UNIRG-PARAÍSO-TO 6ª EDIÇÃO DO PROJETO

CIDADÃO UNIVERSITÁRIO

TEMA - " A FORÇA DA SOLIDARIEDADE ESTA NA NOSSA UNIÃO "

REGULAMENTO PROVAS ESPORTIVAS

As modalidades esportivas da 6º EDIÇÃO DO PROJETO CIDADÃO UNIVERSITÁRIO 2025/1 serão realizadas nos dias 21 e 22 de fevereiro, no espaço esportivo TO NA AREIA, Avenida F, SN Complemento: Quadra107 Lote 20 e 21 Bairro: Setor Milena, dia 21/02 a partir da 9:30h e no dia 22/02 no Ginásio de esporte da Escola Estadual de Tempo Integral Rita de Andrade Santos, situada na Rua 13 s/n Setor Jardim America, a partir das 09:00h.

Serão disputadas as seguintes modalidades desportivas:

A- Futsal no naipe masculino e feminino;

B- Vôlei de areia 4x4 misto

C- Vôlei indoor no naipe masculino e feminino;

D- Beach Tenis no naipe masculino e feminino;

E- Truco livre;

F- Sinuca no naipe masculino e feminino;

G- Tênis de mesa no naipe masculino e feminino;

H- FIFA Duplas livre

1. Cada curso poderá inscrever 1 professor por modalidade.

3. Terão direito à participação nos jogos as equipes que tenham realizado suas inscrições nas respectivas modalidades, sendo obrigatório que todos os participantes inscritos estejam regularmente matriculados nessa I.E.S.

4. Não será estabelecido limite de idade para participar dos jogos.

5. Cada participante (professor e aluno-atleta) somente poderá estar inscrito e participar do Projeto Cidadão Universitário 6ª edição por uma única turma(período).

6. Nenhum componente das delegações poderá participar dos jogos, sem que seu nome conste na relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão Organizadora.

7. Cada atleta poderá participar de todas as modalidades desportivas, ficando a responsabilidade das equipes se ocorrerem choques de horários.

8. A equipe de arbitragem de todas as modalidades será de total responsabilidade da Comissão Organizadora, sendo formada por voluntários, como: universitários e/ou profissionais qualificados de cada modalidade esportiva.

9. O número máximo de integrantes por modalidade (alunos-atletas, Comissões Técnicas e Professores) obedecerá à tabela a seguir:

JOGADORES POR EQUIPE	MODALIDADE
12	Futsal fem
12	Futsal masc
03	Beach Tenis masculino
03	Beach Tenis feminino
12	Vôlei indoor masculino (6x6)
12	Volei indoor feminino (6x6)
08	Vôlei de areia misto (4x4)
03	Truco (livre)
03	Sinuca Masc. e Fem
03	FIFA

10. Caberá ao capitão de cada Equipe a responsabilidade da inscrição em cada modalidade.

11. Os jogos serão regidos por um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade e as regras serão similares as adotadas pelas Federações das modalidades, , porém algumas alterações de acordo com este regulamento geral.

12. As competições serão realizadas nos locais e horários determinados pela Comissão Organizadora. Toda equipe ou aluno-atleta participante deverá estar no local de competição 30 minutos antes do horário estipulado para o início.

13. Será considerado perdedor por ausência (WxO), a equipe que não estiver no local do jogo, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido, no caso do primeiro jogo do turno, e os demais jogos não terão tempo de espera (tolerância).

Obs: Salvo a situação em que o atraso seja por responsabilidade da Comissão Organizadora.

14. Em caso de WxO, será contabilizado a pontuação de acordo com cada regulamento específico.

15. Qualquer modalidade que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior, será realizada conforme determinar a Comissão Organizadora, desde que nada mais impeça a sua realização, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade desportiva.

16. Somente será permitida a presença dentro das áreas de competições e durante a realização das mesmas (conforme regulamento específico das Modalidades), os (as) alunos (as)-atletas uniformizados e Comissão Técnica, desde que todos estejam obrigatoriamente identificados junto à equipe de arbitragem.

