havendo responsabilidade subsidiária da Secretaria de Estado do Esporte/FPDU.

## **SEÇÃO III - DO ÓRGÃO JUDICANTE**

**ART. 14.** A organização da justiça, do processo, das infrações e respectivas penalidades, será exercida pela Comissão Disciplinar e pelo Tribunal de Justiça Desportiva Universitária - TJDU, e obedecerá às disposições contidas no Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD) em vigor, em conformidade ao Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitária - STJDU e legislação vigente.

## **CAPÍTULO V - DA COMISSÃO DISCIPLINAR**

**ART. 15.** Junto ao Tribunal de Justiça Desportiva Universitária - TJDU funcionará a Comissão Disciplinar, que possui a incumbência de apreciar e julgar as infrações cometidas durante o certame. Seu funcionamento obedecerá às normas do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD), conforme legislação vigente e utilizará, no que couber, este Regulamento em forma de subsídio, objetivando dirimir dúvidas existentes ou que venham a surgir para a resolução dos processos.

**ART. 16.** A Comissão Disciplinar é competente para julgar as infrações cometidas no JUP'S, em primeira instância. Será integrada por 05 (cinco) auditores que não pertençam aos órgãos judicantes e de livre nomeação do Tribunal de Justiça de Desportos Universitários - TJDU.

**ART. 17.** As decisões da Comissão Disciplinar estão sujeitas à apreciação do TJDU da FPDU, em grau de recurso voluntário.



**ART. 18.** A Comissão Disciplinar terá a função legal a partir de sua instalação, até o término das competições para as quais for constituída.

**ART. 19.** A Comissão Disciplinar deverá reunir-se a qualquer hora, sempre que necessário.

**ART. 20.** As infrações cometidas no JUP'S que não tenham sido julgadas pela Comissão Disciplinar, por motivo superior comprovado, serão julgadas pelo Tribunal de Justiça de Desportos Universitários (TJDU) da FPDU de acordo com o Art. 29 alínea "I" do CBJD.

## **CAPÍTULO VI - DO CONGRESSO**

**ART. 21.** Durante a realização dos Jogos Universitários do Paraná, as IES participantes reunir-se-ão em Congresso, sob a direção da SEET/FPDU/PM, a fim de cumprir as questões definidas neste Regulamento.

§ 1º - Estará credenciado para representar a Instituição de Ensino Superior qualquer um dos integrantes da Relação de Dirigentes inscritos na competição, para que, obrigatoriamente, a represente durante as várias sessões do Congresso.

§ 2º - A Relação de Dirigentes deverá ser expedida pelo Reitor/ Diretor ou Representante Credenciado da IES, devendo ser entregue na Sessão Preliminar do Congresso, juntamente com os demais documentos relativos à participação.

§ 3º - Um dirigente esportivo não poderá representar mais do que uma IES e uma IES não poderá ser representada por mais de um dirigente esportivo nas Sessões do Congresso.

§ 4º - Para as Sessões do Congresso, o não comparecimento do representante da IES participante, implicará na impossibilidade de requerer impugnação de qualquer uma das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.

**ART. 22.** O Congresso abrange os Jogos Universitários do Paraná, compreendendo as seguintes sessões:

I - Sessão Preliminar - Congresso Técnico

II - Sessão Técnica

III - Sessão Especial

IV - Sessão Extraordinária

### **SEÇÃO I - DA SESSÃO PRELIMINAR - CONGRESSO TÉCNICO**

**ART. 23.** A Sessão Preliminar - Congresso Técnico é a sessão que precede a realização dos Jogos Universitários do Paraná, sendo dividida em:

I - Parte Solene: dirigida pela Comissão Executiva Municipal.

II - Apresentação das solicitações de sediação dos Jogos Universitários do Paraná – JUP'S 2017, por meio de ofício e relatório anexo.

a) Exposição da candidatura dos solicitantes à sediação.

b) Votação da sediação, conforme Seção II, do Capítulo VII.

III - Parte Técnica: dirigida pela Comissão Técnica:

a) Sorteio e composição dos grupos das modalidades esportivas;

b) Dirimir as dúvidas, acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, a fim de adequar os jogos às suas reais finalidades e às peculiaridades da comunidade regional.

**ART. 24.** A Sessão Preliminar - Congresso Técnico dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016, realizar-se-á no dia 13/07/2016, em Ponta Grossa, local a ser definido pelo município sede.

Das 08h00 às 12h00min - Recebimento de documentos das IES/Modalidades/Atletas/Membros da Delegação e entrega da cópia do comprovante do depósito das taxas, conforme Artigo 47.

14h00min - Parte Solene: Sedição JUP'S 2016 e Parte Técnica.

Parágrafo Único - Não serão aceitos pagamentos na Sessão Preliminar – Congresso Técnico, apenas conferência dos depósitos bancários efetuados.

**ART. 25.** A presença do representante da Instituição de Ensino Superior na Sessão Preliminar - Congresso Técnico dos JUP'S será obrigatória, sendo que a sua ausência implicará no cancelamento automático da participação da sua Instituição nos respectivos jogos.

Parágrafo Único - As questões omissas de natureza regulamentar, que requeiram solução imediata, serão resolvidas em consenso entre os representantes da SEET e da FPDU.

## **SEÇÃO II - DA SESSÃO TÉCNICA**

**ART. 26.** A Sessão Técnica é destinada a definir padrões de condução da competição, apresentação de ranking, elaboração de chaves (tecnicamente e/ou por meio de sorteio), e outros assuntos correlatos às respectivas modalidades.

§ 1º - A realização das Sessões Técnicas ficará a critério da Comissão Técnica dos jogos, sendo minimamente, uma para cada modalidade esportiva.

§ 2º - Caso as Instituições de Ensino Superior não tenham alteração a fazer nas suas Fichas de Confirmação de Atletas (Prova, Modalidade e/ou Categoria), poderão optar em não comparecer nas mesmas, se o regulamento técnico da modalidade assim o permitir.

§ 3º - Serão realizadas tantas sessões - reuniões técnicas quantas forem necessárias para a concretização do disposto no “caput” deste artigo.

§ 4º - Cada sessão - reunião técnica será dirigida por um representante da Comissão Técnica (SEET/FPDU) e um representante da respectiva Entidade de Administração do Desporto.

## **SEÇÃO III - DA SESSÃO ESPECIAL**

**ART. 27.** A Sessão Especial é destinada a definir os participantes que integrarão os jogos para as fases subseqüentes, nas diversas modalidades esportivas.

Parágrafo Único - A Sessão Especial será dirigida por um ou mais representantes da Comissão Técnica e realizar-se-ão tantas sessões quantas forem necessárias para a concretização do disposto no “caput” deste artigo.

## **SEÇÃO IV - DA SESSÃO EXTRAORDINÁRIA**

**ART. 28.** A Sessão Extraordinária é destinada a discutir e apreciar toda e qualquer questão ou assunto pertinente aos Jogos Universitários do Paraná que não sejam objeto específico de deliberação das demais sessões.

**ART. 29.** A Sessão Extraordinária será convocada pela Comissão Técnica ou por 2/3 (dois terços) dos representantes das IES credenciados para os jogos.

§ 1º - A solicitação de convocação por parte das IES nos termos do “caput” deste artigo formalizar-se-á por instrumento escrito, no qual constarão os motivos determinantes e a pauta específica a ser tratada.

§ 2º - A convocação será formalizada pela Direção Geral, na qual constará data, local, horário e pauta específica a ser tratada.

§ 3º - É vedada a discussão ou deliberação de assuntos que não tenham sido objeto da pauta constante da convocação.

## **CAPÍTULO VII - DA SEDIAÇÃO DOS JOGOS**

**ART. 30.** A sediação para os Jogos Universitários do Paraná em 2016 far-se-á em conformidade com o disposto neste capítulo.

### **SEÇÃO I - DAS CONDIÇÕES GERAIS DE SEDIAÇÃO**

**ART. 31.** Às Instituições de Ensino Superior em parceria com os municípios legalmente constituídos no Estado do Paraná, é facultado solicitarem a sediação dos Jogos Universitários do Paraná, para a edição do ano de 2017, mediante ofício do Reitor / Diretor Geral.

§ 1º - O ofício, em papel timbrado da Instituição de Ensino Superior, solicitando a sediação para os Jogos Universitários do Paraná 2017, assinado também pelo representante da Prefeitura Municipal parceira, deverá ser entregue à SEET e à FPDU até a data da realização da Sessão Preliminar - Congresso Técnico. Em anexo ao ofício deverá ser encaminhado relatório informando sobre as instalações esportivas, equipamentos e de alojamentos do município.

§ 2º - Após a decisão da respectiva votação, uma Comissão de Vistoria, composta por representantes da SEET e da FPDU, terá a responsabilidade de realizar vistoria no município-sede vencedor. Esta comissão emitirá um relatório circunstancial das condições técnicas, infraestrutura geral (instalações esportivas, equipamentos e alojamentos) e demais itens necessários à realização da competição, para homologação da votação.

§ 3º - Caso, após a Sessão Preliminar - Congresso Técnico, não haja município pleiteante para sediar a competição, ficará a critério da Secretaria de Estado do Esporte e da FPDU a forma de indicação e homologação do município-sede.

**ART. 32.** As Instituições de Ensino Superior (quando for o caso), em parceria com os municípios pleiteantes à sediação deverão minimamente, no momento da solicitação, dispor das instalações e equipamentos necessários para a realização de todas as modalidades, além de estarem cientes das responsabilidades contidas no Caderno de Responsabilidades dos Jogos Universitários do Paraná para o ano em questão.

**ART. 33.** Caso o Município-sede não ofereça condições para a realização de qualquer uma das modalidades esportivas dos Jogos Universitários do Paraná, ficará a critério da SEET/FPDU, ouvidos a IES e o Município-sede, a realização ou não da referida competição, dentro do disposto neste Regulamento.

### **SEÇÃO II - DA VOTAÇÃO DE SEDIAÇÃO\***

**ART. 34.** A votação para definição do Município-sede dos Jogos Universitários do Paraná em 2017 ocorrerá durante a Sessão Solene dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016, e dar-se-á através de votação secreta.

§ 1º - Terão direito a voto as IES participantes dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016. Este voto poderá ser efetivado pelo Dirigente Esportivo representante da IES participante, ou pessoa relacionada na Relação de Dirigentes na respectiva competição.

§ 2º - Para efeito de votação declarar-se-á escolhido o município que obtiver a maioria simples dos votos. Em caso de empate na votação, a mesma deverá ser repetida no prazo máximo de 30 minutos. Persistindo o empate, a decisão caberá a Secretaria de Estado do Esporte e a FPDU, considerando a conveniência técnica, administrativa, de patrocínio e de interesse público.

§ 3º - O não comparecimento do representante da IES pleiteante da sediação, para determinado município, quando do momento da votação, implicará no cancelamento do pedido formulado.

### **SEÇÃO III - DA DESISTÊNCIA DE SEDIAÇÃO**

**ART. 35.** Os municípios e/ou as Instituições de Ensino Superior poderão desistir da sediação, até a data de 30 de novembro (ou no primeiro dia útil posterior) do ano anterior à realização, devendo apresentar as justificativas por escrito a Secretaria de Estado do Esporte/FPDU, que elaborará comunicado oficial à comunidade esportiva.

Parágrafo Único - A desistência da sediação fora do prazo previsto no "caput" deste artigo implicará no enquadramento do município e da Instituição de Ensino Superior, conforme o disposto no Código Brasileiro de Justiça Desportiva em vigor.

**ART. 36.** No caso de desistência do município e/ou da Instituição de Ensino Superior, a Secretaria de Estado do Esporte/FPDU emitirá um convite aos municípios que concorreram à respectiva sediação, obedecendo à seqüência do resultado da votação realizada, para a definição da nova sediação da respectiva competição.

Parágrafo Único - Caso os municípios convidados não se pronunciem favoráveis a sediação, a Secretaria de Estado do Esporte/FPDU emitirá um ofício circular a todos os municípios e às IES em condições para sediar o referido evento. Não aparecendo municípios interessados, o evento poderá ser cancelado por falta de Município-sede.

