ANEXO DA PORTARIA DA REITORIA Nº. 102/2025 de 07.05.2025

O Reitor do Centro Universitário de Ciências e Tecnologia do Maranhão – UniFacema, no uso de suas atribuições estatutárias e considerando o Art. 16 do Estatuto do UniFacema, baixa a seguinte:

EDITAL UniFacema Nº. 011/2025

REGULAMENTO ESPECÍFICO DAS MODALIDADES ESPORTIVAS DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

O REITOR DO CENTRO UNIVERSITÁRIO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO MARANHÃO – UniFacema, no uso de suas atribuições estatutárias, torna público, para conhecimento dos interessados, Regulamento Específico das Modalidades Esportivas dos Jogos UniFacema, aprovado pela Portaria nº 102/2025, do dia 07.05.2025, baixa o seguinte Regulamento, anexo, a esse edital, que prevê os **Jogos UniFacema 2025** do Centro Universitário de Ciências e Tecnologia do Maranhão – UniFacema, em seu inteiro teor.

JOGOS UNIFACEMA 2025
REGULAMENTO ESPECÍFICO DAS MODALIDADES

COMISSÃO EXECUTORA E APOIO DO TORNEIO

ADMINISTRAÇÃO/MODA/PEDAGOGIA/SERVIÇO SOCIAL
Prof.ª Esp. Ana Patrícia Rodrigues Lopes
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Prof. Msc. Eduardo Henrique Costa Barbosa
ARQUITETURA E URBANISMO
Prof. Msc. Pedro Henrique Tajra Hidd Pearce Brito
DIREITO
Prof. Esp. Marlon Jersen Lima dos Santos
EDUCAÇÃO FÍSICA/NUTRIÇÃO
Prof.ª Dr.ª Amanda Suellenn da Silva Santos Oliveira
ENFERMAGEM
Profª. Msc. Márcia Sousa Santos

ENGENHARIA CIVIL/ELÉTRICA

Prof. Msc. Paulo Ricardo Alves dos Reis Santos

FARMÁCIA/BIOMEDICINA

Prof.ª Dr.ª Juliana Nadielle Barbosa Cunha

FISIOTERAPIA/ESTÉTICA E COSMÉTICA

Prof.ª Esp. Jainy Lima Soares

MEDICINA

Prof.ª Msc. Lúcia Maria do Rêgo Medeiros

ODONTOLOGIA

Prof. Msc. Ronney Brandão Osterno

PSICOLOGIA

Prof.ª Msc. Ana Valéria Lopes Lemos

RADIOLOGIA

Prof. Msc. Valney Moura da Silva

TERAPIA OCUPACIONAL

Prof.ª Msc. Nívea Maria Ribeiro Rocha da Cunha

COMISSÃO PRÓPRIA DE AVALIAÇÃO - CPA

Prof.ª Dr.ª Maria Bertolina Costa

MARKETING E COMUNICAÇÃO

Emerson Ferreira Silva

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA DOS JOGOS

COORDENAÇÃO GERAL DOS JOGOS

REITORIA

Prof. Msc. Marcos Aurélio de Araújo Alves

PRO-REITORIA ACADÊMICA

Prof. Msc. Tiago Leal Catunda Martins

PRO-REITORIA ADMINISTRATIVO-FINANCEIRA

Nilson Barbosa Cardia

COORDENAÇÃO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Prof.ª Dr.ª Amanda Suellenn da Silva Santos Oliveira

DIRETOR TÉCNICO DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

Prof. Esp. Sarylainy Sousa Azevedo

SECRETÁRIA GERAL

Prof.ª Msc. Monalisa Silva Matos

COORDENAÇÃO DE AVALIAÇÃO

Prof.ª Msc. Maria Bertolina Costa

COMISSÃO ESPECIAL DISCIPLINAR – CED

PRESIDENTE

Prof. Esp. Gentil dos Reis da Cunha Filho

VICE-PRESIDENTA

Prof.ª Esp. Patrícia Fernanda Soares Ximenes

ADJUNTO

Prof.ª Dr.ª Amanda Suellenn da Silva Santos Oliveira

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO MARANHÃO

JOGOS UNIFACEMA 2025

REGULAMENTO ESPECÍFICO DAS MODALIDADES ESPORTIVAS DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

TÍTULO I

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as Modalidades Esportivas dos **Jogos UniFacema 2025**, sob a gestão e realização do Centro Universitário de Ciências e Tecnologia do Maranhão – UniFacema.

Art. 2º. Nos Jogos UniFacema 2025, serão realizadas as seguintes modalidades de competição:

a) Futsal, masculino e feminino (Apêndice A).
b) Vôlei de quadra, masculino e feminino (Apêndice B).
c) Queimado, feminino (Apêndice C).
d) Vôlei de Areia, masculino e feminino (Apêndice D).
e) Futevôlei, masculino (Apêndice E).
f) Beach Tennis, mista (Apêndice F).
g) Xadrez, mista (Apêndice G).
h) Dama, mista (Apêndice H).

APÊNDICE A – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE FUTSAL DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

Art. 1º - A competição de Futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da *Federation Internationale de Football Association* (FIFA), para a modalidade, adotadas pela Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), salvo o estabelecido neste regulamento.

1. Partida inicial:

1.1. As partidas serão realizadas em 2 (dois) tempos (períodos) de 15 (quinze) minutos cada, com um intervalo de 5 (cinco) minutos.

1.2. Os atletas deverão estar de posse de um documento de identificação com foto para ser apresentado aos integrantes da súmula.

1.3. O cronômetro somente deverá ser parado no **último minuto** de cada tempo, ou sob ordem da arbitragem.

1.4. A equipe poderá iniciar a partida com o time incompleto, porém os jogadores que chegarem atrasados só poderão entrar em quadra após o término do primeiro tempo de jogo, após autorização da arbitragem e registro em súmula, **respeitando o mínimo de 3 atletas em quadra e até o tempo limite de tolerância (10 minutos)**.

1.5. É necessário que a equipe tenha o número mínimo de 3 jogadores em quadra para iniciar a partida.

1.6. O intervalo de tolerância para o comparecimento dos atletas será de 10 (dez) minutos.

1.7. As equipes terão direito a 1 (um) pedido de tempo por período, com duração de apenas 1 minuto.

1.8. O limite de faltas coletivas cometidas por período será de 4 (quatro) faltas, a partir da quinta falta a equipe será punida com tiro livre direto sem barreira.

