

67º JOGOS ESTUDANTIS DA PRIMAVERA

67º JEP – 2022



REGULAMENTO GERAL

COORDENADORIA DE DESPORTOS E RECREAÇÃO

Av. General Carlos Cavalcanti, 4748, - Uvaranas – Ponta Grossa/PR

CEP: 84030-900 – Fone: (42) 99113-3510 – Instagram: @cdr.uepg

e-mail: jep.uepg@gmail.com

Site do 67º JEP: <https://www2.uepg.br/jogosdaprimavera/>

ÍNDICE GERAL

REGULAMENTO GERAL	
CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	
CAPÍTULO II - DOS PRINCÍPIOS	
CAPÍTULO III - DOS OBJETIVOS	
CAPÍTULO IV - DA ADMINISTRAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DESPORTIVA DA COMISSÃO ORGANIZADORA	
CAPÍTULO V - DOS ORGÃOS JUDICIANTES	
CAPÍTULO VI - DO CONGRESSO	
SEÇÃO I - SESSÃO PRELIMINAR	
SEÇÃO II - SESSÃO TÉCNICA	
SEÇÃO III - SESSÃO ESPECIAL	
SEÇÃO IV - SESSÃO EXTRAORDINÁRIA	
CAPÍTULO VII - DA REALIZAÇÃO, PARTICIPAÇÃO E DOS VÍNCULOS	
SEÇÃO I - DA REALIZAÇÃO	
SEÇÃO II - DOS GRUPOS	
SEÇÃO III - DA PARTICIPAÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES ESPORTIVAS	
SEÇÃO IV - DA PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS	
SEÇÃO IV - DA PARTICIPAÇÃO DOS DIRIGENTES E DAS COMISSÕES	
SEÇÃO V - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS	
SEÇÃO VI - DOS REQUISITOS PARA A INSCRIÇÃO	
SEÇÃO VII - DA CONDIÇÃO DE INSCRIÇÃO DOS ATLETAS	
CAPÍTULO VIII - DO CERIMONIAL DE ABERTURA	
CAPÍTULO IX - REGULAMENTO TÉCNICO	
SEÇÃO I - DA REGULAMENTAÇÃO DESPORTIVA	
SEÇÃO II - DAS PENALIDADES E PROTESTOS	

SEÇÃO III - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS	
CAPÍTULO X - DAS NORMAS GERAIS	
SEÇÃO I - DAS NORMAS ESPECÍFICAS DAS COMPETIÇÕES	
SEÇÃO II - DO SISTEMA DE DISPUTA DAS MODALIDADES COLETIVAS	
SEÇÃO III - DO CRITÉRIO DE DESEMPATE	
SEÇÃO IV - DA CLASSIFICAÇÃO, CONTAGEM DE PONTOS E PREMIAÇÃO	
SEÇÃO V - DO TRIBUNAL ESPECIAL DE JUSTIÇA DESPORTIVA	
SEÇÃO VI - REGULAMENTO DO ALOJAMENTO DAS EQUIPES VISITANTES	
ANEXO I - REGULAMENTO DAS MODALIDADES	
ATLETISMO	
BADMINTON	
BASQUETEBOL	
BASQUETE 3x3	
CICLISMO	
E-SPORTS – CLASH ROYALE	
E-SPORTS – COUNTER STRIKE GO	
E-SPORTS – FUTEBOL ELETRÔNICO FIFA 22	
E-SPORTS – FREE FIRE	
E-SPORTS – LEAGUE OF LEGENDS	
FUTEBOL	
FUTEBOL SOCIETY	
FUTSAL	
HANDEBOL	
JUDÔ	
NATAÇÃO	
SKATE	
TÊNIS DE MESA	



VOLEIBOL	
VÔLEI DE AREIA	
XADREZ	
ANEXO II - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	
ANEXO III – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES DE PREPARAÇÃO	



CARLOS MASSA RATINHO JÚNIOR

Governador do Estado

PARANÁ ESPORTE

HÉLIO RENATO WIRBISKI

Superintendente Geral de Esportes

WALMIR DA SILVA MATOS

Diretor Presidente

ILSON AUGUSTO RHODEN

Diretor Administrativo Financeiro

CRISTIANO BARROS HOMEM DEL REI

Diretor de Esportes

EMERSON LUIS VENTURINI DE OLIVEIRA

Coordenador de Esporte de Rendimento

LUCIANO COSTENARO DE OLIVEIRA

Assessor Técnico Jurídico

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA

MIGUEL SANCHES NETO

Reitor

IVO MOTIM DEMIATTE

Vice-Reitor

LEANDRO MARTINEZ VARGAS

Coordenador Geral

WERNER EISNER

Vice Coordenador Geral

GUILHERME MOREIRA CAETANO PINTO

Coordenador Técnico

DIEGO PETYK DE SOUSA

Coordenador de Arbitragem

EDILSON DE OLIVEIRA

Coordenador Administrativo

NATASHA SANTOS LISE

Coordenadora de Cerimonial

ALEXANDRE FERREIRA

Coordenador de Logística

NATALLY MULLER DA SILVA

Coordenadora de Comunicação

PABLO DE BARROS DUBINSKI

Coordenador de Staff

REGULAMENTO GERAL

A UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA e a Coordenadoria de Desportos e Recreação (CDR) em conjunto com o Governo do Paraná, através da Secretaria do Estado de Educação, através da Esportes Paraná e Instituto Paranaense de Ciência do Esporte – IPCE com o apoio da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico da UEPG, desejando contribuir decisivamente para o desenvolvimento da vida estudantil e oferecer aos estudantes um meio mais propício ao seu aprimoramento cultural, moral e físico, promoverá os 67º JOGOS ESTUDANTIS DA PRIMAVERA, do qual poderão participar as Representações Esportivas e atletas avulsos, desde que se comprometam a seguir o presente regulamento.

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Os 67º JOGOS ESTUDANTIS DA PRIMAVERA, manifestação do desporto, organizados pela Universidade Estadual de Ponta Grossa e Coordenadoria de Desportos e Recreação, serão regulamentos, genericamente, pela legislação vigente aplicável e, especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento e Atos Administrativos expedidos pelos coordenadores, no exercício de suas atribuições.

§ 1º. O presente Regulamento tratará somente dos 67º JOGOS ESTUDANTIS DA PRIMAVERA.

§ 2º. A normatização complementar e subsequente, bem como os atos de comunicação aos participantes dos 67º JOGOS ESTUDANTIS DA PRIMAVERA será formalizada por intermédio de documentos oficiais expedidos pela Autoridade Administrativa, Comissões ou Órgãos Competentes.

Art. 2º. As pessoas físicas e jurídicas que participarem dos 67º JOGOS ESTUDANTIS DA PRIMAVERA serão consideradas conhecedoras da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste Regulamento e, igualmente, dos atos administrativos complementares, notadamente os expedidos pelos coordenadores, no exercício de suas atribuições.