### **CAPÍTULO VIII - DA PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÃO**

**ART. 37.** Podem participar dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016 todas as Instituições de Ensino Superior (IES), representadas ou não por suas Associações Atléticas Acadêmicas (AAA) ou ainda outra entidade representativa, devidamente filiada à FPDU em 2016, ou em processo de filiação, em pleno gozo de seus direitos perante a mesma, em dia para com os cofres, secretaria e órgãos de justiça da SEET/FPDU, e devidamente inscritas nos prazos estabelecidos.

§ 1º - Qualquer participação em desacordo com os termos do caput deste artigo só poderá ser aprovada por deliberação da Diretoria Executiva da FPDU, exceto nos casos de penas aplicadas pelo TJDU.

§ 2º - O não cumprimento aos prazos estipulados e a desistência ou o não comparecimento à competição em uma das modalidades onde a IES tenha efetuado sua inscrição, a sujeitará às penas de suspensão por 06 (seis) meses nessa modalidade, passível de julgamento junto ao TJDU.

**ART. 38.** Os Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016 serão disputados por seleções constituídas pelas IES, nos sexos feminino e masculino.

§ 1º - A IES que possuir mais de uma sede (campus), poderá optar pela participação de suas equipes nos JUP'S de forma centralizada ou não centralizada.

§ 2º - Quanto à forma centralizada, considera-se a participação da IES como uma única seleção envolvendo todos os seus campi, independentemente de município.

§ 3º - Quanto à forma descentralizada, considera-se a participação da IES com seleções constituídas separadamente em cada campus e município.

**ART. 39.** Somente poderão participar dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016, alunos regularmente matriculados em Instituições de Ensino Superior, em cursos de graduação e pós-graduação (especialização, mestrado e doutorado).

Poderão participar dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS DO PARANÁ – JUPs 2016 os(as) alunos(as)-atletas nascidos(as) de 1992 a 1999.

§ 1º – Para as modalidades coletivas, em ambos os gêneros, ficam liberadas as inscrições de 02 (dois) alunos-atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento. § 2º – Para as modalidades: Judô e Natação em ambos os gêneros, ficam liberadas até 02 (duas) inscrições de alunos(as)-atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento. Para o Tênis de Mesa e apenas para a disputa da categoria por equipes serão permitidas duas inscrições de alunos(as)-atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento).

§ 3º – Para as modalidades de Badminton, Basquete 3x3, Tênis, Tênis de Mesa (na categoria individual), Vôlei de Praia e Xadrez, em ambos os gêneros, não serão permitidos alunos(as)-atletas fora do limite de idade estabelecido no caput deste artigo.

§ 4º – As inscrições das IES serão realizadas, obrigatoriamente, até às 18h00min do dia 29/06/2016, por intermédio do MAPA/OFÍCIO - FICHA DE INSCRIÇÃO, assinado pelo Reitor/Diretor ou Representante Credenciado da IES, informando quais as modalidades/sexo, com o respectivo número de participantes em cada uma delas, a ser enviado para o e-mail: fpdu@fpdu.com.br e jogosuniversitarios@seet.pr.gov.br

§ 5º - É proibida a inscrição de qualquer atleta por mais de uma IES.

§ 6º - No JUP'S 2016, cada atleta poderá participar em apenas 01 modalidade esportiva.

**ART. 40.** As inscrições dos(as) atletas em suas respectivas modalidades/sexo, e dos outros membros das delegações, serão concluídas no dia 13/07/2016, na Sessão Preliminar do Congresso Técnico, onde as IES entregarão os seguintes itens/documentos:

a) Um “CD” ou “PENDRIVE” com fotos 3 X 4, digitalizadas no formato JPEG e sem paisagem ao fundo, de todos os participantes com nome da IES, nome do participante, função e modalidade separados em arquivos.

b) Ficha de modalidades coletivas dos atletas participantes no Basquetebol,, Futsal, Handebol e Voleibol, com: nome, número do documento de identificação e tipo e data de nascimento;

c) Fichas de confirmação de atletas por prova ou categoria, das modalidades individuais: Badminton, Basquetebol 3x3, Judô, Natação, Tênis, Tênis de Mesa, Vôlei de Praia e Xadrez;

d) Ficha – Relações de Dirigentes, com: nome, função e documento pertinente a ela;

e) Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos das Instituições de Ensino Superior;

f) Ficha cadastral da IES

g) Fichas cadastrais de Atletas;

h) Fichas cadastrais de Dirigentes;

i) Comprovante do depósito da Anuidade de IES para a FPDU.

§1º - A Relação Nominal Impressa dos atletas participantes e as Fichas de Confirmação de Atletas por prova ou categoria, serão os documentos protocolados, e serão utilizados em caso de qualquer problema com a utilização do Programa JOGOS.

§2º - A não entrega dos documentos citados, caracterizará a desistência de participação na modalidade/sexo.

§ 3º - Para efeito de inscrição de atletas por modalidade/sexo, deverão ser obedecidos os números máximos permitidos, indicados no Artigo 9º. Caso seja extrapolado este limite, não serão confirmados os últimos atletas excedentes da Relação Impressa ou Ficha de Confirmação de Atletas por prova ou categoria.

§ 4º - Para todas as modalidades coletivas ou individuais, após a entrega da documentação na Sessão Preliminar - Congresso Técnico, serão permitidas as substituições de até 02 (dois) atletas. Estas substituições poderão ser feitas até o dia 20 de Julho de 2016, por intermédio da Ficha de Substituição de Participantes que deverá ser enviada aos mails constantes no artigo 7º deste regulamento fpdu@fpdu.com.br e jogosuniversitarios@seet.pr.gov.br até as 18:00min. Os substitutos deverão também cumprir as determinações deste regulamento.

**ART. 41.** É facultado às Instituições de Ensino Superior, inscrever em sua Relação de Dirigentes, os seguintes integrantes:

Comissão Dirigente: Chefe de Delegação (obrigatório), Assessores (no máximo 02), sendo estes os responsáveis perante a Comissão Central Organizadora de todos os atos legais e administrativos da sua Delegação;

Comissão Técnica: Técnicos, Auxiliares-Técnicos, Preparadores Físicos, das modalidades inscritas;

Comissão Médica: Enfermeiros, Fisioterapeutas, Médicos e outros profissionais da área da Saúde;

Comissão de Apoio Técnico: Massagistas e outros estabelecidos nas regras específicas de cada modalidade;

Comissão de Apoio Geral: Jornalistas, Motoristas, Seguranças e outros.

§ 1º - As Comissões Técnicas das modalidades: Basquetebol, Futsal, Handebol, Voleibole Vôlei de Praia obedecerão ao estabelecido na regra específica de cada modalidade. Para as demais modalidades obedecerão ao disposto a seguir: 01 Técnico para as duas equipes/gênero ou não: Badminton, Basquetebol 3x3, Judô, Natação, Tênis, Tênis de Mesa e Xadrez.

§ 2º - Os dirigentes membros das Comissões Técnica, Médica e de Apoio Técnico, somente poderão permanecer no local de competição (banco de reservas das modalidades coletivas, ou local determinado para as modalidades individuais) obedecendo ao previsto no Artigo 43. No caso de expulsão ou cumprimento de suspensão automática de pessoa devidamente habilitada, a permanência aos demais membros das Comissões será permitida.

§ 3º - Os dirigentes inscritos nas diversas Comissões somente poderão atuar nos locais de competições, especificamente na função em que estão inscritos. Caso haja desvio de função poderão ser excluídos do jogo/prova a qualquer momento.

§ 4º - Caso o dirigente inscrito esteja relacionado em mais de uma função na sua Delegação, deverá optar no momento do jogo/prova por exercer apenas uma função.

§ 5º - A inclusão ou substituição de dirigentes poderá ser feita a qualquer tempo, por meio da Ficha de Inclusão e Substituição e deverá ser assinada pelo Chefe de Delegação, ou por um de seus Assessores.

## **SEÇÃO I - DA IDENTIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTES**

**ART. 42.** Os atletas inscritos nos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016 deverão ser indicados Fichas de Confirmação de Atletas por prova ou categoria, o nome completo, a data de nascimento e o número do documento e tipo a ser utilizado para identificá-los durante a competição. O documento deverá gozar de fé pública em todo território nacional, possuir fotografia capaz de retratar as atuais condições físicas do seu portador, devendo ser apresentado na sua forma original e não poderá estar com o prazo de validade vencido.

§ 1º - O atleta que optar por utilizar os documentos a seguir relacionados, poderá apresentar-se diretamente à equipe de arbitragem:

1. Cédula de Identidade (RG) expedida pelas Secretarias de Segurança Pública através dos Institutos de Identificação de qualquer um dos Estados-membros da República Federativa do Brasil;
2. Carteira de Identidade Militar;
3. Cédula de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal;
4. Carteira Nacional de Habilitação;
5. Carteira do Conselho Regional de Educação Física;
6. Passaporte Brasileiro expedido pela Polícia Federal.

§ 2º - O atleta que optar pela apresentação de outro documento, somente poderá participar dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016, após autorização expressa da Justiça Desportiva.

§ 3º - A IES que não indicar ou indicar incorretamente o número do documento a ser utilizado pelo participante nas competições, poderá regularizar sua participação nos jogos diretamente no local de competições (quadra ou locais de provas), apresentando um dos documentos previstos no Parágrafo Primeiro, à equipe de arbitragem.

§ 4º - Os atletas que possuírem documentos danificados, e optarem pela apresentação destes, somente poderão participar dos Jogos Universitários do Paraná – JUP'S 2016, após autorização expressa da Justiça Desportiva. Caso não seja concedida autorização, deverão apresentar outro documento que goze de fé pública.

**ART. 43.** Os dirigentes inscritos pela Relação de Dirigentes ou Ficha de Inclusão e Substituição serão identificados da mesma forma adotada para os atletas, conforme o Artigo 42, exceto os Profissionais de Educação Física (técnicos, assistentes ou auxiliares técnicos e preparadores físicos), médicos, fisioterapeutas e jornalistas que obedecerão ao estabelecido na legislação que rege as respectivas profissões regulamentadas em nosso país.

§ 1º - Para efeito de participação nos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016, técnicos, assistentes ou auxiliares-técnicos e preparadores físicos, deverão estar devidamente registrados no CREF/9 – Conselho Regional de Educação Física Paraná, conforme Lei 9696/98 - 01/09/98, que regulamenta a profissão de Educação Física.

§ 2º - Os técnicos, assistentes ou auxiliares-técnicos, preparadores físicos, médicos, fisioterapeutas e jornalistas que optarem pela apresentação de outro documento que não as Cédulas de Identidade Profissional dos seus órgãos de Classe, somente poderão participar das competições após autorização expressa da Justiça Desportiva.

§ 3º - Será de inteira responsabilidade das IES a participação de técnicos, assistentes ou auxiliares-técnicos, preparadores físicos, médicos, fisioterapeutas e jornalistas que não cumpram o disposto no “caput” deste artigo, caracterizando desta forma, exercício ilegal da profissão, sujeito às sanções previstas em lei. A fiscalização da atuação dos profissionais será de inteira responsabilidade dos seus respectivos Conselhos, e a participação irregular de dirigentes sujeita os infratores às sanções previstas no CBJD.

**ART. 44.** Os autores e co-partícipes de fraudes e falsificações documentais, além das punições impostas pela Justiça Desportiva, terão os autos remetidos à Justiça Comum para providências.

**ART. 45.** Um atleta ou dirigente suspenso pela Justiça Desportiva cumprirá sua pena nas Competições Oficiais. Durante a partida ou prova, o atleta ou dirigente suspenso, deverá ocupar o lado oposto da mesa de controle e do respectivo banco de reservas de sua equipe.

**ART. 46.** Qualquer prejuízo material ou atos disciplinares que denigram a imagem do desporto universitário causados durante as competições acarretará o imediato encaminhamento à Comissão Disciplinar para abertura de inquérito e providências, independentemente de solicitação das partes interessadas.

**ART. 47.** Para participação nos Jogos Universitários do Paraná – JUP'S 2016, competição organizada pela SEET/FPDU, a IES deverá estar com sua anuidade quitada.

§ 1º - Para esta edição dos Jogos Universitários do Paraná – JUP'S - 2016 todas as Instituições de Ensino Superior do Estado do Paraná sejam elas, Públicas ou Privadas, deverão integralizar aos cofres da FPDU a taxa de anuidade de IES de acordo com o COMUNICADO 01/2016 da FPDU.