2. Jogadores e Uniformes:

2.1. Poderão ser inscritos no mínimo 8 (oito) atletas e no máximo 12 (doze) atletas por equipe.

2.2. Os atletas inscritos devem estar regularmente matriculados no período letivo 2025.1. Apresentação do comprovante de matrícula do período letivo é obrigatório e deve ser entregue a comissão organizadora do evento junto as demais documentações para a realização da inscrição.

2.3. Poderão ser inscritos até 2 (dois) atletas que não pertençam ao curso de origem da equipe. Desde que haja **autorização expressa por escrito** do coordenador do curso de origem do atleta, mediante solicitação formal do estudante.

2.4 A participação indevida de um atleta por outro curso, sem a devida autorização, será considerada fraude e acarretará a **eliminação do atleta** da equipe.

2.5. O uniforme deve ser completo, incluindo a camisa e o **short com a mesma identidade visual** da equipe, numerado e padronizado para todos os atletas.

2.6. O uniforme do goleiro deve ser de cor diferente em relação aos demais atletas de sua equipe.

2.7. É obrigatório que a camisa contenha numeração – aplicação máxima de 30 cm² - e nome do jogador.

2.8. É facultativo numeração na parte da frente da camisa.

2.9. É obrigatório a presença do nome ou logo da instituição de ensino (UniFacema), juntamente com o nome do curso, seja no calção ou na camisa, com aplicação máxima de 30 cm².

2.10. Também são itens obrigatórios: meia de cano longo e chuteira sem trava.

2.11. É permitida a inserção de logomarca de patrocínio no uniforme, desde que NÃO faça alusão à propaganda de conteúdo político, filosófico, bebidas alcoólicas, cigarros e produtos que induzem ao vício.

2.12. Não será permitido jogar com brinco, piercing, colar ou outros objetos cortantes que possa prejudicar a integridade do atleta ou de seus companheiros.

2.13 Em caso de duas equipes em quadra estarem com o uniforme na mesma cor predominante, será realizado um sorteio que definirá a equipe que utilizará colete, para diferenciar as equipes.

Parágrafo Único – Não será permitido o uso de **calção com bolsos** por questões de segurança. Além disso, **o uso de meião é obrigatório na modalidade de futsal**, sendo vedada a participação do atleta em quadra sem esse item. Equipes e/ou alunos-atletas que se apresentarem fora dos padrões oficiais de uniformes conforme regulamento geral e específico de cada modalidade, serão proibidas de competir na partida presente da sua participação, as mesmas serão notificadas pela arbitragem e/ou direção dos jogos e terão que se adequar para os demais dias, caso contrário, serão impedidas de participar e serão encaminhadas para Comissão Disciplinar Especial.

3. Sistema de pontuação:

3.1. Vitória: 3 pontos

3.2. Empate: 1 ponto

3.3. Derrota: 0 pontos

4. Formato da disputa:

4.1.O torneio será disputado em duas etapas, no qual a primeira consistirá em uma fase de grupos e, após o somatório de pontos, será realizada a segunda etapa do torneio, formada por um sistema de partidas eliminatórias (em jogo único).

4.2. Caso haja 2 (dois) grupos no torneio, serão classificados os primeiros colocados de cada grupo.

4.3. Caso haja 3 grupos, serão classificados os primeiros colocados de cada grupo somado ao melhor segundo colocado.

4.4 Caso haja 4 grupos e passa somente o primeiro colocado.

4.5. O quantitativo de equipes por grupos dependerá da quantidade de equipes inscritas no torneio.

4.6. As equipes jogarão contra as demais equipes do seu próprio grupo.

4.7. Os grupos serão definidos através de sorteio no dia 5 (cinco) de maio, através do Congresso Técnico.

4.8. Os confrontos da fase eliminatória serão definidos através de chaveamento que será divulgado antes do início da competição.

4.9. Os jogos eliminatórios que terminarem empatados terão o desempate realizado através de uma disputa de pênaltis de 3 (três) penalidades para cada equipe, de forma alternada; persistindo o empate, serão cobradas penalidades alternadas até conhecermos o vencedor.

- Não haverá disputa de terceiro lugar (O terceiro lugar será aquela equipe eliminada na fase semifinal com a melhor pontuação). E em caso de empate será usado os critérios do tópico 5.

5. Critérios de desempate:

Os seguintes critérios de desempate estão prescritos em ordem de prioridade.

5.1. Maior número de vitórias;

5.2. Maior saldo de gols;

5.3. Mais gols pró;

5.4. Menos gols contra.

5.5. Menos cartões amarelos.

5.6. Menos cartões vermelhos.

6. Punições:

6.1. Será punido em 1 (um) jogo de suspensão o atleta que receber 2 (dois) cartões amarelos consecutivos ou 1 (um) cartão vermelho.

6.2. Os cartões serão zerados com o término da fase de grupos.

6.3. O jogador só estará suspenso da primeira partida da fase eliminatória se levar um cartão vermelho no último jogo da fase de grupos ou se estiver suspenso por agressão. Casos de agressão física ou verbal serão julgados pela Comissão Disciplinar Especial com possibilidade de suspensão por tempo indeterminado.

6.4. Em caso da ausência de uma das equipes, após a contagem de 10 (dez) minutos de tolerância após o horário de início da partida, a equipe presente será declarada vencedora por W.O, pelo placar de 3×0.

6.5. Caso ambas as equipes não compareçam, a partida será anulada, sem possibilidade de realiza-la em outro dia/horário, e as equipes ficarão com um jogo a menos.

7. Da Presença e Conduta dos Técnicos.

7.1 – Cada equipe deverá contar com um técnico responsável presente durante as partidas, **sendo obrigatória sua identificação** junto à Comissão Organizadora no momento da inscrição da equipe.

7.2 – O técnico deverá estar presente em quadra ou na área técnica durante toda a duração da partida, **devendo obrigatoriamente usar calçado fechado** por questões de segurança e organização.

§1º – Casos excepcionais que **impeçam o uso de calçado fechado** (ex.: uso de tipoia, imobilizações, condições ortopédicas ou questões de acessibilidade) devem ser previamente comunicados e justificados à Comissão Organizadora com, no mínimo, 48h de antecedência à primeira partida da equipe, anexando laudo médico ou declaração equivalente.