Art. 3º. Para efeitos deste Regulamento são consideradas equivalentes às denominações SUPERINTENDÊNCIA GERAL DO ESPORTE ou PARANÁ ESPORTE, UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA ou UEPG, COORDENADORIA DE DESPORTOS E RECREAÇÃO ou CDR, 67º JOGOS ESTUDANTIS DA PRIMAVERA ou JEP, FUNDAÇÃO DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO DA UEPG ou FAUEPG INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR ou IES, TRIBUNAL ESPECIAL DE JUSTIÇA DESPORTIVA ou TEJD, e os ESTABELECIMENTOS DE ENSINO, AS INSTITUIÇÕES DE ENSINO FUNDAMENTAL II (ANOS FINAIS), MÉDIO E OU SUPERIOR, CURSOS DE GRADUAÇÃO, PÓS-GRADUAÇÃO, PROFISSIONALIZANTES, SEQUENCIAL, SUPLETIVOS, COORDENADORIAS DE EDUCAÇÃO BÁSICA DE JOVENS E ADULTOS E ASSOCIAÇÕES ATLÉTICAS UNIVERSITÁRIAS ou **REPRESENTAÇÕES ESPORTIVAS**;

CAPÍTULO II

DOS PRINCÍPIOS

Destacamos, inicialmente, que a UEPG, como instituição de ensino superior, é elemento presente em um dos cinco Pilares do Modelo de Desenvolvimento Esportivo para o Estado, uma vez que, juntamente com o Governo do Estado, Prefeituras Municipais, entre outros, fornece sustentação para o pilar denominado Público Estratégico, ao contemplar, devido a faixa etária dos alunos participantes do JEP, três das nove linhas da Matriz de Desenvolvimento do Esporte, sendo elas: Aprendizagem da prática esportiva; Especialização esportiva; Aperfeiçoamento esportivo.

Com relação aos objetivos colocados pela Política de Esportes do Paraná (PARANÁ, 2018), reiteramos que eles coadunam com os objetivos do JEP, pois, em um evento esportivo escolar que atende adolescentes e jovens, tem-se a certeza de que esta ação irá: i) Oportunizar o acesso da população estudantil, de Ponta Grossa e região, a prática desportiva; ii) Conscientizar a população estudantil de que a prática de exercícios físicos e esportes é importante para a promoção da saúde e bem estar; iii) Incentivar a inserção da prática esportiva regular como parte fundamental do estilo de vida.

Realçamos também que a 67ª edição do JEP justifica-se pelo alinhamento com os princípios éticos que fundamentam a implantação da Política de Esportes do Paraná e permite que a UEPG exerça o papel de protagonista perante esta política, como demonstrado no quadro abaixo.

Quadro 1 – Princípios Éticos Fundamentais da Política de Esportes do Paraná atendidos pelo 67º JEP

Princípios Éticos Fundamentais	67º JOGOS ESTUDANTIS DA PRIMAVERA - JEP
da democratização	Acesso à prática desportiva por alunos do ensino médio, profissionalizante e superior de instituições públicas de ensino, público participante majoritário.
da evolução	Novas parcerias serão realizadas junto a federações e associações esportivas sem fins lucrativos, com a finalidade de melhorar os sistemas de organização, controle e arbitragem dos jogos.
da continuidade	Os JEP é um evento que permite aos alunos de ensino fundamental, médio e, principalmente, superior (graduação e pós graduação), a continuação de suas práticas/carreiras esportivas; É também uma oportunidade real para a formação de seleções universitárias, que visam a participação em competições de nível estadual e nacional;

da inovação	Inclusão de novas modalidades esportivas no quadro dos jogos, como Jogos Eletrônicos, Skate e Ciclismo de estrada e MTB, e propor a possibilidade de participação de outras entidades esportivas composta por acadêmicos do ensino superior, como as Atléticas.
do conhecimento	Inúmeros projetos de pesquisa e extensão poderão ser desenvolvidos durante a execução do JEP. Tanto que, é organizado pelo departamento de Educação Física da UEPG, no mês de novembro de cada ano, uma amostra científica sobre os resultados obtidos por estes projetos, aberta ao público em geral;
da transversalidade	Desde a edição 64, o JEP se aproxima da perspectiva cultural através de apresentações com fins competitivos e/ou cerimoniais de grupos de dança compostos por alunos dos estabelecimentos de ensino do município de Ponta Grossa e dos Campos Gerais
da descentralização	Os jogos permitirão que alunos de instituições de ensino de municípios de menor porte da região dos Campos Gerais possam participar de uma competição com a envergadura do JEP.
da profissionalização	Nas duas últimas edições do JEP foram incluídas novas modalidades esportivas, o que demandou a participação efetiva de mais profissionais da área para planejar, organizar e coordenar as ações.
da autonomia	Será garantida aos entes que integram as equipes de coordenação, arbitragem e jurisdição autonomia para decidirem de forma imparcial e justa sobre quaisquer situação.
da sustentabilidade	A organização da edição 67 dos JEP será pensada de uma forma que possibilite o aproveitamento de materiais existentes na instituição, com a máxima economia dos recursos públicos, respeito ao meio ambiente e respeito à diversidade social.
da colaboração e cooperação	O Departamento de Educação Física e Secretaria Municipal de Esportes de Ponta Grossa terão papéis fundamentais nas ações de execução dos jogos, auxiliando nas tomadas de decisões e cooperando com a liberação de espaços públicos para a prática esportiva.
da segurança	Como em todos os anos anteriores, a integridade física, emocional e psicológica de todos os participantes dos Jogos serão prioridades e serão garantidas por meio de regras de conduta estabelecidas no Regulamento Geral.

da promoção da saúde	O objetivo principal e histórico dos JEP é proporcionar o conagraçamento saudável e amistoso entre os diversos grupos sociais estudantis da cidade de Ponta Grossa e região, com a intenção de inserir no subconsciente coletivo que a prática de exercícios físicos e esportes deve ser visto com um hábito de vida fundamental para a promoção da saúde e prevenção de doenças.
da promoção da educação	Apesar de ser, por natureza, uma competição esportiva entre instituições de ensino, os Jogos Estudantis da Primavera assegurará que a organização, condução e oferta do esporte seja o mais educacional possível, estimulando, acima de tudo, a promoção da atividade esportiva como meio de formação de cidadãos conscientes das suas responsabilidades e deveres, seja no ambiente esportivo ou fora dele.
da garantia dos direitos constitucionais	Em todas atividades que forem de responsabilidade dos Jogos Estudantis da Primavera, terão como premissas básicas o comportamento “pró jogo”, a inclusão e o respeito aos direitos constitucionais.

CAPÍTULO III

DOS OBJETIVOS

Art. 4º. São objetivos dos 67º JEP:

§ 1º. Objetivo Geral: Promover o intercâmbio sócio cultural, acadêmico e esportivo entre alunos, pais, professores e comunidades pertencentes às Representações Esportivas do município de Ponta Grossa e dos Campos Gerais. Fortalecendo, desta forma, a cultura da prática desportiva realizada de forma correta e segura em todos os atores envolvidos e desenvolvendo, nos mesmos, hábitos saudáveis de vida.

