

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL

1. A competição de Basquetebol será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:
  - 2.1. Em todas as Fases da competição os jogos terão 02 (dois) tempos de 16 (dezesesseis) minutos corridos tendo os 2(dois) últimos minutos do último quarto com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo. Haverá um intervalo de 05 (cinco) minutos entre os tempos que são divididos em 04 (quatro) quartos de 8 (oito) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto;
  - 2.2. Na Fase Eliminatória em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 03 (Três) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.
3. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

PONTUAÇÃO	
Vitória	02 (dois) pontos
Derrota	01 (um) ponto
Derrota por WO	0 (zero) ponto

4. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, sendo um de cor predominantemente clara e outra predominantemente de cor escura.
  - 4.1. O uniforme de cada estudante atleta constará:
    - Camisa numerada;
    - Calção;
    - Meias da mesma cor predominante para todos os integrantes da equipe;
    - Tênis.
  - 4.2. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
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 carteirinhas à equipe de arbitragem.
6. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 (dez) minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO 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.

Ausência (WO)	
Basquetebol	20x00

7. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais e oficial de saúde, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar na relação de inscrição.
8. A entrada dos(as) estudantes atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.

- 8.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 03 (três) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;
- 8.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação da Modalidade.
9. Em caso de Fase Classificatória:
  - 9.1. Quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira, e em ordem sucessiva de eliminação:
    - a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
    - b) Saldo de pontos (pontos pró – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
    - c) Maior coeficiente de pontos *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
    - d) Maior coeficiente de pontos *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - e) Menor número de pontos contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - f) Sorteio.

#### Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de pontos *average*, dividir-se-á o número de pontos pró pelos pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
  - Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder pontos, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos concedidos a classificação pelo sistema *average*;
  - Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder pontos, será classificada a equipe que tiver a maior quantidade de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.
- 9.2. 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 Eliminatória:
  - 9.3. 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 9.2**. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o **item 9.2**.
  - 9.4. Será classificado o 2<sup>o</sup> lugar que tenha maior número de pontos ganhos;
  - 9.5. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no **item 9.2**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:
    - a) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
    - b) Pontos pró (pontos feitos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
    - c) Pontos contra (pontos concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
    - d) Sorteio.
  10. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o(a) estudante atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto nos seguintes casos:

- 10.1. O(a) estudante atleta que for desqualificado quando ele for sancionado com 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas, ou 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica;
- 10.2. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas;  
*“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.”*
- 10.3. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) estudante atleta e/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;
- 10.4. Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
11. A participação do(a) estudante atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
  - 11.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
  - 11.2. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BEACH TENNIS

1. A competição de Beach Tennis será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Os estudantes atletas poderão participar dos seguintes torneios:
  - a) Dupla Feminina;
  - b) Dupla Masculina;
  - c) Dupla Mista.
3. Em caso de Fase Classificatória as partidas desta serão compostas por 1 (um) set de até 6 (seis) *games*. Em caso de empate 6-6 joga-se 1 (um) *tie-break* de até 7 (sete) pontos;
4. Em caso de Fase Eliminatória, semifinal e final as partidas desta serão compostas por 1 (um) set de até 8(oito) *games*, havendo empate em 8-8 *tie-break* de 7(sete) pontos.
5. Em todos os *games*, haverá disputa em *NO - AD* (sem vantagem).
6. Em caso de empate na pontuação dos grupos a determinação das posições seguirão o seguintes critérios:
  - 6.1. No caso de empate entre 2 (dois) duplas:
    - a) Confronto direto.
  - 6.2. No caso de empate entre 3 (três) duplas:
    - a) Saldo dos *games/sets*;
    - b) *Game average* – soma dos *games* ganhos dividido pela soma dos *games* jogados;
    - c) Sorteio.
  - 6.3. Em caso de desistência de alguma dupla, para efeito de desempate, serão computados aos sets os *games* faltantes para término do jogo. Nesta situação o vencedor acrescentará os *games* que faltariam para o término do set paralisado.
7. Na Fase de Grupos, em caso de perdedor por *WO*, a(o) dupla perdedora estará automaticamente desclassificada e a pontuação adquirida pelos jogos disputados com a(o) dupla será zerada à todos os seus adversários.
  - 7.1. Caso a(o) dupla já tenha realizado algum jogo, estes jogos serão desconsiderados a todos os seus adversários;
  - 7.2. Para efeito de classificação na Fase Eliminatória, será feito o *game average* para equiparação e classificação na fase seguinte.
8. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Informe Geral.
  - 8.1. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
9. O(a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
10. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (*WO*), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por **01x00** com parciais de 6x0. Caso nenhum dos estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes atletas.

AUSÊNCIA (WO)		
Beach Tennis	01 x 00	6 x 0

11. Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.
12. 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.
13. A entrada dos(as) estudantes atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
  - 13.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 3 (Três) minutos para os estudantes atletas / duplas aquecerem na quadra de jogo.
14. Terminada a competição serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3<sup>as</sup> colocadas, as Atléticas com maior número de pontos em cada naipe, conforme a tabela de pontuação abaixo:

PONTUAÇÃO	
COLOCAÇÃO	PONTOS
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	09 pontos
3º Lugar	06 pontos
4º Lugar	05 pontos
5º Lugar	04 pontos
6º Lugar	03 pontos
7º Lugar	02 pontos
A partir do 8º Lugar	01 ponto