§2º – A Comissão se reserva o direito de analisar e aprovar ou não a solicitação, garantindo o direito de participação com ajustes razoáveis, sempre que possível, em conformidade com os princípios de acessibilidade e inclusão.

§3º – **A substituição do técnico** deverá ser solicitada com até 24 horas de antecedência ao jogo para que a Comissão Organizadora possa validar a substituição e realizar os devidos registros. Em situações emergenciais devidamente justificadas, esse prazo poderá ser flexibilizado a critério da organização.

§4º – A substituição só será considerada válida após aprovação da Comissão Organizadora. O novo técnico deverá respeitar todas as exigências descritas neste regulamento, incluindo presença, identificação e vestimenta.

8 – Das Penalidades

8.1 – Atletas, técnicos, representantes ou quaisquer membros das equipes que descumprirem as normas deste regulamento estarão sujeitos às penalidades descritas abaixo, de acordo com a gravidade da infração.

8.2 – Penalidades possíveis:

- I – Advertência verbal ou escrita;
- II – Suspensão por 1 (uma) ou mais partidas;
- III – Eliminação do atleta/equipe da competição;
- IV – Perda de pontos ou W.O. da equipe;
- V – Impedimento de participação em futuras edições do evento.

8.3 – A gradação das penalidades obedecerá aos seguintes critérios objetivos:

- I – Natureza da infração (leve, moderada ou grave);
- II – Consequência da infração para o andamento da competição;
- III – Histórico do infrator (reincidência ou conduta anterior);
- IV – Atitude pós-infração (cooperativa ou hostil);
- V – Registro em súmula, imagens ou testemunhos oficiais.

8.4 – Toda penalidade aplicada será formalmente comunicada à equipe envolvida no prazo de até 24 horas após o encerramento da partida em que se deu a infração.

8.5 – A equipe ou o indivíduo penalizado terá o prazo de 24 horas, a partir da notificação, para apresentar defesa por escrito à Comissão Organizadora.

8.6 – A Comissão terá até 48 horas para emitir parecer final, podendo:

- I – Manter a penalidade;
- II – Reduzir ou aumentar a sanção;
- III – Anular a penalidade, caso cabível.

8.7 – Havendo discordância da decisão, será permitido recurso único à Coordenação Geral do evento, no prazo de 12 horas após a divulgação da decisão da Comissão. A decisão da Coordenação Geral será definitiva juntamente com as decisões da **COMISSÃO ESPECIAL DISCIPLINAR – CED.**

8.8 – A reincidência de infrações, mesmo que de natureza distinta, poderá agravar a penalidade aplicada, sendo levada em conta a conduta geral da equipe ou atleta ao longo da competição.

APÊNDICE B – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE VÔLEI DE QUADRA DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

Art. 1º - As partidas serão disputadas de acordo com as regras oficiais de jogo da Fédération Internationale de Volleyball (FIVB) em vigor, com as exceções dos itens abaixo:

1. Participantes:

1.1 Podem participar do torneio estudantes regularmente matriculados nos cursos da UniFacema, e membros da equipe docente e administrativa.

- Vôlei de Quadra masculino e feminino - equipe com até quatro integrantes de outro curso que não seja o seu de origem;

1.2 Cada curso pode inscrever uma equipe masculina e uma equipe feminina.

2. Início dos jogos:

- Os atletas deverão apresentar um documento oficial com foto identidade e CPF.
- Entregar o rodízio antes do início das partidas.
- As equipes têm prazo de 10 minutos de tolerância para entrar em quadra.
- A equipagem deve conter o número na frente e verso.
- Haverá tolerância de dez minutos para o início de cada jogo.
- Os jogos serão disputados em dois sets vencedores de 25 pontos. Havendo a necessidade, será realizado o tie-break de 15 pontos.
- Cada equipe terá direito a dois pedidos de tempo por set, não havendo tempo técnico.

2.1 Formato da disputa

- Será no formato de rodízio e caso tenha só duas equipes, será melhor de 3.

3. Rodízio

3.1 Durante o decorrer do jogo, os atletas deverão realizar o rodízio.

4. Substituições

4.1 Cada equipe poderá fazer até seis substituições regulamentares em cada set.

4.2 Um jogador da formação inicial poderá sair e retornar ao jogo uma vez por set, mas somente para sua posição original.

5. Cartões amarelo e vermelho

O árbitro principal das partidas poderá aplicar as seguintes sanções aos atletas, não havendo hierarquia, podendo qualquer uma ser aplicada a qualquer tempo em conformidade à gravidade da ocorrência:

a) Advertência: Sem sanção - Estágio 1: Advertência por meio verbal. Estágio 2: Advertência por meio de cartão amarelo.

b) Penalidade: Sanção – cartão vermelho – Ponto e direito ao próximo saque ao adversário;

c) Expulsão: Sanção – cartões amarelo e vermelho juntos – Jogador deixa a área do jogo e permanece na área de penalidade pelo resto do set;

d) Desqualificação: Sansão – cartões amarelo e vermelho separados – Jogador deixa a área de competição pelo resto da partida.

Todo atleta desqualificado de uma partida cumprirá suspensão automática da próxima partida sem outras consequências.

6. Arbitragem:

6.1 A indicação dos árbitros não poderá sofrer veto das equipes participantes.

6.2 Os capitães de cada equipe são os únicos autorizados a questionar as decisões dos árbitros

7. Equipe não comparecida:

7.1 A equipe que não comparecer será considerada perdedora por WO, perdendo os pontos do jogo.

8. Pontuação:

- Vitória: 2 pontos
- Derrota: 1 ponto
- WO: 0 pontos

9. Atleta irregular

A Equipe que utilizar atleta irregular (Conforme ART. 14 do regulamento geral) perderá os pontos do jogo em que utilizou o atleta.

10. Da Presença e Conduta dos Técnicos.

10.1 – Cada equipe deverá contar com um técnico responsável presente durante as partidas, **sendo obrigatória sua identificação** junto à Comissão Organizadora no momento da inscrição da equipe.

10.2 – O técnico deverá estar presente em quadra ou na área técnica durante toda a duração da partida, **devendo obrigatoriamente usar calçado fechado** por questões de segurança e organização.