§ 2º. Objetivos Específicos:

- a) Ampliar o acesso dos estudantes dos ensinos fundamental, médio e superior ao esporte e ao lazer, priorizando os pertencentes a estabelecimentos de ensino públicos de ensino;
- b) Viabilizar aos acadêmicos dos cursos de Educação Física da UEPG, a vivenciar de forma prática os fundamentos teóricos das diversas disciplinas, bem como compreender a organização e administração de competições;
- c) Oportunizar o aprimoramento físico, intelectual, cívico e moral dos atletas;
- d) Envolver a UEPG com a comunidade estudantil e esportiva de Ponta Grossa e demais cidades do Paraná e outros Estados;
- e) Propiciar aos acadêmicos dos cursos de Licenciaturas e Bacharelado em Educação Física da UEPG,

campo de estágio curricular optativo;

- f) Promover o exercício da cidadania e o desenvolvimento social dos estudantes do ensino fundamental, médio e superior.
- g) Conscientizar da importância da aquisição da prática desportiva como hábito de vida.

CAPÍTULO IV

DA ADMINISTRAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DESPORTIVA DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 5º. O 67º Jogos Estudantis da Primavera – JEP é organizado, dirigido e/ou supervisionado pela CDR por intermédio da Comissão Central Organizadora (CCO) do evento.

Parágrafo único - A CCO será composta dos seguintes membros:

LEANDRO MARTINEZ VARGAS	Coordenador Geral
WERNER EISNER	Vice Coordenador Geral
GUILHERME MOREIRA CAETANO PINTO	Coordenador Técnico
DIEGO PETYK DE SOUSA	Coordenador de Arbitragem
EDILSON DE OLIVEIRA	Coordenador Administrativo
NATASHA SANTOS LISE	Coordenadora de Cerimonial
ALEXANDRE FERREIRA	Coordenador de Logística
NATALLY MULLER DA SILVA	Coordenadora de Comunicação
PABLO DE BARROS DUBINSKI	Coordenador de Staff

CAPÍTULO V

DOS ÓRGÃOS JUDICANTES

Art. 6º. A organização da justiça, do processo, das infrações e respectivas penalidades, conforme deliberação da Justiça Desportiva do Estado do Paraná, através da Comissão Especial de Justiça Desportiva, obedecerá às disposições contidas no Código de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva (COJDD) do Estado do Paraná em vigor e a Lei Federal nº. 9.615/98 (Institui Normas Gerais sobre Desporto e dá outras providências), no que couber, será exercida pelos seguintes órgãos:

- Tribunal de Recursos de Justiça Desportiva (TRJD).
- Tribunal Permanente de Justiça Desportiva (TPJD).

- Tribunal Especial de Justiça Desportiva (TEJD).

CAPÍTULO VI

DO CONGRESSO

Art. 7º. Durante a realização dos JEP, as Representações Esportivas participantes reunir-se-ão em Congresso, sob a direção da Coordenação Técnica, a fim de cumprir as questões definidas neste Regulamento, a ser realizada conforme exposto no cronograma de atividades de preparação deste regulamento (ANEXO III).

Art. 8º. É responsabilidade das escolas participantes a verificação, antes da realização do sorteio por parte da Coordenação Técnica, em quais modalidades esportivas estão inscritas, de acordo com o grupo e sexo. A coordenação Técnica dos 67º JEP disponibilizará as relações de inscritos, por modalidade, grupo e sexo, em nota oficial conforme exposto no cronograma de atividades de preparação deste regulamento (ANEXO III).

§ 1º. As desistências deverão ocorrer conforme previsto no Art. 29º.

§ 2º. Encerrado o prazo de entrega do Mapa Geral de inscrições não serão aceitas reclamações relacionadas a inscrições de equipes por parte das Representações Esportivas.

Art. 9º. Só poderão manifestar-se e ter direito a voto no Congresso Técnico o responsável pela inscrição da Representação Esportiva, indicado através do Mapa Geral.

Art. 10º. Um dirigente esportivo não poderá representar mais do que uma Representação Esportiva no mesmo Grupo nas Sessões do Congresso.

Art. 11º. Para as Sessões do Congresso, o não comparecimento do representante da IES participante, implicará na impossibilidade de requerer impugnação de qualquer uma das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.

Art. 12º. Todas as decisões tomadas no Congresso Técnico serão consideradas como complementares ao presente regulamento, devendo ser acatada por todos os participantes.

Art. 13º. O Congresso abrange os JEP, compreendendo as seguintes sessões:

- I. Sessão Preliminar;
 - a) Parte Solene
 - b) Parte Técnica
- II. Sessão Técnica;
- III. Sessão Especial;
- IV. Sessão Extraordinária.

SEÇÃO I

SESSÃO PRELIMINAR

Art. 14º. A Sessão Preliminar - é a sessão que precede a realização dos JEP, sendo dividida em:

- I. Parte Solene, dirigida pelo Coordenador Geral.
 - a) Abertura da Sessão Preliminar
- II. Parte Técnica - dirigida pela Coordenação Técnica, na seguinte ordem:
 - a) Desistência de modalidades coletivas;
 - b) Sorteio e composição dos grupos das modalidades esportivas (quando da identificação de não participação de equipes, para não haver prejuízo técnico, elas são retiradas do sorteio e composição de grupos);
 - c) Confirmação das modalidades individuais;
 - d) Dirimir as dúvidas, acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição.

Parágrafo único - A Sessão Preliminar dos JEP realizar-se-á conforme cronograma de execução (ANEXO II) por videoconferência.

Art. 15º. As questões omissas de natureza regulamentar, que requeiram solução imediata, serão resolvidas em consenso entre os representantes da UPG e CCO.

SEÇÃO II

SESSÃO TÉCNICA

Art. 16º. A Sessão Técnica é destinada a definir padrões de condução da competição, apresentação de ranking, elaboração de chaves (tecnicamente e/ou por meio de sorteio), e outros assuntos correlatos às respectivas modalidades.

§ 1º. A realização das Sessões Técnicas ficará a critério da CCO, sendo minimamente, uma para cada modalidade esportiva.

§ 2º. Caso as Representações Esportivas participantes não tenham alteração a fazer nas suas Fichas de Confirmação de Atletas (Prova, Modalidade e/ou Categoria), poderão optar em não comparecer nas mesmas, opção esta que deverá ser confirmada pelo representante e se o regulamento técnico da modalidade assim o permitir. Em caso de não comparecimento, a instituição fica impedida de requerer impugnação de qualquer uma das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.

§ 3º. Serão realizadas quantas sessões (reuniões) técnicas forem necessárias para a concretização do

disposto no “caput” deste artigo.

§ 4º. Cada sessão (reunião) técnica será dirigida por um representante da CCO e um representante da respectiva Entidade de Administração do Desporto.

§ 5º. Quando da não participação da Representação Esportiva na competição, em qualquer modalidade na qual estiver regularmente inscrita, será encaminhado relatório à JUSTIÇA DESPORTIVA para as devidas providências.

SEÇÃO III

SESSÃO ESPECIAL

Art. 17º. A Sessão Especial é destinada a definir os participantes que integrarão os grupos/chaves para as fases subsequentes nas diversas modalidades esportivas.

Parágrafo único - A Sessão Especial será dirigida por um ou mais representantes da CCO e serão realizadas tantas sessões quantas forem necessárias para a concretização do disposto no “caput” deste artigo.