17. Os componentes da equipe de arbitragem serão designados pela Comissão Organizadora.

18. Cada equipe deverá se apresentar nos locais de competição, devidamente organizada, conforme especificações do regulamento específico e as regras de cada modalidade desportiva.

19. A equipe que descumprir qualquer um dos artigos anteriores com referência a uniformes, a Comissão Organizadora tomará as devidas providencias com relação a sua participação.

20, Em caso de contusão no jogo, o (a) aluno (a)-atleta lesionado será encaminhado ao Unidade de Pronto Atendimento local. Todas as despesas decorrentes de tratamento/intervenção médica ocorrida durante as competições serão de responsabilidade do próprio atleta.

21. A Comissão Organizadora não se responsabilizará pela continuidade do tratamento médico de acidentes de qualquer natureza, ocorridos com os participantes antes, durante e após as competições do evento.

22. A Comissão Organizadora não terá responsabilidade por qualquer avaria/depredação causada pelos componentes das Delegações nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo da equipe.

23. Para todos os fins, os participantes da 5ª EDIÇÃO DO PROJETO CIDADÃO UNIVERSITÁRIO serão considerados conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades, das regras.

Parágrafo Único- Fica estabelecido que a turma para participar das provas esportivas terão que realizar as inscrições por modalidade que serão disponibilizadas no site.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTSAL MASC E FEM

1. A competição de Futsal será realizada de acordo com este regulamento, sendo disputada tanto no Nipe Masculino quanto no Feminino.

2. Cada equipe poderá inscrever no máximo 12 (doze) atletas para a competição, podendo 1 ser professor do próprio curso.

3. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos corridos e com intervalo de 02 (DOIS) minutos entre ambos para os naipes.

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

Pontuação	
Vitória	03 (três) pontos
Derrota	0 ponto

4.1. O uniforme de cada atleta constará:

→ Camisas numeradas;

→ Calção;

→ Meias de cano longo;

→ Caneleiras;

→ Tênis sem trava;

4.2. Quanto a 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;

4.3. Os(as) atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no regulamento geral serão impedidos de participar;

4.4. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualqueroutro objeto que ponha em risco a integridade física dos(as) atletas.

5. 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 documentações à equipe de arbitragem.

5.1. **NÃO** será permitido participar com documentos não oficiais especificados no regulamento geral.

6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **03x00**. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WxO)	
Futsal	03x00

7. No banco de reservas só poderão ficar os(as) atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico e auxiliar, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

8. O aquecimento deverá ser feito fora da quadra antes do horário estipulado para a partida, pois não haverá aquecimento em quadra.

9. No caso de empate no tempo regulamentar, serão adotados os seguintes procedimentos:

9.1. Para o desempate serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os(as) atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;

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

10. Caso na fase classificatória, no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas;

b) Maior número de vitórias obtidas em todos os jogos do grupo na fase;

c) Saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;(saldo= gols pros-gols contra)

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

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

f) Menor número de cartões amarelos recebidos em todas as partidas dafase;

g) Menor número de cartões vermelhos recebidos em todas as partidas dafase;

h) Sorteio.

11. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, na mesma modalidade/naipe, o(a) atleta que for expulso ou receber **03 (tres)** cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório.

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

11.2. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição;

11.3. O participante que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (tres) cartões amarelos e mais 01 (um)cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 01 (um)jogo;

11.4. O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independerá de comunicação por parte da CO, sendo de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição;

11.5. Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão só será considerada cumprida se a equipe que não compareceu for a adversaria;

11.6. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pela comissão organizadora, após analise de recurso, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;

11.7. Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento.

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

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

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

13. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Comissão Organizadora, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO TRUCO MISTO

A disputa de Truco no Intercurso será no formato Truco Mineiro;
Cada atlética participante poderá inscrever 3 (treis) atletas, podendo 1 ser professor do próprio curso; A utilização do atleta reserva só poderá acontecer entre uma partida e outra, desde q o mesmo esteja na relação de atletas entregue a CO.