§ 2º – O pagamento deverá ser efetuado mediante depósito bancário até o dia 12 de julho de 2016, para a Federação Paranaense de Desportos Universitários – FPDU, CNPJ 02097056/0001-31, no Banco do Brasil, Agência Comendador Araújo em Curitiba – PR, Nº 1869-4, Conta Corrente Nº 21318-7.

§ 3º – Não haverá devolução de taxas a qualquer título.

**ART. 48.** A programação dos jogos será elaborada pela Comissão Técnica, sendo publicada em Boletim Oficial, e quando necessário em outros documentos oficiais.

Parágrafo Único - As IES se responsabilizam pelos eventuais conflitos de horários dentro do calendário esportivo da competição, assumindo desta forma o ônus pelas penalidades que possam advir por prejuízos à competição.

**ART. 49.** As IES se responsabilizam inteiramente pelas inscrições de seus atletas. Quaisquer informações que venham a levantar suspeita sobre a documentação dos mesmos serão investigadas com todo o rigor necessário para sua apuração e, em se constatando a fraude no referido documento, a IES causadora da mesma será punida de acordo com o Código Brasileiro de Justiça Desportiva - CBJD, combinado com a Lei nº. 8.672, de 06.07.1993, publicada no D.O.U. em 07.07.93.

## **CAPÍTULO IX - DO SISTEMA DE DISPUTA DA COMPETIÇÃO**

**ART. 50.** O sistema de disputa de cada campeonato será regulado em dispositivos próprios, por modalidade, elaborado pela Comissão Técnica, de acordo com as peculiaridades inerentes a cada um.

**ART. 51.** Nas modalidades individuais, a ordem dos jogos e provas poderá ser mediante sorteio, sendo que o sistema usado irá variar de acordo com as necessidades e peculiaridades de cada modalidade esportiva.

**ART. 52.** Nas modalidades coletivas será adotado o sistema de rodízio, que poderá ser simples, em série ou outra variação, de acordo com o número de participantes, sendo que na confecção das programações, os seguintes pontos devem ser observados:

a) Para a realização de uma modalidade/sexo será necessária a inscrição e a confirmação de no mínimo três instituições de ensino.

b) O número de jogos da competição deverá sempre que possível ser reduzido, evitando-se o excesso de jogos para as equipes participantes, sem prejuízo para a competição.

c) As equipes deverão jogar aproximadamente o mesmo número de jogos.

Parágrafo Único - Caso uma modalidade/sexo esteja programada para os JUB'S/2016, e nos JUPS/2016 não atenda ao item "a" acima, neste caso, será realizada a disputa em melhor de três jogos.

**ART. 53.** Para a edição dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016 o sorteio será realizado considerando-se como cabeças de chave para a composição dos grupos a classificação obtida pelas equipes participantes nos Jogos Universitários do Paraná – JUP'S 2015.

Parágrafo único: Para as modalidades que forem incluídas nesta edição dos JUP'S, não haverá a figura do cabeça de chave.



**ART. 54.** O sistema de disputa nas modalidades coletivas obedecerá aos modelos que seguem:

### **1) DE 03 A 06 EQUIPES**

Sistema de rodízio em um turno. A classificação final será efetuada pela pontuação das equipes ao final do turno.

### **2) DE 07 A 08 EQUIPES**

Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 02 grupos (A, B) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1ª - números 01 a 06, 2ª - números 07 e 08, ficando os grupos assim constituídos:

GRUPO A	GRUPO B
01	02
03	04
05	06
07	08

Classificam-se o 1º e 2º lugar de cada grupo para a fase final.

Fase Final: Será disputada pelo sistema de cruzamento olímpico, conforme segue:

jogo 01 - 1º grupo A x 2º grupo B

jogo 02 - 1º grupo B x 2º grupo A

jogo 03 - perdedor jogo 01 x perdedor jogo 02 - decisão 3º e 4º lugares

jogo 04 - vencedor jogo 01 x vencedor jogo 02 - decisão 1º e 2º lugares

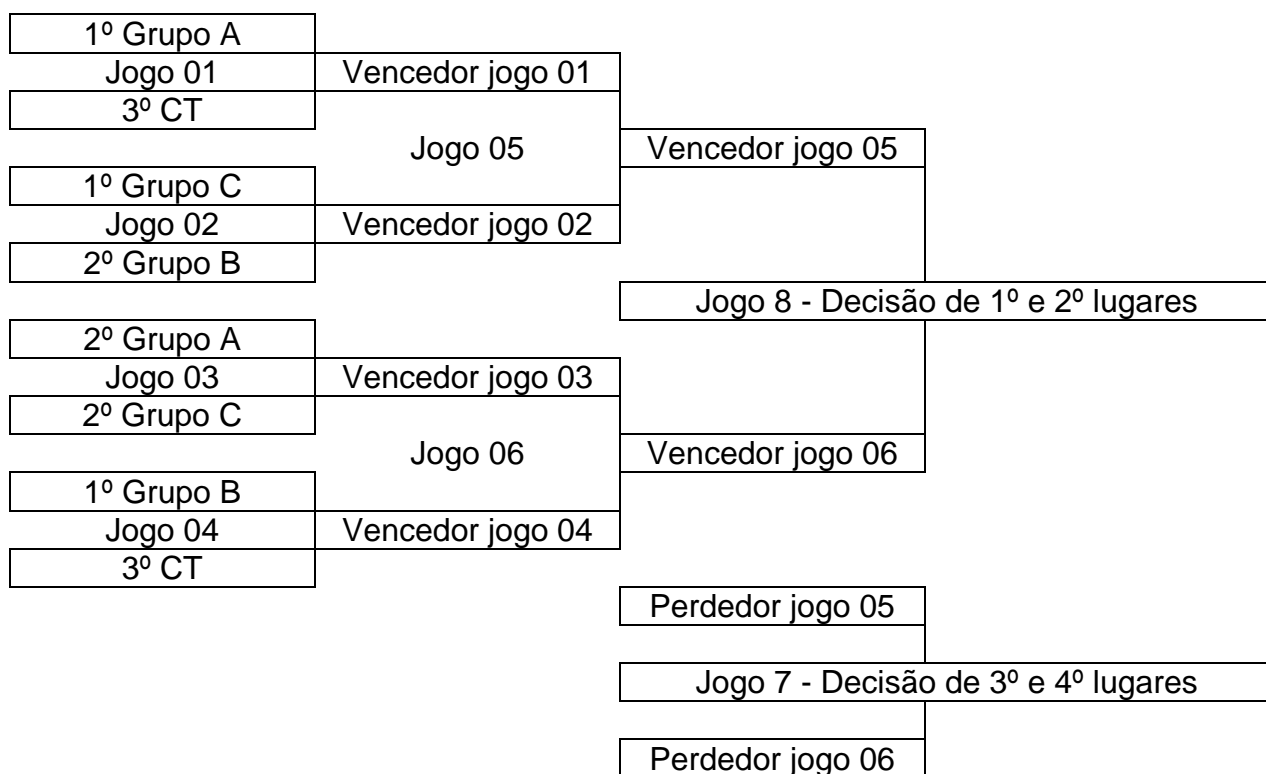
### **3) 09 A 11 EQUIPES**

Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 03 grupos (A, B, C), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1ª - sorteio dos números 01 a 09, 2ª - sorteio dos números 10 a 12 (se necessário), ficando os grupos assim constituídos:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
01	02	03
04	05	06
07	08	09
10	11	12

Classificam-se o 1º e 2º lugar de cada grupo e (02) dois terceiros lugares por critério técnico para a fase quartas de final.

Quartas de Final / Fase Semifinal / Fase Final: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave da seguinte forma:



#### 4) DE 12 A 16 EQUIPES

Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 04 grupos (A, B, C, D), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1ª - números 01 a 12, 2ª - números 13 a 16 (se necessário), ficando os grupos assim constituídos:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12
13	14	15	16

Classificam-se o 1º e o 2º lugar de cada grupo para a fase quartas de final.

Quartas de Final / Fase Semifinal / Fase Final: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave da seguinte forma:

1º Grupo A			
Jogo 01	Vencedor jogo 01		
2º Grupo D			
	Jogo 05	Vencedor jogo 05	
1º Grupo C			
Jogo 02	Vencedor jogo 02		
2º Grupo B			
			Jogo 08 - Decisão de 1º e 2º lugares
2º Grupo A			
Jogo 03	Vencedor jogo 03		
1º Grupo D			
	Jogo 06	Vencedor jogo 06	
1º Grupo B			
Jogo 04	Vencedor jogo 04		
2º Grupo C			
		Perdedor jogo 05	
			Jogo 07 - Decisão de 3º e 4º lugares
		Perdedor jogo 06	

## 5) 17 EQUIPES

Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 05 grupos, (A, B, C, D, E), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será realizado em duas partes: 1ª - números 01 a 15, 2ª - números 16 a 20, ficando os grupos assim constituídos:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E
01	02	03	04	05
06	07	08	09	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

Classificam-se o 1º lugar de cada grupo e (03) três 2ºs. lugares por critério técnico para a fase quartas de final.

Quartas de Final / Fase Semifinal / Fase Final: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave da seguinte forma:

1º Grupo A			
Jogo 01	Vencedor jogo 01		
2º (sorteio)			
	Jogo 05	Vencedor jogo 05	
1º Grupo C			
Jogo 02	Vencedor jogo 02		
2º (sorteio)			
			Jogo 08 - Decisão de 1º e 2º lugares
1º Grupo D			
Jogo 03	Vencedor jogo 03		
1º Grupo E			
	Jogo 06	Vencedor jogo 06	
1º Grupo B			
Jogo 04	Vencedor jogo 04		
2º (sorteio)			
		Perdedor jogo 05	
			Jogo 07 - Decisão de 3º e 4º lugares
		Perdedor jogo 06	

## 6) DE 18 A 20 EQUIPES

Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 06 grupos, (A, B, C, D, E, F) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será realizado em duas (02) partes: 1ª - números 01 a 18, 2ª - números 19 a 24 (se necessário) ficando os grupos assim constituídos:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F
01	02	03	04	05	06
07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

Classificam-se o 1º lugar de cada grupo e (02) dois 2ºs. lugares por critério técnico para a fase quartas de final.

Quartas de Final / Fase Semifinal / Fase Final: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave da seguinte forma:

1º Grupo A			
Jogo 01	Vencedor jogo 01		
2º (sorteio)			
	Jogo 05	Vencedor jogo 05	
1º Grupo C			
Jogo 02	Vencedor jogo 02		
1º Grupo E			
			Jogo 8 - Decisão de 1º e 2º lugares
1º Grupo D			
Jogo 03	Vencedor jogo 03		
1º Grupo F			
	Jogo 06	Vencedor jogo 06	
1º Grupo B			
Jogo 04	Vencedor jogo 04		
2º (sorteio)			
		Perdedor jogo 05	
			Jogo 7 - Decisão de 3º e 4º lugares
		Perdedor jogo 06	