SEÇÃO IV

SESSÃO EXTRAORDINÁRIA

Art. 18º. A Sessão Extraordinária é destinada a discutir e apreciar toda e qualquer questão ou assunto pertinente aos JEP que não sejam objeto específico de deliberação das demais sessões.

Art. 19º. A Sessão Extraordinária será convocada pela CCO ou por 2/3 (dois terços) dos representantes credenciados para os jogos.

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

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

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

CAPÍTULO VII

DA REALIZAÇÃO, PARTICIPAÇÃO E DOS VÍNCULOS

SEÇÃO I

DA REALIZAÇÃO

Art. 20º. Os 67º JEP serão realizados durante a estação que lhes empresta o nome, sendo que no ano de 2022 ocorrerá no período de 30 de setembro a 09 de outubro.

Art. 21º. As disputas dos jogos entre atletas e equipes serão realizadas nos locais, dias e horários determinados e divulgados pela Coordenação Técnica através de Boletins Oficiais disponíveis no site oficial da competição - <https://www2.uepg.br/jogosdaprimavera/>.

Parágrafo único - As disputas ocorrerão nas diversas praças esportivas situadas no município de Ponta Grossa – PR.

SEÇÃO II

DOS GRUPOS

Art. 22º. Os 67º JEP serão disputados em 04 (quatro) grupos, assim formados: **(Modificado pela [NOTA OFICIAL Nº 01](#))**

GRUPO I - Para alunos devidamente matriculados em estabelecimentos de ensino de Educação Básica da etapa do Ensino Fundamental na fase dos Anos finais (6º ao 9º anos), nascidos entre anos de 2008 a 2011;

GRUPO II - Para alunos devidamente matriculados em estabelecimentos de ensino de Educação Básica da etapa do Ensino Médio, nascidos entre os anos de 2005 a 2007;

GRUPO III - Para os alunos devidamente matriculados em estabelecimentos de ensino de Educação Básica nascidos anteriormente ao ano de 2005, em suas respectivas modalidades de ensino e Ensino Superior:

GRUPO III - Para os alunos devidamente matriculados em estabelecimentos de ensino de Educação Básica nascidos anteriormente ao ano de 2007, em suas respectivas modalidades de ensino e Ensino Superior:

§ 1º. Os alunos vinculados ao Ensino Superior deverão estar matriculados nas etapas de Graduação e Pós Graduação nas modalidades de educação presencial ou educação a distância.

§ 2º. Os alunos vinculados a cursos técnicos não contemplados poderão se inscrever no Grupo III.

§ 3º. Os alunos vinculados ao Ensino Superior poderão representar: a) cursos de graduação; b) cursos de pós-graduação; c) Associações Atléticas Universitárias; d) Seleções de suas respectivas IES. Destaca-se que o atleta deve fazer a opção de participar apenas por uma equipe.

ABERTO - Para atletas com 18 anos ou mais de idade que não se enquadram dentro dos critérios dos Grupos I, II e III, conforme quadro exposto no artigo 27 do presente regulamento.

SEÇÃO III

DA PARTICIPAÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES ESPORTIVAS

Art. 23º. Poderão participar dos 67º JEP os estudantes das seguintes Representações Esportivas: Escolas e Colégios de Educação Básica das Etapas do Ensino Fundamental (anos finais) e Ensino Médio, e/ou nas modalidades de Educação de Jovens e Adultos, Educação Especial, Educação Profissional e Tecnológica, Educação do Campo, Educação Escolar Indígena, Educação Escolar Quilombola e Educação a Distância. As Representações Esportivas do Ensino Superior: Cursos de Graduação e Pós-graduação de Instituições de Ensino Superior, Associações Atléticas Universitárias de cursos de graduação de instituições de ensino superior.

§ 1º. Em cada modalidade coletiva do 67º JEP haverá restrição de uma equipe por Representação Esportiva.

§ 2º. Nas modalidades individuais do 67º JEP, o número de atletas inscritos será regido pelo artigo 27 do presente regulamento.

§ 3º. As Representações Esportivas que possuam regimes e calendários especiais, a exemplo dos Cursos Pós-médios e Coordenadorias de Educação Básica de Jovens e Adultos – CEEBJA poderão participar da competição, obedecidas as instruções contidas no presente Regulamento.

§ 4º. No grupo III os atletas de Instituições de Ensino Superior (IES) poderão participar dos 67º JEP representando o curso de graduação, a Associação Atlética Universitária **ou** a própria instituição de ensino, nas modalidades esportivas.

§ 5º. Os atletas não poderão competir por mais de uma Representação Esportiva, independentemente do número de modalidades que venham a se inscrever.

§ 6º. As representações de cursos de graduação, Associações Atléticas Universitárias e Instituição de Ensino Superior somente poderão participar dos 67º JEP com atletas e equipes formadas por acadêmicos regularmente matriculados em seus respectivos cursos de graduação.

SEÇÃO IV

DA PARTICIPAÇÃO DOS ATLETAS

Art. 24º. Os atletas participantes dos 67º Jogos Estudantis da Primavera – JEP 2022, com exceção do grupo Aberto, deverão estar matriculados até a data de 31 de agosto de 2022 em Estabelecimentos de Ensino conforme prevê o Art. 21º e com frequência mínima de 75% a partir do início das aulas até a data de início dos jogos.

§ 1º. É proibida a inscrição de qualquer atleta por mais de uma Representação Esportiva;

§ 2º. É proibida a inscrição de qualquer atleta em mais de um Grupo;

§ 3º. No JEP 2022, o atleta poderá participar no máximo de 02 (duas) modalidades coletivas no grupo em que estiver inscrito. Não existe limitação de participação nas modalidades individuais.

§ 4º. Poderão participar na modalidade de Ciclismo na categoria Aberto atletas que não se enquadram em nenhum dos grupos estabelecidos na Seção II deste Capítulo. Os atletas do grupo Aberto deverão seguir procedimento de inscrição específico, com prazos diferenciados, que serão expostos no site oficial dos jogos.

§ 5º. Qualquer participação em desacordo com os termos do caput deste artigo só poderá ser aprovada por deliberação da Coordenação Geral dos JEP, exceto nos casos de penas aplicadas pela Justiça Desportiva.

§ 6º. O não cumprimento aos prazos estipulados, a desistência ou o não comparecimento à competição em uma das modalidades onde a IES tenha efetuado sua inscrição, a sujeitará às penas de suspensão, sendo passível de julgamento junto à Justiça Desportiva.

SEÇÃO IV

DA PARTICIPAÇÃO DOS DIRIGENTES E DAS COMISSÕES

Art. 25º. É facultado às Representações Esportivas inscrever em sua Relação de Dirigentes os seguintes integrantes: **(Modificado pela [NOTA OFICIAL Nº 01](#))**

- I. Comissão Dirigente: Chefe de Delegação, Assessores (no máximo 02), sendo estes os responsáveis de todos os atos legais e administrativos da sua Delegação perante a CCO, **e Atendente;**
- II. Comissão Técnica: Técnicos, Assistentes Técnicos e Preparadores Físicos, das modalidades inscritas;
- III. Comissão Médica: Enfermeiros, Fisioterapeutas, Médicos e outros profissionais da área da Saúde;
- IV. Comissão de Apoio Geral: Jornalistas, Motoristas, Seguranças e outros.