§1º – Casos excepcionais que **impeçam o uso de calçado fechado** (ex.: uso de tipoia, imobilizações, condições ortopédicas ou questões de acessibilidade) devem ser previamente comunicados e justificados à Comissão Organizadora com, no mínimo, 48h de antecedência à primeira partida da equipe, anexando laudo médico ou declaração equivalente.

§2º – A Comissão se reserva o direito de analisar e aprovar ou não a solicitação, garantindo o direito de participação com ajustes razoáveis, sempre que possível, em conformidade com os princípios de acessibilidade e inclusão.

§3º – A substituição do técnico deverá ser solicitada com até 24 horas de antecedência ao jogo para que a Comissão Organizadora possa validar a substituição e realizar os devidos registros. Em situações emergenciais devidamente justificadas, esse prazo poderá ser flexibilizado a critério da organização.

§4º – A substituição só será considerada válida após aprovação da Comissão Organizadora. O novo técnico deverá respeitar todas as exigências descritas neste regulamento, incluindo presença, identificação e vestimenta.

11. Das Penalidades

11.1 – Atletas, técnicos, representantes ou quaisquer membros das equipes que descumprirem as normas deste regulamento estarão sujeitos às penalidades descritas abaixo, de acordo com a gravidade da infração.

11.2 – Penalidades possíveis:

- I – Advertência verbal ou escrita;
- II – Suspensão por 1 (uma) ou mais partidas;
- III – Eliminação do atleta/equipe da competição;
- IV – Perda de pontos ou W.O. da equipe;
- V – Impedimento de participação em futuras edições do evento.

11.3 – A gradação das penalidades obedecerá aos seguintes critérios objetivos:

- I – Natureza da infração (leve, moderada ou grave);
- II – Consequência da infração para o andamento da competição;
- III – Histórico do infrator (reincidência ou conduta anterior);
- IV – Atitude pós-infração (cooperativa ou hostil);
- V – Registro em súmula, imagens ou testemunhos oficiais.

11.4 – Toda penalidade aplicada será formalmente comunicada à equipe envolvida no prazo de até 24 horas após o encerramento da partida em que se deu a infração.

11.5 – A equipe ou o indivíduo penalizado terá o prazo de 24 horas, a partir da notificação, para apresentar defesa por escrito à Comissão Organizadora.

11.6 – A Comissão terá até 48 horas para emitir parecer final, podendo:

- I – Manter a penalidade;
- II – Reduzir ou aumentar a sanção;
- III – Anular a penalidade, caso cabível.

11.7 – Havendo discordância da decisão, será permitido recurso único à Coordenação Geral do evento, no prazo de 12 horas após a divulgação da decisão da Comissão. A decisão da Coordenação Geral será definitiva juntamente com as decisões da **COMISSÃO ESPECIAL DISCIPLINAR – CED**

11.8 – A reincidência de infrações, mesmo que de natureza distinta, poderá agravar a penalidade aplicada, sendo levada em conta a conduta geral da equipe ou atleta ao longo da competição.

12 - Do Líbero:

12.1 – Cada equipe poderá inscrever **dois (2) atletas como líbero**, sendo permitida a substituição por outro líbero inscrito no decorrer da competição em casos excepcionais (ex: lesão), mediante justificativa técnica e aprovação da comissão organizadora.

12.2 – O líbero **deverá estar uniformizado com camisa de cor contrastante** em relação aos demais atletas da equipe e distinta também do adversário. A falta desse requisito impede sua participação atleta como líbero.

12.3 – O líbero:

- Só pode atuar na **zona de defesa** (atrás da linha dos 3 metros).
- **Não pode sacar, bloquear ou tentar bloquear.**
- Não pode completar uma ação de ataque se, no momento do toque na bola, ela estiver completamente acima da borda superior da rede.
- Se realizar um levantamento com as mãos (toque de dedos) na zona de ataque, o próximo golpe de ataque **não pode ser finalizado acima da rede**.

12.4 – As substituições envolvendo o líbero:

- São **ilimitadas**, porém só ocorrem entre o líbero e o atleta que ele substitui (mesmo número na rotação).
- Devem ser feitas **fora da zona de substituição regular**, na área designada para entrada/saída do líbero (próxima à linha de fundo).
- Devem respeitar os momentos em que a bola estiver fora de jogo e com autorização dos árbitros.

12.5 – Em caso de ausência do líbero no início do jogo ou durante a competição, **a equipe pode atuar sem esse atleta**, desde que siga as regras padrão de rotação e substituição.

13. Disposições Gerais:

13.1 Todos os participantes do torneio estão sujeitos às regras e regulamentos da UniFacema, bem como às leis aplicáveis.

13.2 Casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão Organizadora, cujas decisões são finais.

APÊNDICE C – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE QUEIMADO DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

1. O Uniforme

1.1 A partida inicia-se com o apito do árbitro principal.

1.2 O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de blusa e calção sem bolso (shorts/ou legs).

1.2.1 O atleta que estiver em quadra com uniforme diferente ou sem o uniforme, não será permitido jogar.

1.3 Todos os jogadores devem estar calçados de tênis.

2. Os Jogadores

2.1 A equipe será inscrita com no mínimo 08 (oito) atletas e no máximo 10 (dez) atletas.

2.2 A equipe poderá dar início a partida com 08 (oito) atletas.

2.3 O capitão da equipe ou os atletas "queimados" lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra, o lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo, a equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.

2.4 O jogador que for queimado terá 10 segundos para alcançar a linha de fundo. Essa contagem passa a ser feita quando não haver quedas do atleta queimado.

2.4.1 Se o atleta cair durante o queima, espera-se ele se levantar, a partir daí inicia-se a contagem de 10 segundos.

2.5 Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que ela não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.

2.6 O jogador que ultrapassar as linhas que delimita quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado "queimado" e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.

2.7 O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", sendo sua equipe sem a posse de bola.

2.8 Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo, exceto a cabeça, pela bola e está venha a cair no chão.

2.9 Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.

2.10 Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.

2.11 Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".

2.12 Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".

2.13 Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurado por um companheiro da equipe ou segurada por qualquer jogador (a) da equipe adversária, aquele não será considerado

"Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente, contando que ele não ultrapasse as linhas que delimitam a quadra.

2.14 O atleta após ser "queimado" deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo, se algum atleta sair antes do término da partida sua equipe perderá a posse de bola.