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CABO DE GUERRA

1. As competições de Cabo de Guerra serão de acordo com este regulamento.
2. Cada equipe deve ser composta por 10 estudantes atletas, sendo 5 do naipe Feminino e 5 do naipe masculino.
3. A forma de disputa será de acordo com a quantidade de equipes inscritas.
  - 3.1. Os confrontos serão definidos por meio de sorteio, a ser definido pela Coordenação da competição.
  - 3.2. Em todas as Fases a competição será disputada em Melhor de 3 rounds vencidos com 3 (três) minutos de duração cada com intervalo de 2(dois) minutos entre eles.
  - 3.3. Se após 3 (três) minutos nenhuma equipe tiver conseguido trazer a fita do adversário para o seu lado do campo, vencerá a equipe que tiver puxado mais a fita do adversário ao final da disputa.
4. Cada equipe deverá ser composta por até 8 estudantes atletas, sendo obrigatoriamente exigido o mínimo de 50% destes participantes do naipe feminino.
5. Os estudantes atletas deverão apresentar-se no local do evento com 15 (quinze) minutos de antecedência devidamente uniformizados.
6. A competição:
  - 6.1. O número mínimo para se iniciar o jogo são de 6 (seis) estudantes atletas, menos será considerada perdedora por “W x O”.
  - 6.2. Preferencialmente, caso seja possível, as disputas serão em um terreno plano e com aderência que propicie igualdade de chances às equipes.
  - 6.3. Não será permitido o uso de luvas ou qualquer outro equipamento sobressalente.
  - 6.4. Não será permitido dar nós na corda, sendo que o último atleta disposto na corda, que poderá amarrar a mesma ao redor de sua cintura;
  - 6.5. Não será permitido deitar ou sentar no chão no momento da disputa, caso ocorra, será dada vitória a equipe adversária.
  - 6.6. A equipe que “queimar”, ou seja, tracionar a corda antes do sinal de partida será punida com “Cartão amarelo”, se a mesma equipe tornar a repetir a infração, a equipe deverá excluir 01 (um) estudante atleta de sua equipe, e assim sucessivamente, caso a infração se repita.
  - 6.7. A Corda a ser utilizada haverá 03 (três) marcações no centro da corda: uma central e uma para cada adversário, estando, equidistantes entre si.
  - 6.8. Não será permitido participar das disputas as equipes cujos atletas estiverem utilizando pulseira, colar, relógio, anel ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.
7. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CHERLEADING

1. A competição de Cheerleading será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A competição seguirá as Regras da ICU (*International Cheer Union*).
3. Será disputada na divisão:
  - a) Stunt Group., Nível 2 – ICU Intermediário
4. Composição dos times:
  - 4.1. O Stunt Group deverá ser composto por no mínimo 4 e no máximo 5 estudantes atletas;
  - 4.2. Cada equipe ou Stunt Group deverá obrigatoriamente enviar um (01) membro de sua delegação para dar o play na música de apresentação;
5. Duração da Rotina:
  - 5.1. Stunt Group: duração de um (01) minuto.
    - 5.1.1. A música do Stunt Group também deverá ser entregue em pen-drive para arbitragem na Reunião Informativa da modalidade;
    - 5.1.2. O nome do arquivo deverá seguir o seguinte formato: **JUBSATL25\_Nome da IES-UF\_StuntGroup.**
6. Requisitos:
  - 6.1. Seção Torcida:
    - 6.1.1. Os Stunt Groups não deverão apresentar seção torcida.
  - 6.2. Seção com Música:
    - 6.2.1. A equipe deverá mostrar as habilidades requisitadas no Sistema ICU Universitário Intermediário equivalente ao Nível 2 seguindo as normas do documento *ICU\_Rules\_TC-PC\_2020 (Regras de Team Cheer/ Performance Cheer ICU 2020, pág. 27)*.
7. Controle de tempo, música e coreografia:
  - 7.1. A cronometragem se iniciará ao primeiro movimento ou nota musical da rotina e terminará ao último movimento coreografado ou nota musical.
  - 7.2. Em caso de gestos obscenos ou sugestivos de ato sexual ou desrespeito durante a coreografia a equipe será penalizada e passiva de desqualificação.
  - 7.3. Não será permitido música com letra inapropriada, palavras de baixo calão, e conotação de ato sexual. A equipe que utilizar música sugestiva será penalizada e estará passiva de desqualificação.
8. A equipe deverá entrar após a apresentação de seu nome em vinte (20) segundos, e sair da área de competição também em no máximo vinte (20) segundos, sendo penalizada a equipe que ultrapassar esse limite de tempo.
9. A apresentação poderá ser interrompida em caso de:
  - 9.1. Situações imprevistas;
  - 9.2. Lesão;
  - 9.3. A equipe não deve interromper a apresentação até que seja autorizado pelo Comitê Organizador, salvo em caso de lesão, podendo o(a) atleta lesionado(a) fazer esta solicitação.
  - 9.4. Em caso de problemas com a música, a apresentação NÃO deverá ser interrompida, mas realizada até o final. Caso seja constatado que o problema com a música foi de responsabilidade da organização, a equipe poderá ser realizada nova apresentação, sendo avaliada do momento em que a música apresentou

problemas técnicos. Caso seja contato que o problema com a música não foi de responsabilidade da organização do evento, a equipe não poderá se apresentar novamente.

**10. Uniforme:**

- 10.1.** Não será permitido competir com roupa íntima visível;
- 10.2.** É obrigatório o uso de tênis adequado para a prática;
- 10.3.** FEMININO: Blusa (cobrindo toda parte superior), short ou short/saia, vestido.
- 10.4.** MASCULINO: Blusa e calça.

**11.** Não é permitida joalheria e piercings de qualquer tipo, incluindo, mas, não limitados a orelhas, nariz, língua, umbigo, rosto, joias de plástico transparente, braceletes, colares e pins em uniformes. As joias devem ser removidas e não cobertas por fita.

**12. Aquecimento Oficial:**

- 12.1.** As equipes terão um (1) aquecimento oficial coletivo de 10 minutos antes da competição de Stunt Group.
- 12.2.** O horário de aquecimento oficial de cada equipe será estabelecido na reunião informativa e deverá ser seguido rigorosamente.

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

- 13.1.** Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o aquecimento, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, e conseqüentemente atribuída a pontuação 0 para a sua rotina.

**14. Critérios de Avaliação**

- 14.1.** A arbitragem utilizará os critérios baseados no Sistema ICU Universitário Intermediário equivalente ao Nível 2.