§ 1º.º - Poderão ser inscritas e confirmadas para participação no 67º JEP, na comissão de dirigente, para acompanhar as equipes em quadra, campo, pistas e demais locais de competição, as seguintes pessoas:

- a. Profissionais de Educação Física pertencentes ao quadro docente do estabelecimento de ensino;
- b. Profissionais de Educação Física ligados a outras entidades;
- c. Acadêmicos de Educação Física que estejam cursando Licenciatura ou Bacharelado com idade igual ou superior a 18 anos;
- d. Professores Licenciados de outras áreas pertencentes ao quadro docente do respectivo estabelecimento de ensino, bem como, o (a) Diretor (a) ou membro da equipe pedagógica.

§ 2º. Os dirigentes membros das Comissões de Dirigente, Médica e Técnica somente poderão permanecer no local de competição (banco de reservas das modalidades coletivas, ou local determinado para as modalidades individuais) obedecendo ao previsto neste artigo e seus parágrafos. No caso de expulsão ou cumprimento de suspensão automática de pessoa devidamente habilitada, a

permanência dos demais membros das Comissões será permitida.

§ 3º. Quando um membro da Comissão de Dirigente e/ou atendente for assumir a direção de uma equipe, deverá apresentar a mesa de arbitragem junto com seu documento de identificação oficial com foto, que não poderá estar com o prazo de validade vencido. A não apresentação deste documento impossibilita sua permanência na área de jogo.

§ 4º. A substituição de dirigentes poderá ser feita a qualquer tempo, com apresentação da Carteira Identificação Profissional acompanhado da Ficha de Inclusão/Substituição e deverá ser assinada pelo Chefe de Delegação, ou por um de seus Assessores. Este procedimento deverá ser feito junto à Secretaria Geral dos jogos.

Art. 26º. As IES se responsabilizam inteiramente pelas inscrições de seus atletas, dirigentes e comissão técnica. Quaisquer informações que venham a levantar suspeita sobre a documentação dos mesmos serão investigadas com o máximo rigor para sua apuração. Sendo verificada alguma irregularidade de atletas, dirigentes ou instituições de ensino superior, eles estarão passíveis das penalidades previstas no COJDD.

SEÇÃO V

DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 27º. As modalidades esportivas a serem disputadas, bem como os números máximos de atletas inscritos em cada modalidade por Representação Esportiva nos 67º JEP serão as seguintes:

Modalidades	Categoria	Grupo I		Grupo II		Grupo III		Grupo Aberto	
		M	F	M	F	M	F	M	F
Atletismo	Individual	30	30	36	36	36	36	X	X
Badminton	Individual	10	10	10	10	10	10	X	X
Basquetebol	Coletiva	12	12	12	12	12	12	X	X
Basquete 3x3	Individual	X	X	04	04	04	04	X	X
Ciclismo	Individual	04	04	04	04	04	04	---	---
E-games – Clash Royale	Individual	3	3	3	3	3	3	X	
E-games – Counter Strike	Coletiva	7		7		7		X	
E-games – FIFA	Individual	5	5	5	5	5	5	X	

E-games – Free Fire	Coletiva	6		6		6		X	
E-games – LOL	Coletiva	7		7		7		X	
Futebol	Coletiva	18	18	18	18	X	X	X	X
Futebol Society	Coletiva	X	X	X	X	14	14	X	X
Futsal	Coletiva	14	14	14	14	14	14	X	X
Handebol	Coletiva	16	16	16	16	16	16	X	X
Judô	Individual	20	20	20	20	20	20	X	X
Natação	Individual	16	16	16	16	16	16	X	X
Skate	Individual	03	03	03	03	X	X	X	X
Tênis de Mesa	Individual	05	05	05	05	05	05	X	X
Voleibol	Coletiva	14	14	14	14	14	14	X	X
Vôlei de Areia	Coletiva	X	X	06	06	06	06	X	X
Xadrez	Individual	05	05	05	05	05	05	X	X

- O símbolo Hífen (---) indica que não há limite para a inscrição na categoria aberto.
- A letra X indica que a modalidade não será realizada no grupo.

SEÇÃO VI

DOS REQUISITOS PARA A INSCRIÇÃO

Art. 28º. Para participar do 67º JEP, as Representações Esportivas e Atletas do Grupo Aberto deverão seguir os seguintes procedimentos:

I - Inteira concordância ao presente Regulamento.

II - Mapa Geral de Inscrição: encaminhar o Mapa Geral de Inscrição da Representação Esportiva no período previsto no Cronograma de Atividades de Preparação (Anexo III) para o e-mail: jep.uepg@gmail.com. Modelo do Mapa Geral de Inscrição disponibilizado no site oficial dos JEP.

III – No Mapa Geral de Inscrição o responsável pela Representação Esportiva deve inserir:

- Nome, cidade, telefone e e-mail institucional da Representação Esportiva.
- Nome, telefone, e-mail e CPF do responsável pela inscrição.
- Quais as modalidades individuais e coletivas a Representação Esportiva irá participar, em todos os grupos e sexos.
- Nome e CPF dos responsáveis técnicos cadastrados pela Representação Esportiva.
- Solicitação de alojamento, apenas para Representações de outros municípios.

IV – Inscrição de atletas, comissão técnica, dirigentes e de todos os integrantes da delegação no período previsto no Cronograma de Atividades de Preparação (Anexo III).

a) Modalidades Coletivas: através do site oficial dos jogos, na aba inscrições (<https://www2.uepg.br/jogosdaprimevera/inscricoes/>)

b) Modalidades Individuais: por intermédio do Mapa de Provas (MP) das seguintes modalidades: ATLETISMO, BADMINTON, CICLISMO, JUDÔ, NATAÇÃO, SKATE, TÊNIS DE MESA e XADREZ. A inscrição ocorrerá via o seguinte site: (<https://www2.uepg.br/jogosdaprimevera/inscricoes/>). Após o preenchimento deve ser enviado para o e-mail: jep.uepg@gmail.com, no período previsto no Cronograma de Atividades de Preparação (Anexo III). Modelos de Mapas de Provas disponibilizado no site oficial dos JEP.

V - Enviar, até às 23 horas e 59 minutos do último dia de inscrições, conforme Cronograma de Atividades de Preparação (Anexo III), junto com as Inscrições descritas na etapa IV deste artigo, o comprovante do pagamento da soma da(s) taxa(s) de inscrição por atleta participante, através de Depósito Bancário, Transferência ou PIX, em nome da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico da UEPG (FAUEPG).

Depósito ou Transferência: Caixa Econômica Federal, Agência: 3186, Conta Corrente: 58-8, CNPJ: 08.574.460/0001-35

PIX – Chave aleatória: 7c3c3c60-1144-4715-9b29-168fb528c74c

VI - VALORES DA TAXA DE INSCRIÇÃO POR ATLETA:

- GRUPO I = R\$5,00 (cinco reais) por atleta.
- GRUPO II = R\$5,00 (cinco reais) por atleta.
- GRUPO III = R\$10,00 (dez reais) por atleta.
- GRUPO ABERTO (CICLISMO) = R\$30,00 (trinta reais) por atleta.