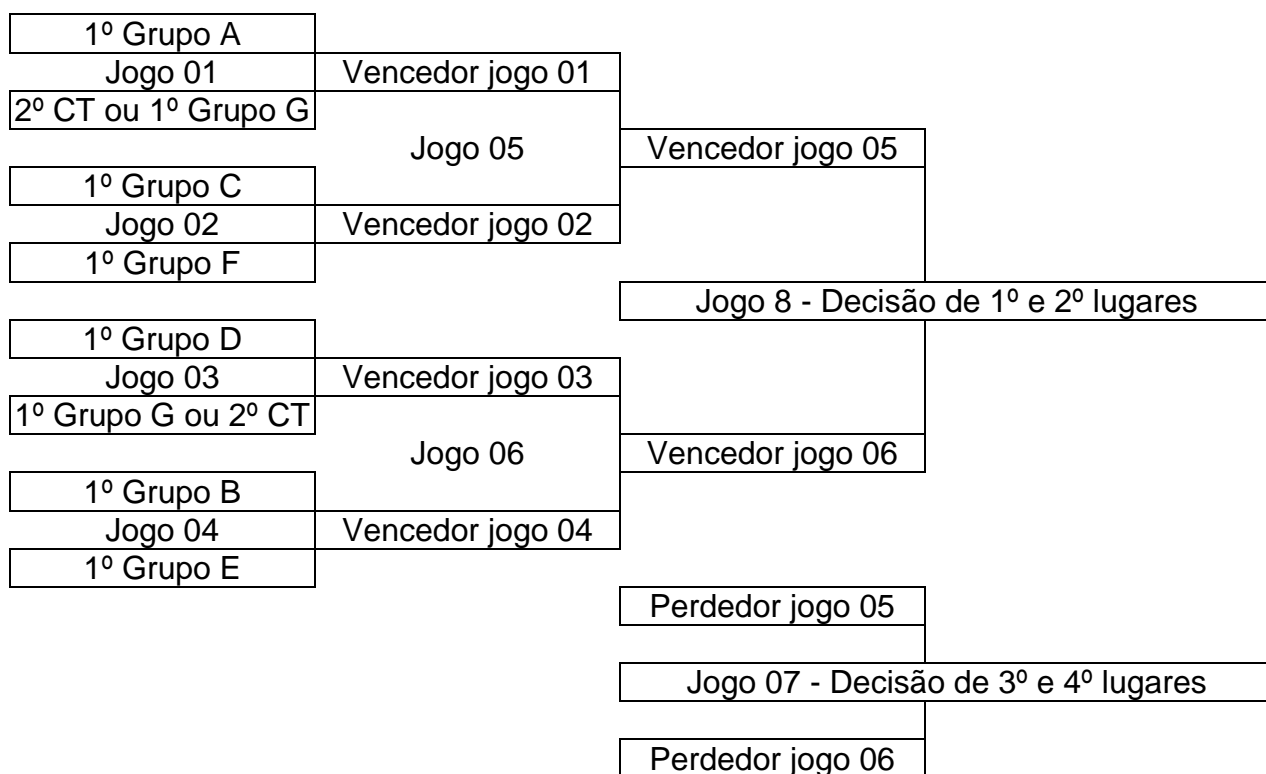
## 7) DE 21 A 23 EQUIPES

Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 07 grupos (A, B, C, D, E, F, G) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1ª - números 01 a 21, 2ª - números 22 a 28 (se necessário), ficando os grupos assim constituídos:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F	GRUPO G
01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Classificam-se o 1º lugar de cada grupo e (01) um 2º lugar por critério técnico (CT) para a fase quartas de final.

Quartas de Final / Fase Semifinal / Fase Final: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os 08 classificados serão distribuídos na chave da seguinte forma:



## 8) DE 24 A 32 EQUIPES

Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 08 grupos (A, B, C, D, E, F, G, H), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio será feito em 02 partes: 1ª - números 1 a 24, 2ª - números 25 a 32 (se necessário), ficando os grupos assim constituídos:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D	GRUPO E	GRUPO F	GRUPO G	GRUPO H
01	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

Classifica-se o 1º lugar de cada grupo para a fase quartas de final.

Quartas de Final / Fase Semifinal / Fase Final: Eliminatória simples com disputa de 3º e 4º lugares. Os (08) oito classificados serão distribuídos na chave da seguinte forma:

1º Grupo A			
Jogo 01	Vencedor jogo 01		
1º Grupo H			
	Jogo 05	Vencedor jogo 05	
1º Grupo C			
Jogo 02	Vencedor jogo 02		
1º Grupo E			
			Jogo 08 - Decisão de 1º e 2º lugares
1º Grupo B			
Jogo 03	Vencedor jogo 03		
1º Grupo G			
	Jogo 06	Vencedor jogo 06	
1º Grupo D			
Jogo 04	Vencedor jogo 04		
1º Grupo F			
		Perdedor jogo 05	
			Jogo 07 - Decisão de 3º e 4º lugares
		Perdedor jogo 06	

### **OBSERVAÇÃO:**

Quando da realização das Sessões Especiais, durante os sorteios para a composição dos jogos para a 2ª. Fase, a Comissão Técnica evitará, dentro do possível, que equipes que disputaram a 1ª. Fase no mesmo grupo sejam incluídas novamente em um mesmo jogo. Assim sendo, se uma IES, após o sorteio do seu número, cair em um jogo que haja outra IES que tenha disputado o mesmo grupo na 1ª. Fase, este deverá ocupar o espaço livre imediatamente posterior ao espaço sorteado (obedecendo a ordem e a parte específica do sorteio). Caso não haja possibilidade de deslocamento, este deverá ocupar o espaço sorteado.

## **CAPÍTULO X - DA CONTAGEM DE PONTOS E PREMIAÇÃO**

**ART. 55.** Todas as IES participantes do evento estarão disputando o troféu de Campeão, Vice-campeão e 3º colocado dos Jogos Universitários do Paraná - 2016.

Parágrafo Único - Ao Campeão, Vice-campeão e 3º lugar geral, será oferecido troféu de posse definitiva.

**ART. 56.** Serão adotados os seguintes critérios de pontos, considerando-se os resultados obtidos pelas IES em cada modalidade e sexo conforme tabela abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	15 pontos
2º lugar	12 pontos
3º lugar	09 pontos
4º lugar	07 pontos
5º lugar	06 pontos
6º lugar	05 pontos
7º lugar	04 pontos
8º lugar	03 pontos

**ART. 57.** Será considerada vencedora dos Jogos Universitários do Paraná - 2016 a IES que obtiver o maior número de pontos ao final dos jogos.

**ART. 58.** Em caso de empate final, será considerada vencedora a IES que obtiver o maior número de primeiros lugares em contagens gerais em cada modalidade e sexo.  
Parágrafo Único - Persistindo o empate será vencedora a IES que obtiver o maior número de segundos lugares em contagens gerais em cada modalidade e sexo, e assim sucessivamente.

**ART. 59.** Todas as IES que empatarem em uma colocação em contagens gerais em cada modalidade e sexo, receberão os pontos referentes à colocação empatada.

Parágrafo Único - A IES que se colocar em posição imediatamente inferior àquela obtidas pelas IES empatadas, receberá os pontos correspondentes à sua colocação, como se não tivesse havido empate.

**ART. 60.** Serão oferecidas medalhas aos atletas classificados em primeiro, segundo e terceiros lugares de cada modalidade esportiva/sexo, e troféus as equipes campeãs e vice-campeãs e terceiras colocadas, de acordo com suas regulamentações.

**ART. 61.** Os troféus especificados no artigo anterior serão entregues ao término da competição, ou em locais e datas a serem estipuladas pela direção do evento.

## **CAPÍTULO XI - DO CERIMONIAL DE ABERTURA**

**ART. 62.** Os Jogos Universitários do Paraná terão um Cerimonial de Abertura, do qual participarão obrigatoriamente representantes de todas as IES, com exceção daquelas que somente participarão nas modalidades que não tenham seu início no dia do ou 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 cada IES apresentar-se uniformizada 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, do Paraná, do Município sede e da FPDU, ao som do Hino Nacional Brasileiro e Hino do Paraná;
- d) Declaração de abertura dos jogos;
- e) Entrada do fogo simbólico e acendimento da pira olímpica;
- f) Juramento do atleta:

**“Prometo participar nos Jogos Universitários do Paraná - 2016 /  
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;
- Encerramento.

## **CAPÍTULO XII - DAS PENALIDADES E PROTESTOS**

**ART. 63.** A IES 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.

§ 1º Em caso de WxO, para efeito de placar, será conferido o seguinte resultado à equipe vencedora:

Basquetebol	20 X 00
Futsal	10 X 00
Handebol	15 X 00
Tênis	02 X 00 (06x00, 06x00)
Voleibol	03 X 00 (25x00,25x00e25x00)
Vôlei de Praia	02 X 00 (21x00 e 21x00)

§ 2º - Além das consequências previstas no caput deste artigo, a(o) faltosa (o) ficará sujeita(o) às penalidades previstas pela Justiça Desportiva.

§ 3º - Quando a desclassificação ocorrer após o início de qualquer fase subsequente, não será permitido a qualquer equipe requerer sua ascensão.

§ 4º - 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.

§ 5º - 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. 64.** A IES que apresentar para a disputa de um jogo ou prova oficialmente programado, equipe, dirigente e/ou atleta individualmente considerado, sem as condições legais para atuação, terá encaminhado à Justiça Desportiva um relatório por parte da Comissão Técnica do evento para as providências legais.

Parágrafo Único - Se a Comissão Disciplinar entender pela desclassificação, a equipe terá todos os resultados obtidos na competição cancelados, sendo que após o início de qualquer fase subsequente, não será permitido a qualquer equipe requerer sua ascensão.

**ART. 65.** Estará automaticamente suspensa da partida subsequente na mesma modalidade/sexo, a pessoa física que:

no BASQUETEBOL e no BASQUETEBOL 3x3 for desqualificada (exceto o técnico por duas faltas técnicas);

a) no FUTSAL, for expulsa ou receber 02 cartões amarelos, consecutivos ou não;

b) no HANDEBOL for expulsa ou desqualificada, no caso de seguir relatório anexo à súmula;

c) no VOLEIBOL e no VÔLEI DE PRAIA, for desqualificada.

§ 1º - Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, a pessoa física for absolvida pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§ 2º - Para fins do disposto neste artigo, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.

**ART. 66.** Caberá direito de protesto à Comissão Técnica contra irregularidade observada durante a realização dos JUP'S, sempre que uma IES puder comprovar que outra deixou de cumprir quaisquer das exigências deste Regulamento e dos Regulamentos Técnicos das modalidades.

§ 1º - Será competente para interpor o protesto o Chefe da Delegação ou representante legal da IES.

§ 2º - À Comissão Disciplinar - TJDU - cabe o direito de exigir da entidade denunciada toda a documentação necessária para a comprovação da sua defesa, no caso das provas apresentadas pela entidade recorrente comportarem dúvidas ou contestações. Caso a entidade denunciada não envie a documentação solicitada dentro do prazo estipulado, a entidade denunciante terá ganhado a causa. Poderá também ser solicitado à presença da pessoa, motivo da denúncia.

**ART. 67.** O protesto deverá ser encaminhado a Comissão Técnica da competição, cuja função específica será tomar conhecimento de seu teor e dar parecer. Se for o caso, a Comissão Técnica poderá julgar o protesto - parte técnica - senão, a mesma convocará a Comissão Disciplinar - TJDU - para apreciação e julgamento.

§ 1º - Caberá ao reclamante o ônus da prova.

§ 2º - Se o pedido origina-se durante as competições, deverá ser apresentado à Coordenação Técnica, mediante ofício em papel timbrado da entidade até as 18h00 do primeiro dia útil subsequente ao do fato gerador do recurso. É lícita a apresentação do protesto antes do início da competição. Neste caso a equipe protestada deverá ter conhecimento do mesmo.

§ 3º - Transcorrido o prazo indicado, não haverá direito a protesto.

§ 4º - Não será permitido o protesto de terceiros. Apenas a parte envolvida e atingida diretamente pela infração alegada terá direito ao protesto.

**ART. 68.** Serão aplicadas penas disciplinares classificadas em advertência por escrito, suspensão e eliminação dos jogos, às pessoas de responsabilidade definidas e pertencentes às IES inscritas, que tenham incorrido nas seguintes infrações:

Prejudicar o bom andamento da competição;

Promover desordens antes, durante e depois dos jogos, nas proximidades dos locais onde os mesmos estão sendo realizados;

Incentivar os atletas ao desrespeito às autoridades;

Estimular os atletas à prática da violência;

Proferir palavras ou fazer gestos ofensivos à moral;

Atirar objetos dentro dos locais de jogos;

Invadir os locais de jogos;

Agressão mútua entre os dirigentes das Associações;

Faltar com o respeito às autoridades ou dirigentes da competição;

Tentar ou agredir os árbitros, demais autoridades ou adversários;

Depredar as instalações ou locais de jogos;

## **CAPÍTULO XIII - DO MATERIAL ESPORTIVO E UNIFORMES**

**ART. 69.** A IES deverá apresentar-se para as competições devidamente uniformizadas, de acordo com as regras oficiais vigentes no país para cada modalidade.

Parágrafo Único - As equipes que se classificarem para participar nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS - JUB'S 2016, deverão possuir em seu uniforme o nome ou sigla da sua IES, bem como o nome do município e estado (Paraná), além de estarem cientes das especificações contidas no Regulamento da referida competição.

**ART. 70.** Nas modalidades coletivas as equipes deverão apresentar-se com camisas e calções idênticos, não sendo também permitida a colocação de fitas adesivas nas camisas para alterar ou confeccionar a numeração das mesmas.