**15.** O estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.

**16.** Será desqualificada a equipe que infringir as normas deste regulamento.

**17.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO DESAFIO DE BATERIA

1. As competições do Desafio de Bateria serão de acordo com este regulamento.
2. Cada apresentação deverá acontecer no tempo máximo de 5(cinco) minutos.
3. É exigido o silêncio das baterias durante a apresentação de outra equipe. A Bateria infratora sofrerá com a perda de 2 (dois) pontos.
4. O estilo musical adotado por cada Bateria é livre;
5. Serão avaliados 5 (cinco) quesitos, que receberão nota de 5 (cinco) à 10 (dez), fracionadas de meio (0,5) em meio ponto. São eles:
  - a) **HARMONIA:** é o produto final da bateria, analisa-se o casamento do som e a harmonia propriamente dita entre os naipes, além da técnica da Bateria.
  - b) **RITMO:** são o andamento, o compasso e a cadência da Bateria.
  - c) **ORGANIZAÇÃO:** é a formação da Bateria, o comportamento uniforme dos integrantes e a postura da Bateria, além do respeito para com a comissão julgadora e a comissão organizadora.
  - d) **DISTRIBUIÇÃO DA SONORIDADE DE INSTRUMENTOS:** é a proporção dos instrumentos existentes na Bateria
  - e) **CRIATIVIDADE:** é todo e qualquer tipo de criatividade, tais como: movimentação e evolução da bateria, gritos, músicas, ritmos e etc.
6. Em caso de empate na contagem geral de pontos, valerá como critério de desempate a maior nota total dos quesitos, nesta ordem: Criatividade, Ritmo, Harmonia, Distribuição da Sonoridade de Instrumentos e Organização. Neste contexto, o quesito Criatividade é o 1º (primeiro) critério de desempate, e o quesito Organização, o 5º (quinto) e último.
7. A Equipe deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada disputa todos os competidores e técnicos deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
8. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para a apresentação, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se uma penalização de 2pts na pontuação final.
9. Será campeã a Atlética que obtiver o maior número de pontos.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEVÔLEI

1. A competição de Futevôlei será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Após o aquecimento, o primeiro árbitro realiza o sorteio na presença dos dois capitães. O vencedor do sorteio escolhe o direito de sacar ou o lado da quadra.
3. Na primeira fase e na semifinal, ganha o jogo a equipe que atingir 18 (dezoito) pontos primeiro, com a diferença mínima de 02 (dois) pontos em relação aos pontos do adversário.
  - 3.1. Caso as equipes empatem em 17 (dezesete) pontos, o jogo continuará até que a diferença mínima de 02 (dois) pontos seja atingida;
  - 3.2. Sempre haverá troca de quadra quando a contagem atingir múltiplos de 06 (seis) pontos, sem direito a descanso.
4. A partida final da competição será disputada em melhor de 02 (dois) sets vencedores, seja por 18 (dezoito) pontos corridos ou no tie-break.
  - 4.1. No caso de empate de sets em 1x1, será disputado o terceiro e decisivo set. O vencedor deve atingir 15 (quinze) pontos com uma vantagem mínima de 02 (dois) pontos, não havendo limite de pontos;
  - 4.2. No terceiro set, as trocas de lado acontecerão quando a contagem atingir os múltiplos de 05 (cinco);
  - 4.3. O tempo de descanso entre o primeiro e o segundo set é de 01 (um) minuto. Em caso de empate em sets de 1x1, o tempo de intervalo para o terceiro set será de 03 (três) minutos para a realização de um novo sorteio.
5. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

PONTUAÇÃO	
Vitória	02 (dois) pontos
Derrota	01 (um) ponto
Derrota por ausência (WO)	0 (zero) ponto

6. A dupla deverá ter 02 (dois) uniformes de jogo, sendo um de cor predominantemente clara e outra predominantemente de cor escura. Entendam-se como uniformes:
  - 6.1. **MASCULINO:** Bermudas ou Calções com cores e modelos iguais e camisas com modelos iguais, cores iguais de acordo com o Informe Geral;
  - 6.2. **FEMININO:** Sukinis / maiôs ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top ou camisa com modelos e cores iguais de acordo com o Informe Geral;
  - 6.3. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
7. 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.
8. Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0. 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 (WO)			
Futevôlei	02 x 00	18x00	18x00

9. A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.

10. A bola deve ser nitidamente tocada, não podendo ser tocada duas vezes seguidas pelo mesmo atleta (dois toques).
11. As equipes masculinas e femininas devem ser compostas por 02 (dois) jogadores.
12. 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.
13. No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, na primeira fase, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
  - 13.1. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
  - 13.2. Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - 13.3. Sorteio.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

1. A competição de Futsal será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos com os 02 (dois) últimos minuto de cada tempo com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos.
3. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

PONTUAÇÃO	
<b>Vitória</b>	03 (três) pontos
<b>Empate</b>	01 (um) ponto
<b>Derrota ou Derrota por WO</b>	0 (zero) ponto

4. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, sendo um de cor predominantemente clara e outra predominantemente de cor escura.
  - 4.1. O uniforme de cada estudante atleta constará:
    - Camisas numeradas;
    - Calção;
    - Meias de cano longo;
    - Caneleiras;
    - Tênis sem trava;
    - Coletes dos(as) estudantes atletas reservas.
  - 4.2. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários;
  - 4.3. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, por cima dos uniformes;
  - 4.4. Quando da utilização de goleiro(a)-linha, este(a) deverá usar camisa de cor contrastante com as dos(as) demais atletas;
  - 4.5. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
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 carteirinhas à equipe de arbitragem.
6. 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 WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **10x00**. 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 (WO)	
<b>Futsal</b>	10x00

7. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais e oficial de saúde, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
8. A entrada dos(as) estudantes atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
  - 8.1. 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;
  - 8.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Futsal.
9. Em caso de Fase 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:
  - 9.1. Para o desempate serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os(as) estudantes 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. Em caso de Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
  - a) Maior número de vitórias obtido em todas as partidas da fase;
  - b) Maior saldo de gols em todas as partidas da fase;
  - c) Maior número de gols marcados em todas as partidas da fase;
  - d) Menor número de gols sofridos em todas as partidas da fase;
  - e) Menor número de cartões vermelhos recebidos em todas as partidas da fase;
  - f) Menor número de cartões amarelos recebidos em todas as partidas da fase;
  - g) Sorteio.
11. 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 Eliminatória:
  - 11.1. 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 11.2**. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o **item 11.2**;
  - 11.2. Será classificado o 2<sup>o</sup> lugar que tenha maior número de pontos ganhos;
  - 11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no **item 11.2**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;
    - a) Maior número de vitórias obtido em todas as partidas da fase;
    - b) Maior saldo de gols em todas as partidas da fase;
    - c) Maior número de gols marcados em todas as partidas da fase;
    - d) Menor número de gols sofridos em todas as partidas da fase;