2.15 O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

2.16 Com exceção do capitão de cada equipe, todos os outros jogadores terão direito apenas a 01(uma) vida cada um.

2.17 Se a equipe arremessar 3 vezes consecutiva a bola acima do ombro perderá a posse de bola.

2.18 Se o atleta atingir o rosto do adversário, ele será punido com cartão amarelo e o time perderá a posse de bola. Se acontecer novamente, ele pegará cartão vermelho e será expulso, e não poderá ser substituído na partida.

3 O Capitão

3.1 Um dos jogadores titulares será o capitão, que deverá usar obrigatoriamente uma braçadeira ou outro elemento para identificação e diferenciação dos demais jogadores.

3.1.1 Se o árbitro der início a partida e o capitão não apresentar a identificação supracitada, ele perderá uma vida.

3.1.2 A identificação do capitão, deverá permanecer com ele até o fim da partida.

3.2 O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária, e lá permanecer obrigatoriamente até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja queimado, e venha substituí-lo na sua posição.

3.3 O capitão de cada equipe terá direito a 02 (duas) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 02 (duas) vezes.

3.4– Não é permitido o capitão ceder "vidas" a atletas reservas, e atletas ainda não queimados.

4 As Substituições

4.1 Cada equipe poderá efetuar tantas substituições quando desejar.

4.2 A substituição somente será permitida quando a equipe estiver com posse de bola.

4.3 O atleta reserva somente poderá participar do jogo para substituir um atleta que esteja na quadra, ou seja que ainda não foi queimado.

5 O Tiro de Saída

5.1 O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio, e optou para iniciar com posse de bola, ou pela outra equipe se, a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.

5.2 Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que perdeu no 1º tempo.

5.3 Antes de cada prorrogação, haverá novo sorteio para escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.

5.4 A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

6 O Banco de Reservas

6.1 O técnico deverá permanecer junto ao banco de reservas no espaço delimitado para sua atuação, estando este de tênis.

7 Critério de Desempate

1 - números de pontos (NP)

2 - números de vitórias (NV)

3 – números de cartões (NC)

4 – confronto direto (CD)

8 As Sanções

8.1 Os atletas e técnicos poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

8.2 São infrações a serem punidas com advertência:

- Atitude antidesportiva para com adversário, companheiros oficiais ou torcidas serão penalizados sem a participação no próximo torneio.
- Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

8.3 São infrações a serem punidas com exclusão:

- Atitude antidesportiva grosseira para como adversário, companheiros, oficiais e torcidas.
- Reincidência após advertência.
- Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

8.4 Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

8.5 Um atleta excluído não poderá ser substituído.

8.6 O técnico e atleta punido com exclusão, ficará impedido de continuar na partida e, de participar da partida subsequente, podendo ainda ser julgados.

Art. 1º - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

APÊNDICE D – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE VÔLEI DE AREIA DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

Art. 1º - A Competição de Voleibol de Praia será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball (FIVB) adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2° - Cada delegação poderá inscrever 03 alunos e somente 01 técnico.

Art. 3° - Os uniformes deverão ser numerados na frente e nas costas da blusa. A cor e aspecto das camisas e shorts devem ser padronizados e contrastar com a cor dos números. A capitã(o) deve ser identificada com uma faixa no braço, durante todos os jogos.

Art. 4º - O formato do jogo será:

4.1 Os jogos serão disputados em melhor de 02 (dois) sets vencedores, sendo os dois primeiros sets de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 20 (vinte) pontos o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos, e neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

4.2 Em caso de empate em número de sets vencidos (01x01), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

4.3 Dependendo da quantidade de equipes inscritas os jogos poderão ser de apenas um set e apenas a fase final melhor de 3 set.

4.4 As partidas deverão iniciar na hora programada, com tolerância máxima de até 10 (dez) minutos. A não apresentação da equipe no horário estabelecido determinará a aplicação de WxO em favor da equipe presente, desde que o atraso não tenha sido causado pela organização do evento.

Art. 5º - Até 30 minutos antes da hora marcada para início da partida, as equipes devem comparecer uniformizadas ao local de competição. O responsável por cada equipe deverá identificar- se a equipe de arbitragem, munido da relação nominal com nome, número da camisa, e o documento identidade dos membros de sua equipe.

Art. 6° - Será concedida a seguinte pontuação:

- vitória - 3 (três) pontos;
- derrota - 1 (um) ponto;
- vitória por WXO – 3 (três) pontos (21x0; 21x0) a favor;
- derrota por WXO – 0 (zero) ponto (21x0; 21x0) contra.

Art. 7° - O formato da competição será definido em Congresso Técnico específico da modalidade.

Parágrafo Primeiro - A responsabilidade pela programação será da coordenação da modalidade, podendo as equipes realizarem mais de 01 (um) jogo por dia.

Art. 8° - O sistema para classificação caso empate entre as equipes será:

8.1 - Maior número de vitórias;

8.2 - Maior número de pontos;

8.3 - Confronto direto

Art. 9° - Das sansões

9.1 - Cumprirá suspensão automática e encaminhado para Comissão Disciplinar, o membro da equipe ou técnico que for expulso ou desqualificado da partida, mediante relatório do arbitro.

9.1.1 - Um membro da equipe que é punido com expulsão, deve ser substituído legalmente/excepcionalmente e imediatamente se estiver em quadra, não participará pelo resto do set, deve se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento sem outras consequências.

9.1.2 - Um técnico expulso perde o direito de intervir no set e deve se dirigir ao vestiário da equipe até a conclusão do set em andamento.

9.1.3 - Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve ser substituído legalmente/excepcionalmente e imediatamente se estiver em quadra e deve se dirigir para o vestiário da equipe pelo resto da partida sem qualquer outra consequência.

9.1.4 - Caso um técnico seja desqualificado durante a partida, a equipe poderá substitui-los por outro técnico que esteja devidamente inscrito na competição, em até 5 (cinco) minutos. Caso não tenha a substituição, a partida será· interrompida e será· declarada vencedora pelo placar de WxO a equipe adversaria.

Art. 10° - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação dos Jogos UniFacema 2025.

APÊNDICE E – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE FUTEVOLEI DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

Art. 1º - A competição de Futevôlei será regida pelas regras oficiais da Federação Internacional de Futevôlei (FIFv), salvo os dispostos contidos neste regulamento técnico.