Parágrafo Único - Caso seja verificada a participação do atleta em desacordo com o disposto supra, durante a disputa, o mesmo deverá deixar a quadra até sanar a

irregularidade. Caso isto seja constatado somente após o encerramento da partida, não caberá protesto contra a não utilização do uniforme correto.

**ART. 71.** 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 15 minutos.

§ 1º - O início da contagem dos 15 minutos se dará no momento que o árbitro encerrar o sorteio com os capitães das equipes.

§ 2º - Para o primeiro jogo de cada período, o início da contagem dos 15 minutos previstos no caput deste artigo, se dará no momento em que terminarem os 15 minutos de tolerância previstos no Artigo 79 do presente regulamento.

## **CAPÍTULO XIV – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS**

**ART. 72.** Qualquer partida que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada até 12 (doze) horas após o horário anteriormente fixado, desde que não haja nada mais que impeça a sua realização normal.

Parágrafo Único - A partida será reiniciada com o resultado apresentado no momento da paralisação.

**ART. 73.** No caso de um jogo ultrapassar o horário de início do jogo seguinte, as equipes aquecerão fora da quadra de jogo, dispondo, no entanto, de no máximo 10 (dez) minutos para aquecer na quadra de jogo.

**ART. 74.** A competição poderá ser transferida ou suspensa se houver atraso de no mínimo 1h30min (uma hora e trinta minutos).

**ART. 75.** A Comissão Técnica é a autoridade competente na competição para transferir, suspender ou realizá-la.

Parágrafo Único - Antes de transferir ou suspender uma competição, a Comissão Técnica poderá aguardar um mínimo de 30 (trinta) minutos, para que cesse o motivo da transferência ou suspensão.

**ART. 76.** Transferida ou suspensa definitivamente uma competição, por motivo alheio à vontade dos quadros disputantes, será marcada nova data para realização da mesma ou restante.

**ART. 77.** No controle de cartões (amarelos e vermelhos), para a modalidade de FUTSAL, serão aplicados os seguintes procedimentos:

Será de inteira responsabilidade das IES participantes o controle dos cartões recebidos por seus atletas e dirigentes na respectiva modalidade. Caso haja interesse, o mesmo pode ser solicitado na secretaria dos jogos. A equipe de arbitragem não impedirá a participação de qualquer atleta, caso o técnico queira colocá-lo no jogo.

b) Todos os cumprimentos de suspensão automática e cartões recebidos nos jogos realizados contra a equipe desclassificada serão mantidos.

c) O número de cartões para configurar a suspensão automática é de 03 cartões amarelos ou 01 vermelho, não sendo zerados de uma fase para a outra.

**ART. 78.** São de responsabilidade total das IES participantes o transporte para a competição e os colchões para utilização dos integrantes das suas delegações.

Parágrafo Único: A IES que tiver interesse poderá levar junto com sua Delegação um SEGURANÇA para ficar no alojamento.

**ART. 79.** Haverá uma tolerância de 15 minutos para o início do primeiro jogo de cada período, não havendo tal para os demais.

**ART. 80.** Quaisquer consultas atinentes às competições, sobre matéria não constante deste Regulamento, deverão ser formuladas por escrito pelos responsáveis das IES, à

Comissão Técnica, a qual, depois do devido exame, apresentará sua solução por intermédio de documento oficial.

**ART. 81.** Nenhum participante poderá alegar desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa aos Jogos Universitários do Paraná – JUP’S 2016 tendo, o documento oficial expedido pela SEET/FPDU, sido regularmente publicado por editais, ofícios, portarias, boletins, notas oficiais em site oficial.

**ART. 82.** Ao atleta, técnico, auxiliar técnico, médico, massagista, diretor, árbitro ou qualquer outra pessoa ligada diretamente aos JUP’S, é proibido fumar e ingerir bebidas alcoólicas, nos locais de competição, sendo o infrator retirado do local e permanecendo afastado do jogo (esporte coletivo) ou prova (esporte individual).

**ART. 83.** As normas e critérios para a seleção dos atletas e equipes que representarão o Paraná nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS - JUB’S 2016 serão fixadas pela FPDU – entidade filiada à CBDU.

**ART. 84.** Nos Jogos Universitários do Paraná as IES, atletas, árbitros, auxiliares e pessoas físicas ou jurídicas, diretamente ou indiretamente vinculadas à FPDU, a serviço de qualquer delegação, que infringirem este Regulamento, as leis ou decisões da SEET/FPDU, ou ainda, cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições, estarão sujeitos às sanções previstas no CBJD.

**ART. 85.** Será de inteira responsabilidade das IES, se pessoas físicas e jurídicas que estiverem cumprindo punição imposta pelo órgão julgante e/ou suspensão automática, vierem a participar de jogo ou prova.

**ART. 86.** As normas e determinações, quanto à disciplina e conservação dos alojamentos, definidas pelas entidades organizadoras e constantes neste Regulamento, deverão ser cumpridas integralmente.

§ 1º - É de responsabilidade direta e exclusiva das IES participantes, os danos, prejuízos e depredações causados em bens imóveis e/ou móveis utilizados na competição, por qualquer pessoa integrante da sua delegação esportiva. Em qualquer situação o prejudicado deverá ser imediatamente ressarcido, com a reposição do material ou em valor pecuniário.

§ 2º - Além das consequências previstas no parágrafo acima, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas no CBJD.

**ART. 87.** A condição de saúde dos atletas e dirigentes participantes, bem como a responsabilidade sobre a participação de atletas menores de idade, de acordo com a legislação vigente no país, ficará sob a responsabilidade das IES pelos quais estiverem participando, desde o momento da formação da delegação, do seu traslado entre o município de origem e o município-sede, durante as competições e durante o deslocamento interno nos locais de competição.

**ART. 88.** Todos os participantes, devidamente representados/assistidos por quem de direito, na efetivação de suas participações, autorizam, em caráter gratuito irrevogável e irretroatável, a Secretaria de Estado do Esporte – SEET e a FPDU, a captar e fixar as suas imagens e vozes durante a realização dos jogos, em qualquer suporte de mídia existente, ficando estas entidades, desta forma, plenamente capacitadas a utilizarem as imagens e vozes a seus exclusivos critérios, a qualquer tempo, no Paraná, no Brasil e em outros países.

**ART. 89.** Compete à Direção Geral e à Comissão Técnica dos Jogos Universitários do Paraná - JUP’S 2016, zelarem pela sua execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.

## CAPÍTULO XV - DAS NORMAS GERAIS

### SEÇÃO I - DAS NORMAS ESPECÍFICAS DAS COMPETIÇÕES

**ART. 90.** 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. 91.** 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. 92.** 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.

**ART. 93.** Para um melhor acompanhamento dos jogos, os Chefes de Delegações ou Assessores deverão apanhar diariamente junto a CCO, os boletins de programação, de resultados, notas oficiais, e outros documentos expedidos pela Comissão Técnica, evitando assim maiores transtornos.

**ART. 94.** Para evitar dúvidas, os técnicos e dirigentes deverão ler atentamente o Regulamento dos Jogos Universitários do Paraná - JUP'S 2016, bem como todos os procedimentos administrativos que forem expedidos. A qualquer tempo a Secretaria de Estado do Esporte/FPDU coloca à disposição seu corpo técnico para maiores esclarecimentos.

**ART. 95.** Não será permitido aos atletas ou demais membros das delegações fazerem-se acompanhar de pessoas não inscritas pelas suas Instituições, para tanto, as visitas deverão ser feitas nos locais de jogos, ou em outros locais que não sejam os alojamentos.

**ART. 96.** Os objetos de valor deverão ficar sob guarda dos dirigentes ou responsáveis. A Secretaria de Estado do Esporte – SEET e a FPDU não se responsabilizam por eventuais perdas ou furtos.

**ART. 97.** O Chefe de Delegação, Assessores e demais dirigentes, deverão ficar de posse das chaves dos espaços dos seus alojamentos. Em caso de perda elas, deverão ser indenizadas. Ao final de sua participação, todas as chaves deverão ser devolvidas ao responsável pelo alojamento.

**ART. 98.** A permanência e deslocamento dos atletas, técnicos, dirigentes e demais membros que compõe a delegação nos corredores e pátios dos alojamentos, deverão ser feitas de modo a não atentar aos bons costumes e aos conceitos visuais de comportamento, pudor e ética.

**ART. 99.** Após as 23h00min, todas as luzes deverão estar apagadas e deverá ser mantido silêncio dentro das dependências dos alojamentos, respeitando o descanso e recuperação física de todos. Serão responsáveis pelo que determina o presente artigo os senhores Chefes de Delegações ou pessoas por estes designadas.

**ART. 100.** Toda e qualquer reclamação quanto à ordem nos alojamentos, deverá ser feita por escrito à Comissão Técnica, pelo Chefe da Delegação ou demais dirigente devidamente credenciado.

**ART. 101.** A SECRETARIA DE ESTADO DO ESPORTE – SEET e a FEDERAÇÃO PARANAENSE DE DESPORTOS UNIVERSITÁRIOS – FPDU, reservam-se o direito de:

- a) Propor a suspensão da participação nos Jogos Universitários do Paraná, das pessoas cuja atitude for contrária ao espírito desportivo, dentro e fora do ambiente de jogo (quadras, ginásios, campos, arquibancadas, alojamentos, refeitórios e outros), bem como estarão sujeitas as penalidades previstas no CBJD;
- b) Livre acesso a todas as dependências ocupadas pelas delegações sempre que julgar necessário.

# REGULAMENTO TÉCNICO

## REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

### REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON

A Competição de Badminton será realizada de acordo com as regras oficiais da BWF, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Os alunos-atletas inscritos poderão participar dos torneios a seguir:

Simple Masculina (SM) → 03 vagas

Simple Feminina (SF) → 03 vagas

O aluno-atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada jogo, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem e estar acompanhado por seu técnico (também portando sua credencial).

A competição obedecerá aos sistemas de disputas apresentados a seguir:

Os jogos serão disputados em melhor de 03 sets de 21 pontos cada.

O sistema de classificação, para as Fases Classificatórias, adotado será:

A classificação nos grupos será estabelecida pelo número de partidas ganhas.

Se 02 (dois) alunos-atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, o vencedor da partida entre eles terá classificação mais alta.

Se 03 (três) ou mais alunos-atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, a classificação será definida pela diferença entre o total de games ganhos e o total de games perdidos, com a maior diferença tendo a classificação mais alta.

Se ainda assim, 02 (dois) alunos-atletas estiverem em situação de empate, o vencedor da partida entre eles terá classificação mais alta.

Se 03 (três) ou mais alunos-atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas e estiverem iguais na diferença entre o total de games ganhos e o total de games perdidos, a classificação será estabelecida pela diferença entre o total de pontos ganhos e o total de pontos perdidos, com a maior diferença tendo a classificação mais alta.

Se ainda assim 02 (dois) alunos-atletas estiverem em situação de empate, o vencedor da partida entre eles terá classificação mais alta.

Se 03 (três) ou mais alunos-atletas ainda estiverem em situação de empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio.

Nos torneios serão utilizadas petecas de pena aprovada pela BWF.

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL**

A Competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto;

Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória - 02 pontos

Derrota - 01 ponto

Derrota por WOX - 00 ponto (para o perdedor)

Cada IES poderá inscrever no máximo 12 (doze) atletas em sua equipe.

5. 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.

As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no CAPÍTULO XIII do Regulamento Geral.

O uniforme de cada aluno-atleta constará:

Camisa numerada na frente e nas costas, de acordo com as regras oficiais;

Calção;

Meias;

Tênis.

Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.



Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 20x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: diretor, técnico, assistente técnico e médico ou fisioterapeuta, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Basquetebol.

A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os(as) alunos(as)-atletas dirigem-se para fora da quadra de jogo.

Aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna por um, quando será feita a apresentação.

Na apresentação as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os(as) alunos(as)-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.

Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

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

Saldo de cestas (pontos prós - pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.

Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;

Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

Menor número de cestas (pontos) contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

Sorteio.

Observações:

Na hipótese da aplicação do critério de cestas average, dividir-se-á o número de cestas positivas pelas negativas, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;

Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer cestas, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem cestas sofridas a classificação pelo sistema average;

Quando, para cálculo de average, mais de uma equipe não sofrer cestas, será classificada, a equipe que tiver a maior quantidade de cestas pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2<sup>os</sup> e 3<sup>os</sup> lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 12b. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 12b.