- e) Menor número de cartões vermelhos recebidos em todas as partidas da fase;
  - f) Menor número de cartões amarelos recebidos em todas as partidas da fase.
12. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, na mesma modalidade/naipe, o(a) estudante atleta que for expulso ou receber **02 (dois)** cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório.
- 12.1. 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;
  - 12.2. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição;
  - 12.3. O participante que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos;
  - 12.4. O(a) estudante atleta que receber 01(um) cartão amarelo e, em seguida, 01(um) cartão vermelho direto na mesma partida terá contabilizados para fins de controle de cartões 01(um) cartão amarelo e 01(um) cartão vermelho.
  - 12.5. No caso de um(a) estudante atleta receber 02(dois) cartões amarelos durante a mesma partida, resultando em 01(um) cartão vermelho, apenas o cartão vermelho será contabilizado para fins de controle de cartões.
  - 12.6. O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independerá de comunicação por parte da Coordenação de Esportes, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição;
  - 12.7. 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;
  - 12.8. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) estudante 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;
  - 12.9. Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
13. A participação do(a) estudante atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 13.1. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
  - 13.2. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL

1. A competição de Handebol será realizada de acordo com este Regulamento.
2. O tempo de duração de cada jogo será de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada um, com 5(cinco) minutos de intervalo entre os tempos.
3. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

PONTUAÇÃO	
Vitória	02 (dois) pontos
Empate	01 (um) ponto
Derrota ou Derrota por WO	0 (zero) ponto

4. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
  - 4.1. O uniforme de cada estudante atleta constará:
    - Camisa numerada nas costas (obrigatório), e na frente (opcional);
    - Calção (numeração opcional);
    - Meias;
    - Tênis.
  - 4.2. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários;
  - 4.3. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
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 credenciais à equipe de arbitragem.
6. 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 WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **15x00**. 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 (WO)	
Handebol	15x00

7. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais e oficial de saúde, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
8. A entrada dos(as) estudantes atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
  - 8.1. 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;

- 8.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra, em local determinado pela Coordenação de Handebol.
9. Em caso de Fase Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:
  - 9.1. Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos;
  - 9.2. Persistindo o empate será realizada uma primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com os(as) atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) estudantes atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus estudantes atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os(as) estudantes atletas eleitos para participar. Estudantes atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros;
  - 9.3. Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 03 (três) estudantes atletas para uma segunda rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos(as) estudantes 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;
  - 9.4. Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.
10. Em caso de Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
  - 10.1. Entre 02 (duas) equipes:
    - a) Confronto direto;
    - b) Maior número de vitórias;
    - c) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - d) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - e) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - f) Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - g) Sorteio.
  - 10.2. Entre 03 (três) equipes:
    - a) Maior número de vitórias;
    - b) Maior coeficiente de gols *average* nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
    - c) Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
    - d) Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
    - e) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - f) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - g) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
    - h) Sorteio.

#### Observações:

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

- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols concedidos a classificação pelo sistema *average*;
- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.
- 11.** 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 Eliminatória:
- 11.1.** 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 11.2**. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o **item 11.2**.
- 11.2.** Será classificado o 2<sup>o</sup> lugar que tenha maior número de pontos ganhos;
- 11.3.** Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no **item 11.2**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;
- a)** Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- b)** Gols contra (gols concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
- c)** Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- d)** Sorteio.
- 12.** Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o(a) estudante atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.
- 12.1.** Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) estudante atleta e/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;
- 12.2.** Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- 13.** A participação do(a) estudante atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 13.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 14.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 15.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO

1. A competição de Natação será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Cada Atléctica poderá inscrever no máximo 05 (cinco) estudantes atletas em cada prova individual e duas equipes de revezamento.
3. Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Natação, o(a) estudante atleta que figurar na relação nominal da modalidade, aprovada pela Secretaria/Credenciamento.
4. Cada estudante atleta poderá participar no máximo de 05 (cinco) provas individuais e todos os revezamentos durante a competição.
  - 4.1. As equipes de revezamento deverão ser compostas por estudantes atletas inscritos pela mesma Atlécticas, sendo obrigatoriamente 2 estudantes atletas do naipe feminino e 2 estudantes atletas do naipe masculino.
5. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Informe Geral.
  - 5.1. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
6. O(a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a sua carteirinha para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
7. As provas programadas para os **JUBs Atlécticas 2025** são as seguintes:

Provas da Natação	
Estilos	Femininas e Masculinas
Livre	50m, 100m
Borboleta, Costas e Peito	50m, 100m
Medley	200m
Revezamentos	4x100m Livre Misto, 4x100m Medley Misto

8. 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.
9. Será preparado pela Coordenação de Modalidade o programa da competição com as respectivas séries de cada prova, de acordo com os tempos constantes no histórico do estudante atleta e os indicados nos mapas de inscrição feitos pela Atléctica.
10. 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) estudante atleta não poderá participar de nenhuma outra prova da mesma etapa, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.
11. Os revezamentos deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos(as) estudantes atletas e número de registro até o término do aquecimento, antes do início das provas.
12. Será realizada uma Reunião Informativa 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 ou inclusões de provas dos(as) estudantes atletas inscritos.

13. Terminada a competição serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3<sup>as</sup> colocadas, as Atléticas com maior número de pontos em cada naipe, conforme a tabela de pontuação abaixo:

Pontuação	
Colocação	Pontos
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	09 pontos
3º Lugar	06 pontos
4º Lugar	05 pontos
5º Lugar	04 pontos
6º Lugar	03 pontos
7º Lugar	02 pontos
A partir do 8º Lugar	01 ponto

- 13.1. As provas de Revezamento terão a contagem dobrada;
- 13.2. 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.
14. O programa/horário de provas e formato de disputa serão divulgados posteriormente.
15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECIFICO DO POKER

1. A competição de Poker será realizada de acordo com este Regulamento e as regras internacionais recomendadas pela TDA (Tournament Directors Association) e, sua versão em português, ADTP (Associação de Diretores de Torneios de Poker), que podem ser encontradas em <https://www.pokertda.com/poker-tda-rules/> e <https://www.adtpoker.com/> respectivamente.
2. Somente será permitida a utilização do português, espanhol e do inglês enquanto sentado à mesa.
3. A Competição de Poker será Mista, sendo permitida a inscrição de no máximo 05 (cinco) estudantes atletas por FUE.
4. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Informe Geral.
  - 4.1. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

### 5. DOS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS

- a) Os jogadores não podem falar ao telefone à mesa. Tons de chamada, música, imagens, vídeos etc. devem ser inaudíveis e não perturbadores para os outros. Esses e outros dispositivos, ferramentas, fotografia, videografia e comunicação não devem criar incômodo, atrasar o jogo ou criar vantagem competitiva.
- b) Aplicativos, gráficos e outras ferramentas de RTA (Real-Time Assistance ou Assistência em tempo real) está proibido e caso o player seja pego usando, poderá ser desqualificado do torneio.
- c) Jogadores com mãos vivas não podem interagir ou operar um dispositivo eletrônico ou de comunicação.