1 Da Partida Inicial

1.1 A partida se inicia com os 2 atletas de cada equipe na quadra de jogo. Para cada início de partida terá um tempo de 10 minutos de tolerância. Caso um dos jogadores ou a equipe não estiver após o tempo de tolerância, será caracterizado como W.O e vitória de 2 sets a 0 para a equipe que compareceu. Caso as duas equipes não estiverem após o tempo de tolerância, as duas equipes serão eliminadas

2 Da Documentação

2.1 Cada jogador terá que apresentar sua identidade antes de cada partida

3 Do Início do Jogo

3.1 O jogo começa com um saque, decidido por sorteio. A equipe vencedora do sorteio escolhe se prefere sacar ou receber o saque inicial.

4 Da Pontuação

4.1 Os pontos são marcados quando a bola toca dentro das linhas demarcadas do campo adversário.
4.2 Cada ponto marcado equivale a um ponto para a equipe que marcou. O jogo é disputado em sets, e cada set é disputado até que uma equipe alcance 15 pontos, com uma vantagem mínima de dois pontos.
4.3 O jogo será disputado em melhor de três sets.
4.4 Caso uma equipe vença os dois primeiros sets a equipe já vencerá a partida, sem a necessidade do terceiro set.
4.5 A mudança de lado da quadra: vai ocorrer quando uma das equipes atingir 8 pontos.
*Na final subirá de 3 sets de 15 pontos, para 3 sets de 18 pontos e mudança de lado de quadra vai ocorrer quando uma das equipes atingir 9 pontos

5 Das Regras do Jogo

5.1 Cada equipe será composta por dois jogadores do mesmo sexo.
5.2 O saque deve ser realizado por trás da linha de fundo.

5.3 O saque é válido quando a bola passa sobre a rede e toca o campo adversário. Se a bola tocar a rede e passar para o campo adversário, é considerado um saque válido.

5.4 Não é permitido você encostar na rede. Caso ocorra o erro, ponto para o Adversário.

5.5 Cada equipe tem o direito a 1 pedido de tempo (1 minuto).

5.6 Em caso de atendimento médico, o atendimento deve acontecer em 3 minutos. Se o atleta não tiver condições de retornar a partida e não tiver um outro atleta escrito para substituir, a equipe será desclassificada da competição.

6 Dos Toques

6.1 Os toques podem ser realizados com qualquer parte do corpo, com exceção dos braços, antebraços e mãos.

6.2 Cada equipe pode tocar na bola até três vezes antes de enviá-la de volta para o campo adversário.

6.3 Não é permitido segurar, agarrar ou lançar a bola. Apenas toques são permitidos.

6.4 Caso toque mais de três vezes na bola, caso segure ou agarrar a bola, caso toque na bola com a mão, braço e antebraço, caso a bola não passe para o campo adversário, em todos esses casos vai ser ponto para o adversário.

7 Das Vestimentas Permitidas

7.1 Camiseta: serão permitidas camisetas de manga curta ou regatas, feitas de materiais leves, com identificação do nome da instituição e curso.

7.2 Shorts: Shorts esportivos e sem bolsos, bermudas confortáveis ou sungas.

7.3 Meias: O uso de meias é opcional.

7.4 Numeração obrigatória na camisa, frente ou atrás ou em ambos.

8 Do Formato de Disputa

8.1 O torneio será disputado melhor de 3 ou rodízio, e caso tiver apenas duas equipes regularizadas será melhor de 3.

8.2 Os confrontos serão definidos por sorteio. O quantitativo de equipes dependerá do número de equipes inscritas no torneio.

8.3 Não terá disputa de terceiro lugar, aos perdedores da semifinal.

9 Das Penalidades

9.1 Os jogadores devem respeitar as decisões do árbitro e as regras do jogo.

9.2 Comportamento antidesportivo, linguagem imprópria e conduta inadequada são passíveis de penalidades, incluindo advertências, pontos perdidos e até expulsão do jogo, conforme as penalidades do regulamento geral.

9.3 O regulamento oficial da competição deve ser seguido em todos os momentos.

9 Das Considerações Finais

Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos jogos universitários 2025.

Ao participar dos jogos universitários os jogadores aceitam os termos e condições deste regulamento.

APÊNDICE F – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE BEACH TÊNNIS DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

1 Descrição da Partida

1.1 Chaves e Sistema de Disputa:

1.1.1 As duplas serão mistas.

1.1.2 Na fase de grupos as duplas serão divididas em grupos com no mínimo 3 duplas, classificando para as fases finais os primeiros colocados e os segundos colocados. O sistema de disputa do torneio terá dois formatos (fase de grupos e fase final), na fase de grupos, joga-se um set até 4 games com "No Ad", (3x3), joga-se um tie-break até 7 pontos). Na fase final do torneio joga-se dois sets de até 6 games com "No Adv" (6×6), joga-se um tie-break até 7 pontos). Em caso de empate em 1 set a 1 set, joga-se um super tie-break até 10 pontos para o desempate.

2 Critérios de Desempate

2.1 Em caso de empate das duplas nos grupos realizados, a definição das posições será apurada observando-se os seguintes critérios, pela ordem:

1) Em caso de 3 duplas empatadas: Saldo de games/sets (somente entre os envolvidos no empate, após o saldo de games, caso permaneça duas duplas empatadas, confronto direto entre elas) games average (soma dos games ganhos divididos pelos games jogados em cada jogo. Após, será somado os resultados da divisão e quem obtiver a maior soma será considerado o melhor classificado).

3 Códigos de Conduta

3.1 Será aplicada de acordo com o código de conduta da CBT. O código de conduta poderá ser aplicado pelo árbitro geral a qualquer tempo. Para aplicação do código de conduta, o árbitro-geral deverá adentrar a quadra e em voz clara e audível informar ao beach tenista infrator a penalidade aplicada, conforme segue:

A) Obscenidade Audível: Palavras obscenas ditas pelos jogadores em qualquer idioma.

B) Obscenidade Visível: Gestos ou atitudes obscenas visíveis.

C) Abuso de Bolas: Bolas golpeadas propositalmente para dentro ou fora da quadra, mesmo com o jogo terminado, enquanto o jogador estiver na quadra.

D) Abuso de Raquete ou Equipamento: Qualquer atitude destrutiva utilizando raquetes ou equipamentos da quadra.