Será classificado o 2<sup>o</sup> lugar que tenha maior número de pontos ganhos;

Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 12b, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;

Cestas average (dividir as cestas pró pelas cestas contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

Cestas pró (Cestas feitas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

Cestas contra (Cestas recebidas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado);

Sorteio.

Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto pelo descrito no item 13.1.

Poderá participar do jogo subsequente:

O(a) aluno(a)-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Artigo 37.1.2 das Regras Oficiais da FIBA - 2010).

“Um técnico que tenha recebido uma falta desqualificante deverá ser substituído pelo assistente técnico inscrito na súmula. Se não houver assistente técnico inscrito na súmula, ele deverá ser substituído pelo capitão”

Não se aplica o disposto no item 13, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo

disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

Para fins do disposto no item 13, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

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

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

Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária, considerando o placar citado no Artigo 63 - § 1º (WxO).

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL 3x3**

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3. Serão também obedecidas as normas contidas neste Regulamento.

1. Quadra: O jogo será jogado em meia quadra de basquete.

A quadra deve ter uma zona demarcada de quadra de basquete do tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma linha de dois pontos (6,75m).

2. Equipes: Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

3. Oficiais de Jogo: Os oficiais de jogo consistem em dois (2) árbitros e três (3) marcadores: tempo/12 segundos de posse/pontuação.

4. Início do Jogo:

4.1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

4.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica ou não com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

4.3. O jogo deve iniciar com três (3) jogadores.

5. Pontuação:

5.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos.

5.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos.

5.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

6. Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo:

6.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte:

Um (1) período de 10 minutos.

O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).

6.2. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais vence o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.

6.3 Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

6.4 Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (3) jogadores prontos para jogar.

7. Faltas/Lances Livres:

7.1. A equipe está em situação de falta coletiva quando tiver cometido sete (7) faltas no período.

7.2 Um jogador que tenha cometido quatro (4) faltas deve deixar o jogo.

7.3. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremessar dentro da linha de dois pontos.

7.4. Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremessar de trás da linha de dois pontos.

7.5 Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremessar seguidas de um arremesso bem sucedido.

7.6 Às faltas cometidas em situações que não caracterizem o ato de arremessar, mas em situação de penalidade, será atribuído 1 (um) lance livre.

8. Protelação (não se aplica às "regras adaptadas")

8.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

8.2 Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).

8.3. Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

9. Como a bola é jogada

9.1. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre:

Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente debaixo do cesto (não atrás da linha de fundo) para algum lugar na quadra atrás da linha de dois pontos.

A defesa não é permitida jogar no semicírculo abaixo da cesta ou dentro do garrafão.

9.2. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre:

Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar a bola a um local atrás da linha de dois pontos.

Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar à bola a um local atrás da linha de dois pontos (passando ou driblando).

9.3. Após uma roubada de bola, perda de posse, etc.:

Se acontecer dentro da linha de dois pontos, a bola deve ser passada/driblada até um local atrás da linha de dois pontos.

9.4. A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola parada que não seja uma pontuação bem sucedida deve começar com uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás da linha de dois pontos na parte superior da quadra.

9.5. O jogador é considerado como "atrás da linha de dois pontos" quando o jogador de ataque com posse de bola não está com os dois pés dentro da linha de dois pontos.

9.6. No caso de uma situação de bola pressa, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

9.7. Enterradas não são permitidas a menos que aros de liberação de pressão sejam usados.

10. Substituição: A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.
11. Pedidos de tempo: Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola parada.
12. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL**

A Competição de Futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos.

Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória - 03 pontos

Empate - 01 ponto

Derrota ou Derrota por WxO - 00 ponto

Cada IES poderá inscrever no máximo 12 (doze) atletas em sua equipe.

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 equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no CAPÍTULO XIII do Regulamento Geral.

O uniforme de cada aluno-atleta constará:

Camisas numeradas na frente e nas costas, de acordo com as regras oficiais;

Calção numerado na frente;

Meias de cano longo;

Caneleiras;

Tênis sem trava;

Coletes de alunos-atletas reservas.

Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.

Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, por cima dos uniformes.

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.

Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral (Art. 70), não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, médico e fisioterapeuta, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

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

Na apresentação as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os(as) alunos(as)-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.

Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:

Para o desempate será disputada uma prorrogação de 02 (dois) tempo de 05 (cinco) minutos jogados sem intervalos, com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo;

Persistindo o empate ao término da prorrogação, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os(as) alunos(as)-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;

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

Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos do grupo na fase;

Maior número de gols pró-apurado em todos os jogos do grupo na fase;

Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;

Sorteio.

Observações:

Na hipótese da aplicação do critério de gol average, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;

Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema average;

Quando, para cálculo de average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2<sup>os</sup> e 3<sup>os</sup> lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 13.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 13.2.

Será classificado o 2<sup>o</sup> lugar que tenha maior número de pontos ganhos;

Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 13.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;

Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado);

Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se a maior média);

Sorteio.

Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade/gênero, o(a) aluno(a)-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.

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.

Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente, conforme normas da CBFS.

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

O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independem de comunicação por parte da Coordenação de Futsal, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição.

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.

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 Disciplinar para as providências cabíveis.

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

Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária, considerando o placar citado no Artigo 63 - § 1º (WxO).

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL**

A Competição de Handebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIH, salvo o estabelecido neste Regulamento.

O tempo de duração de cada jogo será de 60 (sessenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos cada um, com 10 (dez) minutos de intervalo.

Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória - 02 pontos

Empate - 01 ponto



Derrota e Derrota por WxO - 00 ponto

Cada IES poderá inscrever no máximo 16 (dezesesseis) atletas em sua equipe.

A numeração das camisas dos atletas será de 01 (um) a 99 (noventa e nove). O atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda a competição.

As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no CAPÍTULO XIII do Regulamento Geral.

O uniforme de cada aluno-atleta constará:

Camisas numeradas na frente e nas costas, de acordo com as regras oficiais;

Calção;

Meias;

Tênis.

Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.

Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, o Comitê Organizador fornecerá um colete de cor contrastante.

Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral Art. 70 não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, médico e fisioterapeuta, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Handebol.

A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os(as) alunos(as)-atletas dirigem-se para fora da

quadra de jogo. Aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna por um, quando será feita a apresentação.

Na apresentação as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os(as) alunos(as)-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.

Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:

Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos;

Persistindo o empate será realizada uma primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com alunos-atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) alunos-atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus alunos-atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os(as) alunos(as)-atletas eleitos para participar. Alunos-atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.

Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 03 (três) alunos-atletas para uma segunda rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos(as) alunos(as)-atletas da primeira rodada. Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos.

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

Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

Entre 02 (duas) equipes:

Confronto direto;

Maior número de vitórias;

Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

Sorteio.

Entre 03 (três) equipes:

Maior número de vitórias;

Maior coeficiente de gols average nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;

Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;

Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;

Maior coeficiente de gols average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;  
Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;  
Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;  
Sorteio.

Observações:

Na hipótese da aplicação do critério de gol average, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;

Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo sistema average;

Quando, para cálculo de average, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2<sup>os</sup> e 3<sup>os</sup> lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 12.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 12.2.

Será classificado o 2<sup>o</sup> lugar que tenha maior número de pontos ganhos;

Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 12.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;

Gols average (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado);

Sorteio.

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

Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

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

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

Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária, considerando o placar citado no Artigo 63 - § 1º (WxO).

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JUDÔ**

O campeonato de Judô será realizado de acordo com as Regras Internacionais da FIJ, observando-se as normas previstas neste Regulamento.

A competição de Judô dos JUP'S será realizada preferencialmente em 01 (um) dia, nas formas de: Competição Individual (Categorias de Peso e Categoria Absoluto) e Competição por Equipes, sendo ambas no feminino e no masculino. Caso o número de inscritos(as) requeira, o período de realização poderá ser ampliado.

Cada IES poderá inscrever no máximo 16 (dezesseis) atletas no Feminino e 16 (dezesseis) atletas no Masculino.

Não será permitida a participação do(a) mesmo(a) atleta em mais de uma categoria de peso.

As categorias de Peso obedecerão aos seguintes limites:

CATEGORIAS / SEXO	FEMININO	MASCULINO
LIGEIRO	Até 48 kg	Até 60 kg
MEIO LEVE	+ de 48 kg até 52 kg	+ de 60 kg até 66 kg
LEVE	+ de 52 kg até 57 kg	+ de 66 kg até 73 kg
MEIO MÉDIO	+ de 57 kg até 63 kg	+ de 73 kg até 81 kg
MÉDIO	+ de 63 kg até 70 kg	+ de 81 kg até 90 kg
MEIO PESADO	+ de 70 kg até 78 kg	+ de 90 kg até 100 kg
PESADO	+ de 78 kg.	+ de 100 kg.
ABSOLUTO	Livre	Livre

O(a) atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal, exceto na Categoria Absoluto.

A confirmação da inscrição do(a) atleta dar-se-á na Sessão Técnica, sendo que a Categoria de Peso será efetivada com os dados apurados na pesagem oficial que será realizada em local e horário definidos pela Comissão Técnica.

Para a inscrição definitiva na Categoria Absoluto, o(a) atleta deverá comparecer no horário e local determinados na Sessão Técnica da modalidade, munido da documentação exigida pelo Regulamento Geral.

Nas competições individuais a apuração será feita pelo sistema de eliminatória com repescagem dos semifinalistas.

Na repescagem, os(as) perdedores(as) dos(as) semifinalistas terão suas posições invertidas (de A para B e vice-versa), a fim de enfrentarem os(as) perdedores(as) dos(as) finalistas para a decisão dos terceiros lugares.

Não haverá empate. Quando necessário, será utilizado o GOLDEN SCORE que não terá limite de tempo. O combate se encerrará nessa etapa, quando um(a) atleta obtiver a 1ª vantagem sobre o(a) outro(a) competidor(a).

### COMPETIÇÃO POR EQUIPES

A equipe será composta, para efeito de inscrição, de no mínimo 03 (três) e no máximo de 07 (sete) atletas, desde que obrigatoriamente tenham competido em alguma das Categorias de Peso ou na Categoria Absoluto, destacando-se ainda que em cada confronto competirão no máximo cinco atletas.

Parágrafo único: Todos(as) os(as) componentes de uma equipe deverão pertencer à mesma IES, conseqüentemente não se admitindo equipes mistas.

As Categorias de Peso para a Competição por Equipes obedecerão aos seguintes limites:

FEMININO	MASCULINO
Até 52 kg	Até 66 kg
+ de 52 kg até 57 kg	+ de 66 kg até 73 kg
+ de 57 kg até 63 kg	+ de 73 kg até 81 kg
+ de 63 kg até 70 kg	+ de 81 kg até 90 kg
+ de 70 kg.	+ de 90 kg.

Para ser inscrita aos confrontos a equipe deverá ter no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) atletas, sendo que eles poderão participar em uma Categoria de Peso acima daquela em que participaram na Competição Individual. Fica vetada a participação do(a) atleta subindo 02 (duas) ou mais categorias de Peso acima daquela em que participou na Competição Individual.

Parágrafo único: Caso o(a) atleta inscrito(a) para a competição por equipes tenha participado na competição individual, apenas na Categoria Absoluto, ele(ela) deverá ser pesado(a) pela Comissão de Pesagem em local e horário definidos pela Comissão Técnica. Essa pesagem visa definir em quais categorias de peso o(a) atleta poderá competir na competição por equipes.

O técnico da equipe poderá mudar a sua escalação, logo após o término de cada confronto, utilizando os(as) 07 (sete) atletas inscritos(as) para esta competição. Não será permitida a mudança de escalação durante o confronto entre as equipes.

A equipe que obtiver 03 (três) vitórias sobre a adversária, será declarada vencedora, sem necessidade de realizar as lutas restantes.

Parágrafo Único: Haverá um sorteio para definição da categoria de peso pela qual serão iniciados todos os confrontos

A inscrição definitiva para a Competição por Equipes dar-se-á antes do sorteio das chaves e será realizada em local e horário determinados pela Comissão Técnica,

sendo observados os pesos nos quais os(as) atletas participaram na Competição Individual.

Nas lutas da competição por equipes não haverá empate, caso não seja definido(a) um(a) vencedor(a) no tempo regulamentar elas serão decididas no “Golden Score”.