### 6. DO ACTION CLOCK

- 6.1. O “Action Clock” é um relógio ou cronômetro que controlará o tempo das ações de todos os competidores nas mãos do torneio. Os competidores terão trinta (30) segundos para tomar sua decisão, a cada rodada, em todo o torneio. Cada competidor receberá cartões de “TIME BANK” que lhe darão mais trinta (30) segundos, cada cartão. Quando for a vez de um competidor agir, o dealer iniciará o cronômetro imediatamente, não tendo tolerâncias iniciais. Caso o dealer se esqueça de acionar o cronômetro, os competidores da mesa têm o dever de auxiliá-lo a se lembrar, independentemente de estarem envolvidos na mão ou não.
  - a) O dealer colocará o relógio à frente do competidor assim que iniciada a contagem de tempo.
  - b) Caso os trinta (30) segundos iniciais tenham acabado, os cartões de “TIME BANK” serão usados automaticamente e sucessivamente, caso o tempo se esgote novamente.
  - c) Caso não haja mais cartões de “TIME BANK” e o tempo tenha acabado, o competidor terá a ação dada como CHECK ou FOLD automaticamente, de acordo com o caso (se estiver enfrentando uma aposta ou não).

### 7. DA CONDUTA ÉTICA

- 7.1. Poker é um jogo individual. Ações, declarações ou comportamento que comprometam o andamento justo da competição, sejam estes conscientes ou não, são considerados antiéticos e antidesportivos.
- 7.2. Trapaças são todas as atitudes que um indivíduo pode tomar que infrinjam as regras do torneio para obter vantagens na competição.

7.2.1. Trapaças poderão incluir, porém não estão limitadas a:

- a) Collusion (jogar em parceria ou time);
- b) Roubo de fichas;
- c) Transferência de fichas entre participantes do mesmo torneio;
- d) Marcação de cartas;
- e) Substituição de cartas ou a utilização de quaisquer outros métodos ou equipamentos não autorizados.

**7.2.1.1.** Define-se collusion como o comum acordo entre dois ou mais competidores em compartilhar informações ou jogarem em conjunto para obter vantagem no torneio. Collusion inclui, mas não se limita a chip dumping (passar fichas), soft play, compartilhar informações sobre suas cartas com outro competidor, enviar ou receber sinais de/para outro competidor, utilização de meios de comunicação ou a internet para troca de informações para facilitar o collusion.

## 8. DA CONDUTA COMPORTAMENTAL

**8.1.** Todos os jogadores têm o direito de jogar em um ambiente tranquilo sem serem incomodados por outros jogadores, sendo proibido:

- a) Agir fora de sua vez intencionalmente e/ou repetidamente;
- b) Intencionalmente foldar e/ou jogar suas cartas no monte (muck) fora da vez, incluindo abandonar a mesa antes da sua vez de agir;
- c) Intencionalmente e/ou repetidamente declarar cartas diferentes das que possui no showdown;
- d) Intencionalmente e/ou repetidamente expor suas cartas com ação pendente na mesa;
- e) Intencionalmente e/ou repetidamente demorar tempo excessivo para agir – atrasar o andamento do jogo;
- f) Violar a regra “one player to a hand”, incluindo a discussão ou orientação sobre a mão, com um competidor da mesa ou observador, enquanto a mão está em curso;
- g) Revelar cartas que estão no monte (muck) enquanto uma mão está sendo jogada;
- h) Realizar declarações errôneas e/ou falsas ou promovendo ações que possam influenciar a decisão de outro competidor;
- i) Qualquer forma de soft play, incluindo verbalmente ou mutualmente aceitando “pedir mesa até o final”, inclusive quando um terceiro competidor está em all-in na mão, conspirar para permitir que os competidores sobrevivam a bolha (ex: uma mesa permanecer dando fold até o BIG BLIND na bolha);
- j) Instruir ou controlar a ação de outro competidor;
- k) Intencionalmente e/ou repetidamente espalhar suas apostas em cima do pote (splash the chips);
- l) Jogar suas cartas fora da mesa, jogá-las no dealer ou em outro competidor de forma agressiva ou abusiva, intencionalmente e/ou repetidamente destruí-las ou danificá-las ou a outras propriedades da organização do evento;
- m) Adotar comportamento abusivo, perturbador, incluindo celebrações excessivas, palavreado depreciativo e de baixo calão;
- n) Utilizar vestimenta ou quaisquer outros materiais que possam conter mensagens ou incitações depreciativas, preconceituosas, ilegais ou agressivas;
- o) Utilizar máscaras ou objetos que escondam a identidade de um competidor;
- p) Intencionalmente e/ou repetidamente tocar as cartas ou fichas de outro competidor;

- q) Agredir física ou verbalmente outros competidores, membros da organização do torneio ou espectadores.

## 9. DAS PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÃO

9.1. A seu critério único e exclusivo, a Diretoria do Torneio pode impor penalidades (listadas abaixo) que vão de alerta verbal até a desqualificação e exclusão do torneio.

- a) **TIPOS DE PENALIDADES:** advertência verbal; penalidades de mãos única ou múltiplas; penalidades de órbitas únicas ou múltiplas (uma órbita consiste em uma mão remanescente para cada competidor nessa mesa de torneio - 6 competidores = 6 mãos perdidas); mão morta; eliminação do evento; desqualificação do evento (com prêmios confiscados); ser banido do evento.
- b) **PENALIDADE DE MÃO / ÓRBITA PERDIDA:** o competidor será instruído a perder uma ou mais mãos ou mais órbitas de mãos fora da mesa. A mão perdida do competidor é contada como parte da rodada onde a penalidade foi concedida. Competidores que receberem uma mão/órbita perdida de qualquer duração devem permanecer fora da área designada de torneio durante toda a penalidade.
- c) **PENALIDADES SE MOVEM:** todas as penalidades acompanham o competidor. Se o competidor 'A' receber uma penalidade de duas órbitas (16 mãos) ao final da noite e somente cumprir 5 mãos de sua penalidade, isso será anotado e ele vai cumprir o resto das 11 mãos no dia seguinte. Isso serve também para mesas quebradas, mudanças de assento etc.
- d) **DESQUALIFICAÇÃO:** competidores que forem desqualificados de um evento devem ter suas fichas de torneio removidas da disputa. O competidor eliminado, desqualificado, banido ou excluído, conforme item 'a' acima, deve deixar a área de torneio imediatamente.