1. O jogo tem quatro participantes, que formam duas duplas, devendo sentar em posições alternadas;
2. O jogo é composto por um baralho sendo que o coringa e as cartas
3. 4,5,6,7, 8, 9, e 10 não são utilizadas;
4. As ordens das cartas da menor para maior são: Q, J, K, A, 2, 3;
5. As manilhas são: 7 de Ouros, Ás de Espadas, 7 de Copas, 4 de Paus (zape);
6. A mão pode ter 3 rodadas. O jogador que jogar a carta mais alta vence a rodada, e a dupla que conseguir vencer duas rodadas leva a mão. Em caso de empate na segunda ou terceira rodada, a dupla que tiver ganho a primeira rodada leva a mão. Em caso de empate na primeira rodada, o jogador que estiver a direita do que empatou a rodada deve iniciar a próxima rodada sendo a mesma que definirá a mão. Se todas as rodadas empataram, nenhuma das duplas ganha ponto e uma nova mão se inicia;
7. Cada jogador recebe três cartas por mão. Após a distribuição das cartas. Inicia-se uma mão, valendo 1 ponto. As mãos são feitas sucessivamente, atéque uma das duplas cheguem a 12 pontos. A mão de 11 já começa valendo3 pontos. Na mão de ferro, o jogo é jogado da mesma forma, porém os jogadores não podem ver as suas cartas ("no escuro");
8. Na sua vez antes de jogar, cada jogador pode pedir truco. Se fizer isso, a dupla adversária deve decidir se vai aceitar, fugir ou pedir 6. Se elesaceitarem, a mão

passa a valer 3 e continua normalmente. Se fugirem, a dupla que pediu o truco vence e ganha o valor da mão atual. Se a dupla adversária pedir 6, a dupla que pediu o truco deve decidir se vai aceitar, fugirou pedir 9, e assim por diante até a mão valer 12 pontos.

REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEI 4x4 MISTO

1. A competição de Vôlei de Praia mista será realizada de acordo com este regulamento.
2. Cada equipe poderá inscrever 1 quarteto + 4 reservas, podendo 1 ser professor do curso.. Porém é obrigatório estar em quadra sempre uma dupla masculina juntamente com uma dupla feminina.
3. Não haverá limite de trocas durante os sets.
4. Cada atlética poderá inscrever 1 professor do próprio curso.
5. Troca de quadra: (Caso de necessidade, ex Sol ou vento)

Jogos	**Troca de Quadra**
Melhor de 03 sets de 15 pontos	Somatória de 7 pontos

6. As equipes deverão ter 01 (um) uniforme de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no regulamento geral. Entendam-se como uniformes:

6.1. MASCULINO: Bermudas ou calções e camisetas ou camisas com cores iguais.

6.2. FEMININO: Sukinis / maiôs / Calça leg / bermuda / camisetas e ou tops com cores iguais.

7. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada
8. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parcial de 15x00 por set. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo W.O, atribuindo-se derrota a ambas as equipes

Ausência (WxO)		
Vôlei de Praia	2 x 0	15 x 00

9. O tempo de aquecimento na quadra será de 5 (cinco) minutos válido somente para o primeiro jogo da rodada.

10. Sistema de disputa:

10.1. Classificatória com melhor de 03 set 15 pontos

10.2. Em caso de empate nos dois primeiros sets o tie brack será de 12 pontos

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

Pontuação	
Vitória	3 (dois) pontos
Derrota	0 (zero) pontos

12. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em pontos na fase de grupos o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

13. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;

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

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

15. Sorteio.

16. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BEACH TENNIS

1. Cada curso poderá inscrever até 03 (três) atletas. Durante a partida. A troca pelo reserva poderá ser feita apenas de um jogo para o outro e não durante a partida, desde q o mesmo esteja na relação de atletas entregue pela turma a CO. Sendo assim, a dupla que inicia a partida terá que terminar a mesma.