VII - Para a modalidade de Skate haverá um formato especial de inscrição, conforme regulamento específico da modalidade.

Art. 29º. As Representações Esportivas que decidirem desistir de participar de uma ou mais modalidades inscritas no Mapa Geral, deverão comunicar tal decisão a CCO por meio do preenchimento da Ficha de Desistência de Modalidade (disponível no site oficial dos jogos (<https://www2.uepg.br/jogosdaprimevera/>)). O

envio desta ficha deverá ocorrer até o dia 30 de agosto de 2022, para o e-mail jep.uepg@gmail.com. Caso não ocorra o procedimento, o caso será encaminhado ao TEJD.

Art. 30º. O Mapa Geral de inscrição é um documento oficial, o qual atestará as condições legais dos atletas e a regularidade dos professores inscritos na condição de responsável técnico, assim como um Médico deverá atestar as condições físicas e de saúde dos atletas que representarão a Representação Esportiva.

Parágrafo único - Na falta da assinatura do médico, a Direção da Representação Esportiva, assume todas as responsabilidades quanto à condição física e de saúde de seus atletas.

Art. 31º. As Representações poderão a qualquer momento, credenciar novos responsáveis técnicos pelas equipes, através do preenchimento do documento oficial, disponível no endereço eletrônico (<https://www2.uepg.br/jogosdaprimavera/>), assinado pela Direção da Representação Esportiva, que conste o nome completo do profissional, função a ser desempenhada e CPF. O referido documento deverá ser entregue diretamente para os coordenadores das modalidades com 15 minutos de antecedência ao início da partida.

Art. 32º. Depois de encerrado o período de inscrições das modalidades, as quais serão efetuadas através do Mapa, NÃO será permitido nova inscrição, complemento ou a substituição da relação de modalidades.

SEÇÃO VII

DA CONDIÇÃO DE INSCRIÇÃO DOS ATLETAS

Art. 33º. São condições para inscrição dos atletas:

- a) Ser aluno efetivo da Instituição de Ensino (Representação Esportiva) pelo qual se inscreve, até 31 de agosto de 2022, em se tratando de regime anual e desde o início do período regular, em se tratando de Estabelecimento de Ensino de regime semestral ou Calendário Especial;
- b) Expirado o prazo estabelecido no item a), o atleta que efetuar transferência escolar para outra Representação Esportiva, não poderá utilizar deste elo de identificação com o antiga ou nova Representação Esportiva.
- c) Não estar sofrendo punição escolar;
- d) Ter cumprido as obrigações escolares, principalmente no que se refere à prestação de provas bimestrais, semestrais ou finais;
- e) Ter 75% (setenta e cinco por cento) de frequência nas aulas, no Estabelecimento de Ensino pelo qual está vinculado;
- f) Estar em perfeita condição física, de saúde e apto à prática do esporte;

§ 1º. Os atletas inscritos só poderão participar nas modalidades previstas dentro do Grupo estabelecido pelo regulamento.

§ 2º. Os filhos de funcionários públicos estaduais e federais poderão participar dos 67º JEP, mesmo que estes tenham sido transferidos de outras localidades durante o ano letivo.

Art. 34º. Os atletas que já concluíram o ensino médio, somente poderão participar dos 67º JEP, em Representações nos Grupos III ou Aberto.

§ 1º. Atletas que estão com suas matrículas trancadas nas IES NÃO poderão participar do Grupo III.

§ 2º. Os atletas matriculados nos cursos de pós-graduação lato ou stricto sensu, deverão integrar as equipes das representações vinculadas ao curso de graduação acadêmica inicial dos mesmos;

Art. 35º. São condições de jogo dos atletas, além do caput do artigo anterior, apresentar documento com foto que goze de fé pública em todo território nacional, que possua fotografia capaz de retratar as atuais condições físicas de seu portador, devendo ser representado na sua forma original.

§ 1º. Para ter condições de jogo o participante deverá se apresentar diretamente à equipe de arbitragem com um dos seguintes documentos com foto que gozem de fé pública:

- a) Cédula de Identidade expedida pelas Secretarias de Segurança Pública através dos Institutos de Identificação de qualquer um dos Estados membros da República Federativa do Brasil, ou;
- b) Carteira de Trabalho e Previdência Social expedida pelo Ministério do Trabalho Carteira Nacional de Habilitação, ou;
- c) Cédula de Identidade de Estrangeiro ou Passaporte Brasileiro expedido pela Polícia Federal, ou;
- d) Carteira Nacional de Habilitação expedida pelo Departamento Nacional de Trânsito a República Federativa do Brasil, dentro do prazo de validade;
- e) Cédula de Identidade Profissional emitida pelo conselho de classe reconhecido pelo país, ou;
- f) Cédula de identidade militar.

§ 2º. Tal documento ficará de posse da coordenação da modalidade até o final da partida ou prova, sendo obrigação do atleta retirar seu documento junto à equipe de arbitragem.

§ 3º. Fotocópias de documentos relacionados no § 1º deste artigo serão aceitos, desde que autenticados em cartório em, no máximo, 30 dias anteriores à partida ou prova.

§ 4º. O atleta deverá estar relacionado na súmula das modalidades coletivas ou na ficha de inscrição das modalidades individuais.

§ 5º. Os documentos danificados somente serão aceitos com autorização expressa do TEJD da competição, sendo que para a emissão da autorização será necessária a presença do próprio participante, juntamente com responsável credenciado pela Representação Esportiva.

Art. 36º. Os participantes que optarem pela apresentação de outro documento, somente poderão participar dos 67º JEP, após autorização expressa da TEJD.

Art. 37º. Não serão aceitas carteiras estudantis emitidas pelo Estabelecimento de Ensino, nem por uniões e associações estudantis.

Art. 38º. Os autores e os participantes de fraudes e falsificações documentais, além das punições impostas pelo TEJD, serão encaminhados à Justiça Criminal para as providências cabíveis.

Art. 39º. O estudante que pertencer a duas ou mais representações (Curso, Associação Atlética, etc) poderá participar, exclusivamente, por apenas um deles, de sua livre escolha, obedecido o prescrito nas condições de participação dos atletas.

CAPÍTULO VIII

DO CERIMONIAL DE ABERTURA

Art. 40º. Os 67º JEP terão um Cerimonial de Abertura do qual participarão obrigatoriamente representantes de todas as Representações, com exceção daquelas que estarão somente nas modalidades que não tenham seu início no primeiro dia de competições ou em jogo imediatamente após o cerimonial de abertura dos jogos.

§ 1º. As Representações participantes do Cerimonial de Abertura deverão ter no mínimo de 03 (três) e máximo 05 (cinco) atletas, devidamente uniformizados, sendo que a não participação acarretará em encaminhamento para TEJD.

§ 2º. Será considerado uniforme para o desfile de abertura: camisas, agasalhos e/ou blusas iguais e com identificação da Representação Esportiva;

§ 3º. Não será permitido aos atletas durante o desfile: estar portando boné ou chapéu (exceção se o boné ou chapéu fizer parte do uniforme e todos os membros da delegação estiverem usando o mesmo modelo e cor), chinelo de dedo ou sandálias, garrafas ou latas de bebidas alcoólicas ou não.