E) Abuso Verbal: Expressão verbal, que desrespeite a oponente arbitragem ou público em geral.

F) Abuso Físico: Agredir fisicamente seu oponente, arbitragem ou público.

G) Instrução: Qualquer tipo de comunicação audível ou visível entre o jogador, técnico, pais ou acompanhantes.

H) Conduta Antidesportiva: toda e qualquer atitude antidesportiva que não esteja prevista nos itens acima, como por exemplo vibrar de frente para o adversário.

4 Vestimenta dos Atletas

4.1 Roupa adequada em torneios estaduais, nacionais e internacionais no território brasileiro:

A) Masculino: Bermuda/Camiseta (não é permitido jogar de sunga ou sem camiseta)

B) Feminina: short/saia/top/camiseta (não é permitido jogar de biquíni).

5 Penalidades por Infração do Código de Conduta

1ª Ofensa: Advertência

2ª Ofensa: Perda de Ponto

3ª Ofensa: Perda de Game

Observação: A partir da 4a ofensa ficará a critério do Árbitro Geral se continua penalizando com perda de games ou com desclassificação do beach tenista faltoso. Dependendo da gravidade do ato cometido pelo beach tenista, o mesmo poderá ser desclassificado sem passar pelo processo normal acima descrito.

6 Desistência

6.1 Caso um atleta se lesione durante uma partida, poderá ter um atendimento médico de 3 minutos. Caso esse atleta não seja substituído e não consiga voltar a partida, essa partida será considerada como desistência e a vitória será considerada para a dupla que permaneceu em quadra. A quantidade de games considerada para a dupla vencedora, será de 6 ou 7 (no caso de Tie-brake). Os atletas da dupla em que ocorreu a desistência ficarão com a quantidade de games que possuíam durante o momento da desistência.

7 Penalidades por Não Comparecimento (W.O.)

7.1 Na fase de grupos, caso haja um perdedor por W.O., a dupla perdedora estará automaticamente desclassificada da categoria e todos os jogos realizados pela dupla serão zerados.

APÊNDICE G – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE XADREZ DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

1 Peças

- 32 peças, 16 brancas e 16 pretas.
- 2 torres.
- 2 cavalos.
- 2 bispos.
- 1 dama.
- 1 rei.
- 8 peões.
- Tabuleiro de 64 casas claras e escuras.

2 Formato da Disputa

- Neste torneio serão consideradas as regras oficiais de xadrez.
- O torneio será disputado em formato eliminatório, que consistirá em várias rodadas, dependendo do número de inscritos.
- O sistema de classificação será determinado com base no número de participantes e será divulgado antes do início do torneio.
- Os jogadores serão emparelhados aleatoriamente na primeira rodada. A partir da segunda rodada, os jogadores serão emparelhados melhor classificados avançando para as rodadas seguintes.
- Em caso de empate, uma nova rodada será realizada para definir o vencedor da rodada.

3 Tempo de Jogo

- Cada jogador terá um tempo total de 15 minutos, não podendo haver acréscimos.
- O controle do tempo será realizado via aplicativo de celular.
- A reponsabilidade em controlar o tempo será dos participantes;

4 Definições e Partida Inicial

- Definições:

Xeque - Rei sob ameaça de captura.

Xeque-mate - Rei sob ameaça de captura, sem que ele tenha como escapar.

Captura - Determinada peça toma a posição de uma outra peça adversária. Esta é removida da partida.

• Partida Inicial:

O tabuleiro deve ser posicionado de modo que a 1ª casa a esquerda de cada jogador (casa "a1" para as peças brancas e "h8" para as peças pretas) seja da cor preta. O jogador que estiver jogando com as peças brancas começa o jogo, podendo fazer o primeiro movimento. A seguir, os jogadores alternam jogadas até o fim do jogo.

5 Movimentação das Peças

• Torre - A movimentação da torre se dá somente de forma horizontal (linhas do tabuleiro) ou vertical (colunas do tabuleiro).

• Cavalo - É a única peça que pode "saltar" sobre outras peças. A movimentação do cavalo é feita em forma de "L", ou seja, anda 2 casas em qualquer direção (vertical ou horizontal) e depois mais uma em sentido perpendicular.

• Bispo - Esta peça se movimenta somente nas diagonais do tabuleiro.

• Dama - Uma dama pode se movimentar tanto na horizontal como na vertical (assim como uma torre) ou nas diagonais (assim como um bispo).

• Rei - Se movimenta em qualquer direção, mas com limitação quanto ao número de casas. O limite de casas que um rei pode se deslocar é de uma casa por lance. O rei nunca pode fazer um movimento que resulte em um xeque para ele.

• Peão - O peão somente pode fazer movimentos adjacentes à sua posição anterior, isto é, não pode retroceder. O peão, assim como o rei só pode deslocar-se 1 casa à frente por lance, no entanto, quando o peão ainda está na sua posição inicial, este pode dar um salto de 2 casas à frente.

6 Movimentos Especiais

• Roque - É um movimento que envolve 2 peças da mesma cor. São elas o Rei e qualquer uma das torres. O roque é feito ao mover o rei 2 casas para qualquer lado na horizontal. Para se fazer um roque é obrigatório satisfazer as seguintes condições: O Rei não pode ter sido mexido até o momento do roque. Tem que estar na posição inicial.

• Assim como o Rei, a Torre também não pode ter sido mexida, portanto deve estar na sua posição inicial. As casas pelas quais o Rei irá passar, não podem estar sob ameaça das peças adversárias. Não pode haver nenhuma peça obstruindo o caminho onde passarão Rei e Torre. Captura en-passant - Esta captura é um tipo especial feita por peões.

• Regras para a captura en-passant: O peão a ser capturado deve ter feito o lance inicial de 2 casas. O peão que vai fazer a captura, pode fazê-la como se o peão a ser capturado estivesse exatamente 1 casa à frente da sua posição inicial e deslocado 1 coluna a esquerda ou a direita como na captura normal.

• Promoção de peões: Um peão, ao alcançar a última linha do tabuleiro (no caso das brancas a linha 8, e no caso das pretas a linha 1) é promovido, o jogador é obrigado a escolher entre uma das seguintes peças para substituí-lo: dama, torre, bispo, cavalo.