1. Cada atlética poderá inscrever 1 professor do próprio curso .

2. Será permitido o uso de raquetes individuais.

3. Forma de disputa: A forma de disputa em melhor de 03 sets, sendo cada melhor de 6 games.

4. Critérios de desempate (caso seja fase de grupos): No caso de empate na pontuação dos grupos realizados, a definição das posições será determinada observando-se os seguintes critérios, pela ordem: Empate entre 2 duplas:

a) Confronto direto.

5. Empate entre 3 duplas ou mais:

a) Saldo de sets;

b) Saldo dos games;

c) Sorteio REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BEACH TENNIS

6. Regras: Todas as etapas obrigatoriamente obedecerão às regras vigentes da ITF e CBT. http://cbt-tenis.com.br/arquivos/beachtenis/beachtenis_628e7be12eb9d_25-052022_15-56-33.pdf

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA SINUCA

2. Cada equipe poderá inscrever 3 jogadores da própria turma podendo 1 ser professor do curso. Durante a partida não pode haver troca de jogadores, mas para a partida seguinte sim, desde q o mesmo esteja na relação de atletas entregue pela turma a CO.
3. O jogo começa com uma bola branca e quinze bolas numeradas.
4. Será disputado em duplas.
5. A dupla que encaçapar a primeira bola do jogo deverá seguir encaçapando às bolas da mesma família, ou par ou ímpar, depende de qual cair primeiro (com exceção da bola-1). Só depois de ter encaçapado todas as bolas, que deverá ser encaçapada a bola 1. A primeira dupla que encaçapar a bola-1 ganha o jogo.
6. Tacada Inicial:

   6.1. As bolas são colocadas em formação triangular.

   6.2. O jogo começa com a bola branca em frente ao triângulo.

   6.3. Qualquer bola pode ser a primeira a ser tocada.

7. Um jogador continua a dar tacadas até cometer uma falta ou falhar. Falhar não é falta, mas com uma falha o jogador passa a vez para o seu oponente.
8. Apenas quando todas as bolas forem encaçapadas a Bola-1 pode ser encaçapada.
9. Faltas:

9.1. Se a bola branca não atingir uma bola do grupo do jogador primeiro.

9.2. Se a bola branca for encaçapada.

9.3. A bola branca "pular" qualquer uma das demais.

9.4. Se houver uma falta, o próximo jogador desce a bola de menor numeração de seugrupo.

10. Falta dupla:

10.1. Tocar diretamente o bolão na bola do adversário.

10.2. Tocando na tabela antes de tocar na bola do adversário não é considerada faltadupla, apenas falta.

11. Perder o jogo:

11.1. Um jogador perde a partida quando o Ás é encaçapado.

11.2. Nem todas as bolas de seu grupo estiverem encaçapadas.

11.3. A tacada for uma falta.

12. Cada jogador terá 1 minuto para realizar a sua jogada, após esse tempo sua vez passará e o próximo jogador desce a bola de menor numeração e assim segue para todos as jogadas.

13. Não será permitido ajuda a qualquer participante que estiver em jogo, seja de técnico, representante de turma, torcida, etc. Será passível de punição e até de desclassificação, ficando a decisão para a Comissão Organizadora.

É proibido os atletas subirem na mesa, sendo passível de punição.
a Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TENIS DE MESA

1. Cada turma poderá inscrever até 2 (dois) atletas tanto no naipe masculino quanto no feminino. Porem a troca de atleta pela equipe não poderá

acontecer durante a partida, somente no intervalo entre uma partida e outra, cada equipe poderá inscrever 1 professor do curso, em qualquer um dos naipes.

2. Em caso do não comparecimento de um(a) atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos para o primeiro jogo no período matutino e vespertino será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por 02x00 com parciais de 11x00 em cada set.
3. Caso nenhum dos(as) atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os(as) atletas. Ausência (WxO) Tênis de Mesa 2 x 0 de 11x00 .
4. Será permitido o uso de raquetes próprias. 11x00 4. A competição individual será em fase classificatória em grupos e demais em eliminatória simples

5. O sistema de pontuação adotado será:

Pontuação	
Vitória	3 (dois) pontos
Derrota	0 (zero) pontos

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

7. Na fase classificatória, ao terminar empatado, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula: a) Classifica-se pela somatórios dos sets em todas as partidas b) Persistindo o empate, dar-se vantagem para o time que ganhou de 2x0 c) Persistindo o empate, sorteio.