§ 4º. A Coordenação Geral dos 67º JEP encaminhará ao TEJD, a relação das Representações, pelo não cumprimento do Art. 30º.

§ 5º. O Cerimonial de Abertura obedecerá a seguinte apresentação:

- I. Concentração das delegações;
- II. Entrada e desfile das delegações;
- III. Hasteamento das bandeiras do Brasil, do Paraná, do Município sede e da FPDU, ao som do Hino Nacional Brasileiro e Hino do Paraná;
- IV. Declaração de abertura dos jogos;
- V. Entrada do fogo simbólico e acendimento da pira olímpica;
- VI. Juramento do atleta:

"Prometo participar nos Jogos Estudantis da Primavera - 2022 / respeitando e cumprindo todas as regras que o regem / comprometendo-me com um esporte sem doping e sem drogas / no verdadeiro espírito esportivo / pela glória do esporte e honrando às nossas Instituições"

- Assim eu Juro –

- VII. Confraternização e retirada das delegações;
- VIII. Eventos artísticos e/ou outros;
- IX. Encerramento.

CAPÍTULO IX

REGULAMENTO TÉCNICO

SEÇÃO I

DA REGULAMENTAÇÃO DESPORTIVA

Art. 41º. Nos 67º JEP serão aplicados Códigos e Regras Oficiais das modalidades, no que não forem expressamente especificados no presente Regulamento e instruções emitidas oficialmente pela Comissão Organizadora ou Pareceres do TEJD.

Art. 42º. Somente serão programadas as competições que apresentarem o mínimo de 03 (três) Representações inscritas nas modalidades coletivas e 02 (dois) Representações nas modalidades Individuais.

Parágrafo único - Nas modalidades de Atletismo, Badminton, Ciclismo, Judô, Natação, Skate, Tênis de Mesa e Xadrez se fazem necessários 02 (dois) atletas inscritos, confirmados e presentes no dia da competição por categoria, peso ou prova e 02 (duas) equipes nas provas de revezamentos, inscritos, confirmados e presentes no dia da competição.

Art. 43º. Os Árbitros e seus Auxiliares, bem como, os locais e horários de jogos, serão escolhidos e determinados pela Comissão Organizadora e em nenhuma hipótese poderão ser recusados.

Art. 44º. Não serão alteradas as escalas e tabelas dos jogos para atender às necessidades de qualquer Representação Esportiva, podendo haver alteração de horários de acordo com a necessidade da Coordenação Técnica.

Art. 45º. Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso apenas para o primeiro jogo de cada rodada, não havendo tal para as demais.

Parágrafo único - Nas modalidades individuais, os atletas deverão se apresentar para as provas imediatamente após terem sido convocados pela equipe de arbitragem, sendo que a ausência será considerada como desistência.

Art. 46º. O atleta ou equipe que desistir, deixar de comparecer no prazo regulamentar ou comparecer sem as condições materiais exigidas pelas regras específicas da respectiva modalidade para a disputa de jogo ou prova oficialmente programada, será considerado perdedor por WO (Walk Over), desclassificado do evento, ter os resultados obtidos na competição cancelados e, ainda, ter o relatório do caso encaminhado para TEJD.

Art. 47º. Somente será permitida a permanência na área de competição as:

- a) Pessoas envolvidas diretamente com a partida em questão, de acordo com as regras da modalidade;
- b) Pessoas devidamente credenciadas, membros da CCO, imprensa, segurança e TEJD;
- c) Pessoas com autorização do supervisor ou coordenador da modalidade.

Art. 48º. Nenhum participante poderá alegar desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa aos 67º JEP, tendo o documento oficial expedido pela Coordenação Geral, Coordenação Técnica e, ou, pelo TEJD sido regularmente publicado através da Imprensa Oficial, editais, ofícios, portarias, boletins, notas oficiais, site oficial dos 67º JEP ou demais atos administrativos de comunicação.

Art. 49º. Para ter ciência de todos os atos expedidos pela coordenação dos jogos, os representantes das Representações deverão acompanhar diariamente junto a Coordenação Geral, os boletins de programação, resultados, notas oficiais, e outros documentos expedidos pela Coordenação Técnica, que também serão disponibilizados através do endereço eletrônico <https://www2.uepg.br/jogosdaprimavera/>.

Art. 50º. Somente poderá dirigir a equipe desportiva, tanto nas modalidades coletivas quanto nas individuais, um membro da comissão de dirigentes devidamente inscrito e registrado pela Representação Esportiva que apresentarem antes do início da partida, documento oficial de identificação com foto e que goze de fé pública (Carteira de Identidade, Passaporte, Carteira de Trabalho, Carteira de Habilitação e Registro Profissional).
(Modificado pela [NOTA OFICIAL Nº 01](#))

§ 1º. Nas modalidades coletivas, quando a equipe se apresentar sem a presença do Técnico, um profissional da Representação Esportiva devidamente credenciado ou o capitão da equipe poderá assumir a direção da equipe.

§ 2º. Nas modalidades individuais, quando a equipe se apresentar sem a presença do responsável técnico e/ou um membro da comissão de dirigentes apto, será indicado um representante dos atletas conforme estabelecido nas regras oficiais de cada modalidade.

Art. 51º. Os atletas poderão participar das competições sem a presença do responsável técnico, desde que devidamente identificados e uniformizados. Entretanto, a responsabilidade pela integridade física, saúde e segurança dos mesmos será da Direção da Representação Esportiva.

Art. 52º. Em todos os grupos as equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas, sendo camisas iguais e calções iguais, em suas cores e modelos, sem os quais não poderão participar das disputas.

§ 1º. As camisas deverão conter numeração.

§ 2º. Não se aplica ao caput deste artigo as modalidades de Atletismo, Ciclismo, Natação, Judô, Skate e Xadrez.

Art. 53º. Nas modalidades coletivas, caso exista a coincidência de cores dos uniformes das equipes em disputa, um sorteio indicará qual das equipes deverá mudar o uniforme.

Parágrafo único - Após a realização do sorteio a equipe que necessitar trocar o uniforme, terá o tempo de 15 (quinze) minutos, contados a partir do sorteio, para se apresentar em quadra em condições de jogo;

Art. 54º. Qualquer acidente que venha ocorrer durante a participação dos atletas nas competições será de inteira responsabilidade dos mesmos ou a quem de direito ao aluno envolvido.

Parágrafo único – A condição de saúde dos participantes, bem como a responsabilidade sobre a participação dos alunos menores de idade, de acordo com a legislação vigente no país, ficará sob a responsabilidade dos seus respectivos Representação Esportiva.

Art. 55º. A Comissão Organizadora se reserva o direito de realizar partidas em qualquer modalidade esportiva, em locais de jogo sem a presença de público, com os portões fechados.

Art. 56º. É vetado o uso de qualquer tipo de instrumento musical (percussão ou sopro) dentro dos locais de competição.

Parágrafo único - Os atletas e dirigentes inscritos nos 67º JEP ficam proibidos de ingerir qualquer tipo de bebida alcoólica dentro das praças esportivas durante a realização das competições.