• REI AFOGADO: Uma partida é considerada empatada quando um jogador não puder mais efetuar jogadas consideradas legais, um jogador propor o empate e o outro aceitar, os jogadores não tiverem mais peças suficientes para dar xeque-mate ao adversário.

7 Vitória

• Se o jogador fizer um Xeque-Mate ao adversário.

• Se o adversário desistir da partida.

• Um jogador pode ganhar se o seu adversário atingir o tempo limite. Também se aplica caso o jogador não estiver presente na hora do início do jogo, o cronômetro irá começar a contar e o jogador tem este tempo para retornar e começar sua partida. Caso não apareça, será considerado como derrota.

8 Empates

Uma partida é considerada empatada quando:

• Um jogador não puder mais efetuar jogadas consideradas legais.

• Um jogador propor o empate e o outro aceitar.

• Os jogadores não tiverem mais peças suficientes para dar xeque-mate ao adversário.

E considerado material insuficiente:

- O Rei e um Bispo.
- O Rei e um Cavalo.
- O Rei e dois Cavalos contra um Rei sozinho.
- Um jogador oferecer xeque-perpétuo.

• Forem feitas 50 jogadas sem captura e sem movimentação de peão.

• Determinada posição ocorrer pela 3ª vez durante uma partida.

9 Final do Jogo (Rodada Eliminatória)

• Quando um jogador receber xeque-mate, o jogo acaba e passa para rodada seguinte.

• Os pontos serão somados pela quantidade de vitórias.

10 Penalidades

• Não é permitido aos jogadores deixar o 'ambiente de jogo' sem a permissão do árbitro. O ambiente de jogo é composto pela sala de jogo, banheiros, área de refeição leve, área reservada para fumantes

e outros locais designados pelo árbitro. Não é permitido ao jogador, que tem a vez de jogar, deixar a sala de jogo sem a permissão do árbitro.

• Durante a partida os jogadores estão proibidos de fazer uso de anotações, fontes de informação ou conselhos, ou analisar em outro tabuleiro.

11 Considerações Finais

• A organização dos jogos universitários reserva-se o direito de alterar o regulamento a qualquer momento, com aviso prévio aos participantes.

• Os casos omissos serão resolvidos pela organização dos jogos universitários.

• Ao participar dos jogos universitários, os jogadores aceitam os termos e condições deste regulamento.

APÊNDICE H – REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE DAMAS DOS JOGOS UNIFACEMA 2025

Art. 1º Este regulamento tem como objetivo estabelecer as normas específicas da modalidade Dama, respeitando as diretrizes previstas no Regulamento Geral da Competição.

1 Participação

1.1 A competição será disputada na categoria mista, sendo permitida a inscrição de atletas de quaisquer gêneros.

1.2 Não será permitida a substituição de atletas inscritos antes e após o início da competição.

2 Regras do Jogo

2.1 Tabuleiro e Peças:

I – O jogo será disputado em tabuleiro 8x8 casas, alternando-se as cores (claras e escuras ou brancas e pretas).

II – Cada jogador inicia com 12 peças da mesma cor (claras e escuras ou brancas e pretas), posicionadas nas casas escuras das três primeiras fileiras.

3 Movimentação das Pedras

3.1 As pedras (peças simples) movimentam-se apenas na diagonal e para frente, uma casa por vez.

3.2 As pedras não podem recuar nem se mover para casas claras.

4 Captura Obrigatória

4.1 Toda captura é obrigatória, tanto para pedras quanto para damas.

4.2 Quando houver possibilidade de múltiplas capturas, o jogador deverá escolher o caminho que resulte na maior quantidade de peças capturadas.

4.3 Caso o jogador não execute uma captura obrigatória, o adversário poderá exigir a aplicação da regra do toque, com a perda da peça que não capturou.

5 Regra do Toque

5.1 Ao tocar voluntariamente em uma peça, o atleta é obrigado a movimentá-la, desde que haja lance legal disponível.

5.2 Caso o atleta toque em uma peça com possibilidade de captura e não a execute, o adversário poderá solicitar a aplicação da penalidade da jogada inválida, com a perda da peça.

5.3 Se o atleta tocar em duas peças, deverá movimentar a primeira tocada, se possível.

5.4 No caso de toque involuntário (esbarrão, tremor ou ajuste evidente), o jogador deverá informar ao adversário e ao árbitro dizendo claramente: "ajustando" ou "sem intenção de jogada", antes de tocar na peça.

5.5 O árbitro poderá intervir se identificar condutas repetitivas ou intencionais para confundir o adversário com toques duvidosos.

5.6 O descumprimento dessa regra poderá levar à perda da vez, perda da peça tocada, ou até à desclassificação da partida, conforme avaliação do árbitro.

6 Promoção à Dama

6.1 A pedra que atingir a última fileira do lado adversário será promovida a Dama, recebendo outra peça sobreposta para sinalizar sua promoção ou podendo apenas virar a peça para se diferenciar das demais.

7 Movimento da Dama

7.1 A dama movimenta-se em todas as diagonais, mas apenas uma casa por lance, podendo avançar e recuar.

7.2 É permitido que a dama capture em movimentos para frente ou para trás.

7.3 Não é permitida a Dama Voadora, ou seja, a dama não pode atravessar várias casas vazias de uma vez só — ela se move de casa em casa.

8 Valores das Peças capturadas

I – Cada pedra simples equivale a 1 ponto.

II – Cada dama equivale a 3 pontos, apenas para fins de critério de desempate técnico.

9 Sistema de Disputa

9.1 Caso o número de atletas inscritos na modalidade e presentes na partida ser maior que seis (6) atletas, a competição será disputada no sistema eliminatório simples. Se a quantidade de atletas inscritos na modalidade e presentes na partida ser menor que seis (6) atletas, o sistema será eliminação dupla.

9.2 A duração máxima de cada partida será de 15 minutos. Caso não haja vencedor nesse tempo, o critério de desempate será a soma das peças capturadas (conforme o item 8).

9.3 Se o empate persistir, será realizado desempate rápido, com 5 minutos a partida de desempate e quem capturar a primeira peça será o vencedor. Persistindo o empate, vence quem jogou com as peças pretas ou escuras no desempate (partida de 5 minutos).

Dê-se ciência, Publique-se e Cumpra-se.

Caxias - MA, 07 de maio de 2025.

Marcos Aurélio de Araújo Alves
Reitor UniFacema