Em caso de empate no numero de vitórias, a equipe vencedora será definida considerando-se o seguinte critério:

A – Vitória por Ippon ou equivalente	10 pontos
B – Vitória por Wazari	07 pontos
C – Vitória por Yuko	05 pontos
D – Vitória por Shidô	02 pontos

Parágrafo único: Caso haja empate entre equipes, será realizado um sorteio entre as categorias

onde houve pontuação, independentemente de ter sido por WxO ou por pontuação técnica, para a realização de um novo combate.

O(a) atleta que não se apresentar quando chamado(a) para competir, será sumariamente desclassificado(a).

Haverá pesagem em cada dia de competição. Durante a pesagem só poderão permanecer naquele local os(as) atletas da categoria a ser pesada, a Comissão de Pesagem e apenas 01 (um) representante de cada IES, a ser credenciado pela Comissão Técnica.

Somente serão pesados os(as) atletas com suas inscrições confirmadas na Sessão Técnica do Judô, sendo obrigatória a apresentação da documentação exigida no Regulamento Geral.

Após o término da pesagem haverá o sorteio das chaves e durante este, poderá permanecer no local somente um representante de cada IES e a Supervisão/Coordenação da modalidade.

Os técnicos poderão acompanhar seus(suas) atletas até a área de luta. Ao lado da área haverá uma cadeira para acomodarem-se e 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(suas) atletas até o final das competições de Judô.

O médico de cada equipe poderá acompanhar o técnico e o(a) atleta, desde que credenciado junto à Comissão Técnica, devendo acomodar-se no local destinado a ele. O atendimento aos(às) atletas poderá ocorrer, durante a luta, somente quando solicitado pela arbitragem. Terminada a luta, o médico deverá retirar-se juntamente com o técnico e o(a) atleta.

Os médicos sofrerão as mesmas punições dos técnicos, caso tentem interferir na arbitragem ou interpelar os árbitros.

A área delimitada por alambrado (ou por material semelhante) será destinada aos(as) atletas que competirão naquele dia, os(as) quais deverão portar suas identificações e permanecer de judogui. Nenhum integrante das delegações (diretor, técnico, médico ou outro), poderá permanecer no local delimitado sem portar o seu crachá de identificação fornecido pela Comissão Técnica e também se não estiver acompanhando seus(suas) atletas.

Na Reunião Técnica do Judô, serão escolhidas: a Comissão de Pesagem, composta por 03 (três) árbitros e a Comissão Disciplinar composta por 03 (três) dirigentes.

Fica terminantemente proibido que pessoas estranhas à mesa de controle, sob qualquer hipótese, dirijam-se àqueles locais durante as lutas. No caso desta ocorrência, providências serão tomadas pela Comissão Disciplinar, mediante solicitação da Supervisão/Coordenação de modalidade.

Não é permitido permanecer junto às mesas de controle nem transitar pela frente das mesmas durante a realização das lutas.

Na competição de Judô, a contagem de pontos para a apuração do resultado final, será efetuada separadamente para o feminino e para o masculino. A classificação por IES será computada, conforme a tabela a seguir:

CATEGORIAS DE PESO		CATEGORIA ABSOLUTO		EQUIPE	
1º lugar	05 pontos	1º lugar	7,5 pontos	1º lugar	10 pontos
2º lugar	03 pontos	2º lugar	4,5 pontos	2º lugar	06 pontos
3ºs lugares	02 pontos	3ºs lugares	3,0 pontos	3ºs lugares	04 pontos
5ºs lugares	01 ponto	5ºs lugares	1,5 pontos	5ºs lugares	02 pontos

Em caso de empate no resultado final (item 31), será considerada vencedora a IES que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até que se obtenha o desempate.

O tempo de luta no masculino será de 05 (cinco) minutos e, no feminino, de 04 (quatro) minutos.

As IES participantes na competição de Judô serão obrigadas a tomar parte no Cerimonial estabelecido pela Supervisão/Coordenação da modalidade.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO**

A Competição de Natação será realizada de acordo com as regras oficiais da FINA, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Cada IES poderá inscrever o quantitativo de alunos-atletas, conforme estabelece o Artigo 9º do Regulamento Geral, podendo inscrever no máximo 03(três) alunos-atletas em cada prova individual e uma equipe de revezamento.

Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Natação, o(a) aluno(a)-atleta que figurar na relação nominal da modalidade, aprovada pela Secretaria Geral.

Cada aluno-atleta poderá participar no máximo de 05 (cinco) provas individuais e todos os revezamentos durante a competição.

As equipes de revezamento somente poderão ser compostas por alunos-atletas inscritos pela mesma IES.

O(a) aluno(a)-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.

Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelas regras da FINA serão impedidos de competir.

As provas programadas para os JOGOS UNIVERSITÁRIOS DO PARANÁ - JUPs 2016 são as seguintes:

Estilos	Femininas e Masculinas
Livre	50m, 100m, 200m, 400m, 800m e 1.500m
Costas, Peito, Borboleta	50m, 100m e 200m
Medley	200m e 400m
Revezamentos	4x100m Livre, 4x200m Livre e 4x100m Medley

Todos os(as) alunos(as)-atletas deverão se apresentar sungas ou maiôs(trajes permitidos pela FINA), obedecendo ao descrito no CAPÍTULO XIII do Regulamento Geral.

A competição de Natação será realizada em piscina de 50 (cinquenta) metros ou 25 (vinte e cinco) metros, com no mínimo 08 (oito) ou 06 (seis) raias.

Será preparado pela Coordenação de Natação o programa da competição com as respectivas séries de cada prova, de acordo com os tempos indicados nos mapas de inscrição feitos pelas IES.

Durante uma etapa, um nadador somente poderá ser retirado de uma prova final, por motivo de enfermidade, comprovada por atestado médico, ficando estabelecido que o(a) aluno(a)-atleta não poderá participar de nenhuma outra prova da mesma etapa, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.

No caso da competição ser realizada em sistema de final por tempo, toda a etapa será considerado como eliminatória, para efeito deste artigo.

Os revezamentos deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos(as) alunos(as)-atletas e número de registro até o término do aquecimento da etapa, antes do início das provas. Após a entrega da ficha de nado, não se aceitará trocar a sequência ou a substituição, exceto por comprovação de atestado médico.



O mapa de prova será o documento base para a elaboração do programa de competição.

Tabela referente a índices mínimos para uma pré-convocação. A convocação para o JUBS fica a critério único da FPDU de acordo com as necessidades da composição da delegação.

TABELA DE ÍNDICES					
PROVA	FEM	MASC	PROVA	FEM	MASC
50 metros Livre	28"08	23"32	100 metros Livre	1'02"11	55"53
200 metros Livre	2'23"55	2'01"12	400 metros Livre	4'57"07	4'18"44
800 metros Livre	13'08"28	9'10"15	1.500 m. Livre	20'57"62	17'43"04
50 metros Costas	33"02	29"16	100 m. Costas	1'16"23	1'03"04
200 m. Costas	2'49"24	2'20"15	50 metros Peito	35"10	30"29
100 metros Peito	1'18"81	1'09"75	200 metros Peito	2'53"88	2'41"85
50 m. Borboleta	30"32	26"09	100 m. Borboleta	1'12"12	58"25
200 m. Borboleta	3'03"71	2'23"97	200 m. Medley	2'38"45	2'14"96
400 m. Medley	5'43"78	5'00"57	4x100 Livre	5'04"34	3'31"10
4x200 Livre	11'17"77		4x100 Medley	5'57"46	4'14"33

As inscrições sem os respectivos tempos de seus alunos-atletas e revezamentos serão consideradas como os tempos mais lentos para efeito de inscrição e balizamento.

Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e mudança de provas, deverá obedecer ao (Artigo 40 § 4º) do Regulamento Geral. O(a) aluno(a)-atleta substituto entrará na fase eliminatória sem tempo, sendo balizado nas primeiras séries.

Será realizada uma Reunião Técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes para tratar exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, cancelamento de atletas nas provas, além de outros assuntos correlatos. Nesta reunião não serão permitidas mudanças de provas dos(as) alunos(as)-atletas inscritos.

O programa da competição será desenvolvido em 03 (três) Etapas e 03 (três) dias, em sistema de eliminatória e final direta, conforme programa a seguir:

Nas provas de 800m e 1.500m livre, considerando-se os tempos fornecidos por ocasião das inscrições, terão as séries mais fracas na parte da manhã e a série mais forte na parte da tarde ou noite. No caso de final direto, a última série será a mais forte, de acordo com a regra da FINA.

Serão acrescidas as pontuações obtidas pelas IES nas diversas provas, as bonificações abaixo:

- A) Recorde dos Jogos Universitários do Paraná - 10 pontos;
- B) Recorde Brasileiro Universitário - 15 pontos;
- C) Recorde Mundial Universitário - 20 pontos

§ 1º - Somente será concedida 01 (uma) bonificação por prova.

§ 2º - No caso do(s) atleta(s) estabelecer (em) mais de 01 (um) recorde numa mesma prova, a bonificação concedida será a de maior valor.

§ 3º – A bonificação só será concedida após a homologação do resultado (recorde) pela Direção de Natação da FPDU.

Terminada a competição serão declaradas campeãs, vice-campeãs e 3ªs colocadas, as IES com maior número de pontos em cada gênero, conforme a tabela de pontuação abaixo:

1o lugar - 13 pontos	5o lugar - 04 pontos
2o lugar - 09 pontos	6o lugar - 03 pontos
3o lugar - 06 pontos	7o lugar - 02 pontos
4o lugar - 05 pontos	8o lugar - 01 ponto

As provas de Revezamento terão a contagem dobrada.

Em caso de empate na contagem de pontos na classificação final, será considerado o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, maior número de segundo lugares e assim sucessivamente até que se obtenha o desempate.

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS**

A Competição de Tênis será realizada de acordo com as regras oficiais da ITF, salvo o estabelecido neste Regulamento.

A competição será disputada na categoria simples, nos 2 (dois) gêneros.

O sistema de disputa será definido na Reunião Técnica, de acordo com o número de inscritos.

Os tenistas que forem desclassificados pelo Código de Conduta da CBT para competições nacionais de adultos, terão todos os seus resultados anulados na competição.

As partidas de simples serão disputadas em melhor de três sets com Tie-Break. O sistema de contagem nos games será o tradicional, ou seja, com vantagem.

Nos casos de atrasos por condições climáticas ou grandes atrasos dos jogos, caso seja necessário a mudança do formato de disputa, caberá ao Árbitro Geral a decisão da mudança. O formato de disputa aprovado pela CBT nesses casos é o Set Pro (até oito games) até a regularização das rodadas.

Não serão permitidos jogos entre 24h00min e 08h00min. Em condições normais, os jogos deverão entrar em quadra até as 22h00min.

Em casos extremos, caberá ao Árbitro Geral a decisão de ultrapassar esses horários. A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1m30seg. O intervalo ao final de cada set será de 2 minutos.

Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.

Os jogos deverão ter acompanhamento de árbitros auxiliares, seguindo os procedimentos para jogos sem juízes de cadeira. A decisão de colocar juiz de cadeira caberá ao Árbitro Geral.

As partidas iniciadas em um tipo de piso poderão ter prosseguimento em piso diferente, somente em casos de força maior. Toda e qualquer decisão referente a esse tipo de decisão ficará a critério do Árbitro Geral.

Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.

O aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 05 (cinco) minutos.

Cabe ao organizador garantir a quantidade de dias e quadras necessárias para a realização dos jogos.

Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral (Art. 69), não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.

Tempo de descanso, no caso de mais de 1 (um) jogo/dia:

Mínimo de 30 minutos, se a partida anterior tiver duração de até 1h00m;

Mínimo de 60 minutos, se a partida anterior tiver duração entre 1h00m e 1h30m;

Mínimo de 90 minutos, se a partida anterior tiver duração acima de 1h30m.

Os casos omissos serão definidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA**

A Competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com as regras oficiais da ITTF- Federação Internacional de Tênis de Mesa, CBTM - Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e FTMP - Federação de Tênis de Mesa do Paraná, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Cada município poderá ter confirmado para a competição até 05 atletas, para os sexos feminino e masculino.

Serão disputadas as categorias por equipe, individual masculina e feminina.