## 10. DA DISPOSIÇÃO E ACOMODAÇÃO DOS COMPETIDORES

- 10.1. Acomodação aleatória e correta: assentos de torneios e satélites serão designados aleatoriamente, através de sorteio do sistema ou de cartas. Caso um jogador que comece o torneio em um assento errado e com o montante correto de fichas será movido para o lugar correto e levará seu stack atual.
- 10.2. Cada mesa contará com o mínimo de 4 jogadores e máximo de 9.
- 10.3. Não será permitido reentradas.

## 11. DA TERMINOLOGIA E GESTOS OFICIAIS PARA TORNEIOS DE POKER

- 11.1. Termos de apostas oficiais são declarações simples, inconfundíveis, feitas em momento oportuno, como: bet (aposta), raise (aumento), call (pagamento), fold (desistir), check (mesa), all-in (todas as fichas), pot (apenas na modalidade potlimit), 46 e completar. Termos regionais podem atender este padrão. Além disso, os jogadores devem usar gestos com cautela quando enfrentam uma ação; bater levemente na mesa é um check (mesa).
- 11.2. O uso de linguagem ou gestos fora do padrão é de responsabilidade do jogador, pois pode resultar em uma decisão diferente do pretendido por ele. É responsabilidade do jogador tornar as suas intenções claras.

## 12. DA ESTRUTURA DO TORNEIO

- 12.1. Duração dos blinds: 15 minutos;
- 12.2. Stack inicial: 50.000;
- 12.3. Formato: Regular – Sem Rebuys (Reentradas);
- 12.4. Registro Tardio: 45 minutos;
- 12.4.1. Todos os jogadores terão 45 minutos de tolerância para se inscrever, caso passe desse tempo, o registro será impossível de ser feito.

13. Terminada a competição serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3<sup>as</sup> colocadas, as Atléticas com maior número de pontos, conforme a tabela de pontuação abaixo:

PONTUAÇÃO	
Colocação	Pontos
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	09 pontos
3º Lugar	06 pontos
4º Lugar	05 pontos
5º Lugar	04 pontos
6º Lugar	03 pontos
7º Lugar	02 pontos
A partir do 8º Lugar	01 ponto

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECIFICO DA SINUCA

1. A competição de Sinuca será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Será disputada as categorias:
  - 2.1. Dupla Feminina;
  - 2.2. Dupla Masculina;
  - 2.3. Duplas Mistas
  - 2.4. As duplas deverão ser formadas por estudantes atletas da mesma AAAs.
3. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

PONTUAÇÃO	
<b>Vitória</b>	03 Pontos
<b>Empate</b>	01 Ponto
<b>Derrota</b>	00 Ponto

4. A dupla 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 seu documento de identificação com foto à equipe de arbitragem.
5. Os jogos serão sequenciais com horário fixado para a 1ª partida da manhã e 1ª partida da tarde. Apenas para estas em caso do não comparecimento do(a) estudante atleta dentro do horário estipulado, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor do estudante atleta presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **3x0**. Caso nenhum(a) dos(as) estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambos (as).

AUSÊNCIA (WO)	
<b>Sinuca</b>	3x0

6. DA PARTIDA:
  - 6.1. A saída da primeira partida de jogo é decidida por sorteio (Cara ou Coroa) e quem ganha escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem direito à recusa.
  - 6.2. A bola numerada encaçapada na saída identifica o grupo de domínio do jogador ativo, ficando o outro grupo sob domínio do adversário.
    - 6.2.1. Se na saída duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, e nenhuma das bolas retorna ao jogo.
    - 6.2.2. Não converter bola na tacada de saída faculta ao adversário o direito de escolher o grupo de seu domínio encaçapando qualquer bola pertencente ao domínio desejado.
    - 6.2.3. Encaçar bola licitamente obriga a continuar a ação de tacada. Perde o direito da ação e a transfere ao adversário, o jogador que:
      - I. Não encaça bola;
      - II. Encaça bola do grupo do oponente;
      - III. Comete qualquer falta.
  - 6.3. Convertida durante partida, lançada fora da mesa ou do jogo retirada irregularmente, a tacadeira retorna em qualquer ponto delimitado pelo semicírculo "D", ou sobre sua linha.

- 6.4. Bolas numeradas convertidas ou retiradas irregularmente do jogo permanecem fora, exceto quando esta for lançada para fora da mesa.
- 6.5. Bola convertida que retorna ao campo de jogo por impulsão da jogada é considerada como não encaçapada.
- 6.6. Permanecem nas novas posições as bolas movimentadas por falta técnica.
- 6.7. Bolas movimentadas inadvertidamente por árbitro ou terceiros, ou vibrações involuntárias na mesa, são repostas nas posições originais e o jogo prossegue normalmente. Se impossível recompor a situação de jogo anterior, a partida é considerada nula e outra é reiniciada, sem penalidades.
7. DAS FALTAS E PENAS
- 7.1. São consideradas como:
- a) Falta técnica: qualquer falta que contraria as normas, sem dolo.
  - b) Falta disciplinar: a falta técnica premeditada e a desatenção intencional e/ou irresponsável às regras e normas, quando não origem agravantes severos.
  - c) Falta disciplinar grave: o desrespeito ostensivo e/ou agressão física e/ou verbal à pessoas, autoridades, entidades ou bens.
- 7.2. Quando sem dolo são faltas técnicas:
- a) Converter bola do grupo do oponente;
  - b) Converter a tacadeira ("suicídio");
  - c) Conduzir a tacadeira ("carretão");
  - d) Dar mais de um toque na tacadeira ("bitoque").
  - e) Acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo.
  - f) Jogar com qualquer parte do taco que não a sua ponteira;
  - g) Jogar em bola do grupo oponente.
  - h) Tocar indevidamente em qualquer bola.
  - i) Jogar sem ter contato com o piso.
  - j) Jogar com bola em movimento ou sendo repostada em jogo.
  - k) Jogar com a tacadeira fora da área determinada, na saída ou quando retorna ao jogo.
  - l) Usar bola numerada em lugar da tacadeira.
- 7.3. Na ocorrência de falta provável e sem prejuízo do oponente, é facultado ao árbitro praticar uma advertência informal, sem aplicação de penalidades, se assim o julgar conveniente.
- 7.4. É proibido fazer ou usar marcas estranhas na mesa ou campo de jogo.
- 7.5. É proibido usar objetos e/ou bolas para medidas ou cálculos na mesa ou campo de jogo.
8. DO FINAL DE PARTIDA E JOGO
- 8.1. A partida termina quando:
- a) É licitamente encaçapada a última bola, determinando vitória do jogador em ação;
  - b) Falta a um dos jogadores somente encaçapar a (ás), e o oponente comete falta, perdendo a partida;
  - c) Uma das duplas reconhece a derrota na partida.