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

9. Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 11 (onze) pontos.

10. 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.

REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEIBOL INDOOR

1. Cada turma poderá inscrever para as partidas de voleibol no mínimo 6 (seis) e no máximo 14 (quatorza) atletas.

2. Será concedido 1 tempo técnico por set, por equipe.

3. As alturas de rede serão: 2,24m no Feminino e 2,43m no Masculino.

4. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada.

5. O jogo será realizado em 3 (Três) sets de 15 pontos.

6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos para o primeiro jogo matutino e vespertino será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parciais de 15x00 em cada set. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

1.

Ausência (WxO)		
Vôlei Indoor	2 x 0	15 x 00

7. No banco de reservas só poderão ficar os(as) atletas 15x00

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

9. 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;

10. O primeiro critério de classificação é o maior número de vitórias entre as equipes do mesmo grupo.

11. Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de vitórias, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação: a) Classifica-se pela somatórios dos sets em todas as partidas b) Persistindo o empate, dar-se vantagem para o time que ganhou de 2x0 c) Persistindo o empate, será considerado a soma dos pontos de todas as partidas jogadas pelas turmas, dando vantagem para a equipe com maior número de pontos.

12. Persistindo o empate, sorteio.

REGULAMENTO ESPECÍFICO FIFA

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este regulamento.

2. Cada turma poderá inscrever 2 atletas no naipe masculino ou feminino. Podendo 1 ser professor do curso. Porem a troca de atleta só será permitida entre as partidas, devendo a equipe terminar a mesma com o atleta que a iniciou.

3. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 01 (um) minuto entre eles.

4. As configurações das partidas são de responsabilidade dos árbitros:

4.1. Jogo: FIFA 2023/2024 ;

4.2. Plataforma: PS4/Xbox;

4.3. Câmera: Determinada em reunião informativa;

4.4. Radar: 3D;

4.5. Lesões: Ligado;

4.6. Definição de volume: determinada em reunião informativa;

4.7. Dificuldade: Estrela ou 5;

4.8. Clima: Aleatório;

4.9. Juiz: Aleatório;

4.10. Substituições: 03 (três);

4.11. A partida eliminatória terá a opção prorrogação e pênaltis ativadas;

4.12. Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.

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

6. O(a) atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no regulamento geral.

7. O(a) atleta deverá obrigatoriamente apresentar documentação para a arbitragem em todas as partidas da competição. O atleta que não o fizer, será averiguado pela Comissão Organizadora presente no local.

8. Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WxO (equivalente ao placar de 3x0).

9. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.

10. Cada jogador deverá levar o seu próprio controle ou usar um cedido pela organização do evento. É de responsabilidade de cada participante conferir o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição, para que, caso necessário, seja realizada a troca do equipamento.

11. Serão concedidos 02 (dois) minutos para alterar a formação tática antes do início da partida.

12. Cada atleta deverá escolher um (01) time (clube) para jogar, podendo ser diferente em cada partida ou igual ao do seu oponente, desde que escolham uniformes diferentes.

13. Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando abola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.

13.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário; Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol;

13.2. Durante cada “pause”, o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida, o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.

14. Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos árbitros a análise e interpretação nesses casos de falha.

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

16. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação: Pontuação Vitória 03 (três) pontos Empate 01 (um) ponto Derrota 0 (zero) ponto

Pontuação	
Vitória	3 (dois) pontos

Empate	1(um) ponto
Derrota	0 (zero) ponto

17. Critérios de desempate, deverá ser realizado na seguinte ordem: a) Maior número de vitórias obtidas em todos os jogos do grupo na fase; b) Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase; c) Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase; d) Menor número de cartões vermelhos recebidos em todas as partidas da fase; e) Menor número de cartões amarelos recebidos em todas as partidas da fase; f) Sorteio. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.

EQUIPE PROECAE
Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Assistência Estudantil

Gurupi-TO, 18 de fevereiro de 2025