Não será permitido o uso do uniforme - camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo, fato não permitido pela regra do Tênis de Mesa, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário. Da mesma forma, também segundo o regulamento internacional, não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da ITTF. Os modelos das borrachas deverão constar da lista de borrachas permitidas da ITTF.

A competição por EQUIPES obedecerá ao seguinte:

5.1. Cada equipe será composta por 03 a 05 atletas no feminino e no masculino. A equipe que comparecer com 02 ou menos atletas ou deixar de comparecer, será declarada perdedora por WO, sendo desclassificada da competição por equipes, tendo todos os seus resultados anulados;

5.2. Será desenvolvida dentro do Sistema Franco-Brasileiro, em que obrigatoriamente 03 atletas deverão começar atuando, excetuando-se os casos de contusão grave ou expulsão de um dos jogadores durante a competição. Os 03 jogadores de uma equipe serão denominados A, B e C e da outra X, Y e Z, e cada jogo terá a seguinte sequência:

1ª partida: A x X / 2ª partida: B x Y / 3ª partida: C x Z / 4ª partida: A x Y / 5ª partida: B x X

5.3. O direito de ser A/B/C ou X/Y/Z será decidido por sorteio entre os técnicos das equipes disputantes, sendo que os mesmos deverão entregar a escalação de seus jogadores ao Coordenador da Modalidade e/ou Árbitro Geral, 15 minutos antes do horário marcado para o jogo, conforme suas letras de ordem das partidas, sob pena de desclassificação;

5.4. As formas de disputa serão divulgadas conforme o número de equipes participantes, obedecendo as descritas para as Fases Regionais descritas no Regulamento Técnico, sendo que os cabeças de grupo serão dispostos conforme a classificação do ano anterior, na categoria EQUIPES, dos respectivos jogos;

5.5. A competição de equipes será realizada na 1ª fase, em grupos, conforme o número de participantes, e utilizando a classificação do ano anterior, para a definição dos cabeças de chave. Na 2ª fase, também em grupos, sendo dirigidos à colocação dos 1º colocados, e sorteio para os 2º colocados, e após o cruzamento olímpico (dois classificados por grupo).

5.6. O sistema de pontuação para classificação das equipes nos grupos será:

Vitória - 03 pontos;

Derrota - por 3x0 = zero ponto;

- por 3x1 = 0,1 pontos;

- por 3x2 = 0,2 pontos.

5.7. O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:

5.7.1 Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);  
Nº. de partidas ganhas nos jogos entre as equipes empatadas;  
Nº. de sets ganhos nos jogos entre as equipes empatadas;  
Nº. de pontos ganhos nos jogos entre as equipes empatadas;  
Nº. de partidas ganhas em todos os jogos do grupo na fase;  
Nº. de sets ganhos em todos os jogos do grupo na fase;  
Nº. de pontos ganhos em todos os jogos do grupo na fase;  
5.7.8 Sorteio.

OBS: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de estabelecido no item 5.7.1.

5.8. O critério técnico para classificar uma ou mais equipes de grupos com número diferente de equipes para as fases seguintes da competição, será o seguinte:

5.8.1. Média aritmética dos pontos obtidos nos jogos dos grupos (divisão dos pontos obtidos pelos jogos realizados), classificando-se a equipe de maior média.

5.9. Serão adotadas as seguintes definições para a competição por EQUIPES:

5.9.1. PONTO - é uma sequência na qual o resultado é contado. Toda e qualquer bola em jogo é considerada uma disputa de ponto;

5.9.2. SET - é o conjunto de 11 pontos, a não ser que ambos os jogadores tenham 10 pontos, sendo considerado vencedor o jogador que obtiver uma diferença de 02 pontos em relação ao seu oponente;

5.9.3. PARTIDA - é o conjunto de melhor de 05 sets;

5.9.4. JOGO - é o conjunto de melhor de 05 partidas no Sistema Franco- Brasileiro.

As competições individuais obedecerão aos sistemas descritos a seguir:

A competição individual obedecerá aos sistemas de disputas apresentados a seguir (1ª fase em grupos e demais em eliminatória simples), sendo que os “cabeças de grupos” serão definidos com base no rating da CBTM, com data do primeiro dia do mês da competição.

A pontuação mais alta será disposta na posição nº 1, a segunda maior pontuação será disposta na posição nº 2, e assim por diante. Se dois ou mais alunos-atletas tiverem o mesmo rating, um sorteio definirá a posição dos alunos-atletas nos grupos.

Os atletas serão alocados em grupos de no mínimo 3 e no máximo 4 atletas, classificando-se para a fase classificatória os dois primeiros colocados de cada grupo.

O sistema de pontuação adotado será:

Vitória - 02 pontos.

Derrota - 01 ponto.

Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) alunos-atletas terminarem empatados em qualquer critério, a decisão dar-se-á com base no resultado do confronto direto entre eles.

Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais alunos-atletas terminarem empatados, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:

Partidas pró divididas (por partidas pró + partidas contra). Classifica-se o maior coeficiente.

Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente.

Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente.

O(a) aluno(a)-atleta que, por quaisquer motivos, deixar de completar a sua programação de jogos, ou seja, perder por WxO na fase de grupos terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, estando automaticamente eliminado da competição.

Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 11 (onze) pontos cada na fase de grupos e fase eliminatória. A partir da fase Semifinal todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos cada.

A Classificação Final da modalidade de Tênis de Mesa, para os gêneros feminino e masculino, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas das categorias, conforme segue:

Classificação	Pontos
1º lugar	14
2º lugar	11
3º lugar	08
4º lugar	06
5º lugar	05
6º lugar	04
7º lugar	03
8º lugar	02

12.1 A categoria EQUIPES terá pontuação dobrada.

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 do jogo.

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

A Competição de Voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIVB, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Cada IES poderá escrever 12 (doze) atletas no máximo em suas equipes.

Não serão concedidos os 02 (dois) tempos técnicos no 8º e 16º pontos.

As alturas de rede serão:

FEMININA	2,24m
MASCULINA	2,43m

Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

RESULTADO DO JOGO	PONTUAÇÃO PARA EQUIPE
2 x 0	3 (três) pontos para a equipe vencedora. 0 (zero) ponto para a equipe derrotada
2 x 1	2 (dois) pontos para a equipe vencedora. 1 (um) ponto para a equipe derrotada
Ausência (W x O)	2 (dois) pontos para a equipe vencedora. 0 (zero) ponto para a equipe derrotada

Os jogos serão disputados em melhor de 02 (dois) sets vencedores.

Somente a partir das semifinais, serão disputados em melhor de 03 (três) sets vencedores.

O uniforme de cada aluno-atleta constará:

Camisas numeradas na frente e nas costas, de acordo com as regras internacionais;

Calção;

Meias;

Tênis.

A numeração da camisa dos atletas será de 01 (um) a 20 (vinte). O atleta deverá usar o mesmo numero no decorrer de toda a competição.

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

Comissão técnica: camisa, calça, tênis e meia, não sendo obrigatória a padronização de modelo e cor. Não será permitido atuar com bermuda.

Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral (Art. 70), não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, assistente técnico, preparador físico e médico ou fisioterapeuta, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.

O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

Aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Voleibol.

A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.

Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

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

Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

Sorteio.

Observações:

Na hipótese da aplicação do critério de sets ou pontos average, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;

Quando, para cálculo de sets ou pontos average, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de sets ou pontos average;

Quando, para cálculo de sets ou pontos average, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 4.



Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 11.

Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 12.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.

Sets average (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

Pontos average (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);

Sorteio.

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

Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

A participação de aluno-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.

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

Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária, considerando o placar citado no Artigo 63 - § 1º (WxO).

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA**

A Competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com as regras oficiais da FIVB, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Para itens não definidos neste Regulamento, será utilizado o Regulamento da Confederação Brasileira de Voleibol relativo ao Circuito Oficial de Vôlei de Praia.

Cada IES poderá inscrever até 06 atletas e para a competição serão formadas 03 duplas (D1, D2 e D3).

Cada atleta terá direito a 1 (um) tempo médico por jogo de, até, 05 (cinco) minutos de duração para sua própria assistência. Caso a assistência médica seja recusada, a equipe será sancionada com retardamento de jogo.

As formas de disputas e a duração de cada jogo (nº de sets e pontos), serão definidas conforme o número de duplas inscritas e decididas na Sessão Técnica da modalidade.

Estará automaticamente suspensa da partida subsequente a pessoa física que for desqualificada.

5.1 Não se aplicam o disposto neste item se antes da partida subsequente a pessoa física for absolvida pelo órgão julgante competente, desde que constante o não cumprimento da suspensão automática no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, nos termos da legislação desportiva vigente.

5.2 Para fins do disposto neste item entendem-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição/evento e no ano específico correspondente.

Nos sorteios de composição das chaves e/ou grupos a Comissão Técnica tentará evitar que duplas de uma mesma IES sejam dispostas em um mesmo jogo e/ou grupo.

A regra dos 12 (doze) segundos entre os rallies deve ser cumprida rigorosamente. Caso não seja seguida, a equipe infratora será sancionada de acordo com a escala de sanções para retardamento.

Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitoria	2 (dois) pontos
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por Wx0	0 (zero) ponto

As equipes deverão apresentar no Congresso Técnico dois uniformes de cores diferentes com a numeração 1 e 2. Para cada jogo, a equipe é responsável por se apresentar devidamente uniformizada. Caso as duas equipes se apresentem ao local de jogo com cores iguais, será realizado um sorteio.

Entendam-se como uniformes:

MASCULINO: Bermudas ou Calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais, com numeração 1 e 2, de acordo com o Regulamento Geral.

FEMININO: Sukinis / maiôs ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top com modelo e cor igual, com numeração 1 e 2 de acordo com o Regulamento Geral.

A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada para ter condição de participação.

Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos, exclusivamente, para o 1º (primeiro) jogo de cada quadra. Para os jogos seguintes, a tolerância, para cada jogo será de (cinco) minutos. Todos os tempos serão contados a partir do horário determinado, na tabela, para início de cada jogo.

A participação de técnico será permitida, condicionado a:

Apresentação do CREF.

O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 5 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);

14.2 Sets average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os sets pró pelos sets contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);

14.3 Pontos average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir os pontos pró pelos pontos contra, classificando a equipe que obtiver o maior coeficiente);

14.4 Sorteio.

Observação: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item 14.1.

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ**

A competição de Xadrez será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIDE, salvo estabelecido neste Regulamento.

O(a) aluno(a)-atleta deverá comparecer ao local de competição com o seguinte material:

Um jogo de peças padrão oficial;

Um relógio digital de Xadrez em perfeito estado de funcionamento;

Uma caneta esferográfica.

Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar Especial. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

O sistema de empareiramento e o número de rodadas do torneio será estabelecido pelos seguintes critérios:

I - Com 02 jogadores, match de três partidas;

II - Com 03 ou 06 jogadores, sistema schuring em turno único;

III - De 05 a 32 jogadores, sistema schuring em turno único;

Critérios de desempate para o sistema suíço:

Confronto direto (código 11);

Maior número de vitórias (código 12);

Buchhols com corte do pior resultado (código 37);  
Buchhols sem corte (código 37);  
Sonneborn-Berger (código 52).

Critérios de desempate para sistema schuring  
Confronto direto (codigo 11);  
Sonneborn-Berger (código 52).  
Maior número de vitórias (código 12);

O tempo de reflexão para cada aluno-atleta será de 30 (minutos) com acréscimo de 30 (trinta) segundos por jogada.

O aluno-atleta perdedor por ausência (WxO) terá como prazo final até o término da rodada para apresentar a Arbitragem justificava formal assinada por sua IES, caso contrario será expulso da competição. O prazo para caracterização do WxO será de 30 (trinta) minutos contados a partir do início da rodada.

A Reunião Técnica da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos correlatos.

Terminada a competição serão declaradas: Campeãs, Vice-campeãs e 3<sup>as</sup> colocadas, as IES com maior número de pontos em cada naipe, somando-se os 02 (dois) melhores resultados individuais de seus respectivos alunos-atletas.

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão técnica da FPDU/SEET no evento.

## **ANEXOS**

FICHAS DE INSCRIÇÃO

FAVOR ACESSAR O SITE:

**[www.fpdu.com.br](http://www.fpdu.com.br)**

**OU**

**[www.fpdu.com.br/noticias\\_single.php?id=180](http://www.fpdu.com.br/noticias_single.php?id=180)**