9. Terminada a competição serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3<sup>as</sup> colocadas, as Atléticoas com maior número de pontos, conforme a tabela de pontuação abaixo:

PONTUAÇÃO	
Colocação	Pontos
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	09 pontos
3º Lugar	06 pontos
4º Lugar	05 pontos
5º Lugar	04 pontos
6º Lugar	03 pontos
7º Lugar	02 pontos
A partir do 8º Lugar	01 ponto

10. 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 TÊNIS

1. A competição de Tênis será realizada de acordo com este Regulamento. A competição seguirá as Regras da ITF (*International Tennis Federation*).
2. Os estudantes atletas poderão participar dos seguintes torneios:
  - Simples Masculina;
  - Simples Feminina;
  - Duplas Mistas.
- 2.1. Os atletas devem pertencer à mesma AAAs para participar do torneio de Duplas.
3. Os estudantes atletas poderão participar de mais de um torneio. Caso haja conflito de horários na programação.
4. O sistema de disputa será definido, de acordo com o número de inscritos.
5. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
  - 5.1. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
6. O(a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
7. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por **02x00** com parciais de 4x0 em cada set. Caso nenhum dos estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes atletas.

AUSÊNCIA (WO)			
Tênis	2 x 0	4x0	4x0

8. Os tenistas que forem desclassificados pelo Código de Conduta da CBT para competições nacionais de adultos, terão todos os seus resultados anulados na competição.
9. As partidas serão disputadas em dois sets curtos com tie break em caso do placar atingir 3x3. Se necessário, um Match Tie-Break de 10 pontos será disputado após o término do segundo set. O sistema de contagem nos games será o de *No Ad*, ou seja, sem vantagem.
  - 9.1. 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.
10. Não serão permitidos jogos entre 24h00min e 08h00min. Em condições normais, os jogos deverão entrar em quadra até as 22h00min.
  - 10.1. Em casos extremos, caberá ao Árbitro Geral a decisão de ultrapassar esses horários.
11. A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1m30seg. O intervalo ao final de cada set será de 02 (dois) minutos.
12. Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.

13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. A entrada dos(as) estudantes atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
  - 16.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior, não ultrapassando o tempo máximo de 05 (cinco) minutos.
17. A apresentação dos(as) estudantes atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Informativa da modalidade.
18. Terminada a competição serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3<sup>as</sup> colocadas, as Atléticas com maior número de pontos em cada naipe, conforme a tabela de pontuação abaixo:

PONTUAÇÃO	
Colocação	Pontos
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	09 pontos
3º Lugar	06 pontos
4º Lugar	05 pontos
5º Lugar	04 pontos
6º Lugar	03 pontos
7º Lugar	02 pontos
A partir do 8º Lugar	01 ponto

19. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA

1. A competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com este Regulamento e seguirá as Regras da ITTF (*International Table Tennis Federation*).
2. Será disputada as categorias:
  - 2.1. Individual Feminino;
  - 2.2. Individual Masculino;
  - 2.3. Duplas Mistas (Estudantes atletas deverão ser da mesma Atlética).
3. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Informe Geral dos **JUBs Atléticas 2025**.
  - 3.1. Os(as) estudante atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
4. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo após a contagem de 10 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por **03x00** com parciais de 11x00 em cada set. Caso nenhum dos(as) estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os(as) estudantes atletas.

AUSÊNCIA (WO)				
Tênis de Mesa	3x0	11x00	11x00	11x00

5. Não será permitido o uso do uniforme a seguir: **camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca**, 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.
6. O sistema de pontuação adotado será:

PONTUAÇÃO	
Vitória	2 (dois) pontos
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por ausência (WO)	0 (zero) ponto

7. Em caso de Fase Classificatória:
  - 7.1. Quando no mesmo grupo 02 (dois) estudantes atletas terminarem empatados em número de pontos, a decisão dar-se-á com base no resultado do confronto direto entre eles.
  - 7.2. Quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais estudantes atletas terminarem empatados em número de pontos, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:
    - a) Partidas pró dividido pelo somatório das partidas pró com as partidas contra [**partidas pró ÷ (partidas pró + partidas contra)**]. Classifica-se o maior coeficiente;
    - b) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente;
    - c) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente;
    - d) Persistindo o empate, sorteio.

8. O(a) estudante 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 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.
10. Não haverá disputa de 3º lugar, exceto na disputa com menos de 08 (oito) inscritos. Os dois semifinalistas serão considerados 3º lugar para fins de premiação, contudo, para fins de classificação geral quem perder para o campeão da competição será considerado o 3º lugar e quem perder para o vice-campeão será considerado como 4º lugar.
11. Terminada a competição serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3ºs colocadas, as Atléticas com maior número de pontos em cada naipe, conforme a tabela de pontuação abaixo:

PONTUAÇÃO	
Colocação	Pontos
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	09 pontos
3º Lugar	06 pontos
4º Lugar	05 pontos
5º Lugar	04 pontos
6º Lugar	03 pontos
7º Lugar	02 pontos
A partir do 8º Lugar	01 ponto

12. 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.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA

1. A competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Cada atleta terá direito a 01 (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.
3. Em todas as Fases a competição será disputada em Melhor de 2 sets vencidos com 15 pontos cada.
4. Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

JOGOS	TROCA DE QUADRA	TEMPO TÉCNICO	TEMPO DE DESCANSO
01 (um) Set de 15 pontos	Somatório de 5 pontos	Somatório de 15 pontos	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe
02 (dois) Sets vencedores			
1º e 2º Sets	Somatório de 5 pontos	Somatório de 15 pontos	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe
3º Set	Somatório de 7 pontos	Não tem	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe

5. 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.
6. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

PONTUAÇÃO	
<b>Vitória</b>	02 (dois) pontos
<b>Derrota</b>	01 (um) ponto
<b>Derrota por ausência (WO)</b>	0 (zero) ponto

7. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, sendo um de cor predominantemente clara e outra predominantemente de cor escura. Entendam-se como uniforme:
  - 7.1. **MASCULINO:** Bermuda ou Calção com cor/modelo iguais e camisa com cor/modelo iguais, com numeração 1 a 2, de acordo com o Informe Geral;
  - 7.2. **FEMININO:** Camisa ou top com modelo/cor igual e com numeração 1 a 2, sukini ou bermuda ciclista com modelo/cor igual, de acordo com o Informe Geral;
  - 7.3. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Informe Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
8. 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 carteirinhas à equipe de arbitragem.
9. Haverá uma tolerância de 10 (dez) minutos, exclusivamente, para o 1º (primeiro) jogo de cada quadra. Para os jogos seguintes, a tolerância, para cada jogo, será de 05 (cinco) minutos. Para o início de cada jogo, todos os tempos serão contados a partir do horário determinado na tabela.
10. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, aplica-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.

AUSÊNCIA (WO)			
<b>Vôlei de Praia</b>	02 x 00	15x00	15x00

11. As equipes masculinas e femininas devem ser compostas por 02 (dois) jogadores.
12. 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.
13. Em caso de Fase Classificatória, caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos na fase de grupos o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
  - a) Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
  - b) Maior coeficiente de *sets average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - c) Maior coeficiente de *pontos average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - d) Sorteio.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

1. A competição de Voleibol será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Cada FUE poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos **JUBs Atléticas 2025**.
3. Não serão concedidos os 02 (dois) tempos técnicos no 8º e 16º pontos.
4. As alturas de rede serão:

REDES	
Feminino	2,24m
Masculino	2,43m

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
  - 5.1. O uniforme de cada estudante atleta constará:
    - Camisas numeradas;
    - Calção;
    - Meias;
    - Tênis.
  - 5.2. Nenhum estudante atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima;
  - 5.3. Comissão técnica: camisa, calça, tênis e meia, não sendo obrigatória a padronização de modelo e cor. **Não será permitido atuar com bermuda;**
  - 5.4. Os(as) estudantes 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 para eventuais sanções.
6. 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.
7. 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 WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **3x0** com parciais de 25x00 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.

AUSÊNCIA (WO)				
Voleibol	3 x 0	25x00	25x00	25x00

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais e oficial de saúde, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
9. A entrada dos(as) estudantes atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
  - 9.1. 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;

- 9.2. Aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Voleibol;
10. O sistema de pontuação para a classificação das equipes a competição será a seguinte:

PONTUAÇÕES DO VOLEIBOL	
RESULTADO DO JOGO	PONTUAÇÃO PARA A EQUIPE
3x0 ou 3x1	03 (três) pontos para a equipe vencedora 0 (zero) pontos para a equipe derrotada
3x2	02 (dois) pontos para a equipe vencedora 01 (um) ponto para a equipe derrotada
Ausência (WO)	03 (três) pontos para a equipe vencedora 0 (zero) pontos para a equipe derrotada

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:
- Maior número de vitórias entre as equipes do mesmo grupo;
  - Maior número de pontos entre as equipes empatadas na fase;
  - 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 concedidos 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 positivos em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os melhores 2<sup>os</sup>, 3<sup>os</sup> e 4<sup>os</sup> lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Eliminatória:
- 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**;
  - Serão classificados o 2<sup>os</sup>, 3<sup>os</sup> e 4<sup>os</sup> lugares que tenham maior número de vitórias;
  - 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:
    - Maior número de pontos;

- b) Sets *average* (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);
  - c) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);
  - d) Sorteio.
13. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o(a) estudante atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado.
- 13.1. Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) estudante atleta e/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;
  - 13.2. Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
14. A participação do(a) estudante atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 14.1. Em caso de derrota da equipe infratora, será aplicado o mesmo placar do WO;
  - 14.2. Em caso de vitória da equipe infratora, será revertido o resultado, com aplicação do mesmo placar da derrota por WO.
15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ

1. A competição de Xadrez será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A competição seguirá as Regras da FIDE (*International Chess Federation*) e da CBX (Confederação Brasileira de Xadrez).
3. Excetuando-se o descrito neste regulamento, as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do Xadrez, publicadas pela Federação Internacional de Xadrez, válidas a partir de 1º de janeiro de 2023 e adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez.
4. Cada FUE poderá inscrever o quantitativo de estudantes atletas, conforme estabelecido no **Informe Geral dos JUBs Atléticas 2025**.
5. Os estudantes atletas serão classificados em ordem decrescente de acordo com o *Rating* FIDE na modalidade clássica (Standard). Para os estudantes atletas que não possuem *Rating* FIDE, será utilizado o *Rating* CBX na modalidade clássica (Standard) e em seguinte ordem alfabética do último sobrenome.
6. A organização disponibilizará o material necessário para a competição.
7. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência, portando uma caneta esferográfica e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
  - 7.1. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
8. O(a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial (Carteirinha) para a arbitragem em todas as rodadas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
9. As competições serão disputadas pelo sistema suíço em 06 (seis) rodadas, com a utilização de programa de empareiramento específico (Swiss Manager), sendo adotados na ordem os seguintes critérios de desempates:
  - a) Confronto direto (código 11);
  - b) Buchhols com corte do pior resultado (código 37);
  - c) Buchhols sem corte (código 37);
  - d) Sonneborn-Berger (código 52);
  - e) Maior número de vitórias (código 12).
10. O tempo de reflexão para cada estudante atleta será de 15 (quinze) minutos com acréscimo de 5 (cinco) segundos por jogada.
11. O estudante atleta perdedor por ausência (WO) terá como prazo final até o término da rodada para apresentar à Arbitragem justificativa formal assinada por sua FUE, caso contrário será desclassificado da competição. O prazo para caracterização do WO será de 15 (quinze) minutos contados a partir do início da rodada.
12. A Reunião Informativa da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos correlatos.
13. Terminada a competição serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3<sup>as</sup> colocadas, as Atléticas com maior número de pontos em cada naipes, conforme a tabela de pontuação abaixo:

PONTUAÇÃO	
Colocação	Pontos
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	09 pontos
3º Lugar	06 pontos
4º Lugar	05 pontos
5º Lugar	04 pontos
6º Lugar	03 pontos
7º Lugar	02 pontos
A partir do 8º Lugar	01 ponto

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o **Informe Geral do JUBs Atléticas 2025**.