SEÇÃO II

DAS PENALIDADES E PROTESTOS

Art. 57º. A Representação Esportiva que desistir, não comparecer; comparecer fora do prazo regulamentar ou sem as condições materiais exigidas pelas regras específicas da respectiva modalidade para atuação, ou também, atleta individualmente considerado, conforme cada caso e regras específicas de cada modalidade, para a disputa de jogo ou prova oficialmente programada, será considerada(o) perdedora(o) por W.O., sendo desclassificada(o) do evento, além de ter os resultados obtidos na competição cancelados.

§ 1º. Para as modalidades individuais a caracterização do WxO dar-se-á pela ausência total de atleta/ Representação Esportiva, na modalidade/sexo.

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

Art. 58º. A Representação Esportiva que se apresentar para a disputa de um jogo ou prova oficialmente programado, equipe, dirigente e/ou atleta individualmente considerado, sem as condições legais para atuação, será encaminhado à Justiça Desportiva um relatório por parte do Comitê Organizador do evento para as providências legais.

Parágrafo único – Se a Justiça Desportiva entender pela suspensão, a equipe e/ou atleta individualmente

terá todos os resultados obtidos na competição e/ou prova, individualmente considerada, cancelados, sendo que após o início de qualquer fase subsequente, não será permitido a qualquer equipe requerer sua ascensão.

Art. 59º. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente na mesma modalidade/sexo, a pessoa física que:

- I. No Basquetebol for desqualificado (exceto o técnico);
- II. No Futebol receber 02 (dois) cartões amarelos (consecutivos ou não) ou 01 (um) cartão vermelho;
- III. No Futebol Society receber 02 (dois) cartões amarelos (consecutivos ou não) ou 02 (dois) azuis (consecutivos ou não) ou 01 (um) vermelho.
- IV. No Futsal receber 02 (dois) cartões amarelos (consecutivos ou não) ou 01 (um) cartão vermelho;
- V. No Handebol for expulso ou desqualificado, exceto na 3º exclusão;
- VI. No Voleibol for desqualificado;
- VII. No Vôlei de Praia for desqualificado;

§ 1º. Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, a pessoa física for absolvida 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.

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

Art. 60º. No controle de cartões (amarelos e vermelhos), para a modalidade de FUTSAL, serão aplicados os seguintes procedimentos:

- I. Será de inteira responsabilidade das IES participantes o controle dos cartões recebidos por seus atletas e dirigentes na respectiva modalidade. Caso haja interesse, o mesmo pode ser solicitado na secretaria do evento. A equipe de arbitragem não impedirá a participação de qualquer atleta, caso o técnico queira colocá-lo no jogo.
- II. Todos os cumprimentos de suspensão automática e cartões recebidos nos jogos realizados contra a equipe desclassificada serão mantidos.
- III. **W.O.** – na partida em que houver o W.O., os atletas que deveriam cumprir a suspensão automática deverão fazê-lo novamente na partida seguinte.
- IV. O número de cartões para configurar a suspensão automática é de 02 cartões amarelos ou 01 vermelho, não sendo zerados de uma fase para a outra.
- V. É facultado ao dirigente verificar junto a secretaria geral do evento o controle de cartões.
- VI. A conferência dos cartões recebidos deverá ser realizada no final de cada jogo pelos técnicos

e arbitragem, havendo qualquer problema deverá ser corrigida na observação da súmula, não havendo possibilidade TÉCNICO-ADMINISTRATIVA de retificações posteriores, somente por solicitação através da Justiça Desportiva.

Art. 61º. Qualquer prejuízo material ou atos disciplinares causados durante as competições que ofendam a imagem do desporto acarretará o imediato encaminhamento à Justiça Desportiva para providências cabíveis

SEÇÃO III

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 62º. Para as modalidades coletivas qualquer partida que seja suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada até 12 (doze) horas após o horário anteriormente fixado, desde que não haja nada mais que impeça a sua realização normal.

Parágrafo único - A partida será reiniciada de onde foi paralisada, mantendo, quando necessário, o tempo decorrido e o resultado apresentado no momento da paralisação.

Art. 63º. No caso de um jogo ultrapassar o horário de início do jogo seguinte, as equipes farão seu aquecimento fora da quadra de jogo, dispondo, no entanto, de no máximo 10 (dez) minutos para aquecer na quadra de jogo.

Art. 64º. A competição poderá ser transferida ou suspensa se houver atraso de no mínimo 01h30min (uma hora e trinta minutos).

Art. 65º. A Coordenação Técnica é a autoridade competente na competição para manter a programação, transferir ou suspender, após a devida análise da situação vigente.

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

Art. 66º. Transferido ou suspenso definitivamente um jogo ou uma competição, por motivo alheio à vontade das equipes disputantes, poderá ser marcada nova data para realização dela, de forma integral ou parcial (período/tempo restante).

Art. 67º. É de responsabilidade total das IES participantes o transporte para a competição, devendo ser cumpridos os protocolos estabelecidos pela Secretaria de Estado da Saúde – SESA e do(s) município(s)-sede(s).

Art. 68º. Haverá uma tolerância de 15 minutos para o início do primeiro jogo de cada período, não existindo essa possibilidade para os demais jogos.

Art. 69º. Será passível de impedimento por determinação da arbitragem, a utilização de instrumentos de percussão ou de quaisquer outros que produzam som, pelas torcidas, e que possam atrapalhar o desenvolvimento das partidas dentro dos ginásios ou em locais onde houver jogos e outras disputas. Em caso de permissão, a equipe de arbitragem deverá orientar o local de permanência deles, sendo sempre

do lado contrário a posição da mesa de controle e bancos de reservas.

Art. 70º. Qualquer consulta atinente às competições, sobre matéria não constante deste Regulamento, deverá ser formulada por escrito pelos responsáveis das Representações, o qual, depois do devido exame, apresentará sua solução por intermédio de documento oficial.

Art. 71º. Ao atleta, técnico, assistente técnico, assessores, médico, diretor, árbitro ou qualquer outra pessoa ligada diretamente aos JEP, é proibido fumar e ingerir bebidas alcoólicas, nos locais oficiais dos Jogos (locais de competição, CCO, refeitório, alojamento e/ou outros).

Art. 72º. No 67º JEP 2022 as IES, Cursos, Escolas, Associações Atléticas, atletas, árbitros, assessores e pessoas físicas ou jurídicas, diretamente ou indiretamente vinculadas aos Jogos, a serviço de qualquer delegação, que infringirem este Regulamento, as normas ou decisões da Coordenação Geral, Técnica e Justiça Desportiva, ou ainda, cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições, estarão sujeitos às sanções previstas no COJDD.

Art. 73º. Será de inteira responsabilidade das Representações, se pessoas físicas e/ou jurídicas que estiverem cumprindo punição imposta pelo órgão julgante e/ou suspensão automática, vierem a participar de jogo ou prova.

Art. 74º. É de responsabilidade direta e exclusiva das Representações participantes, os danos, prejuízos e depredações causados em bens imóveis e/ou móveis utilizados na competição, por qualquer pessoa integrante da sua delegação. Em qualquer situação o prejuízo deverá ser imediatamente ressarcido, com a reposição do material ou em valor pecuniário.

Parágrafo único - Além das consequências previstas no parágrafo acima, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas no COJDD.

Art. 75º. A condição de saúde dos atletas e dirigentes participantes, bem como a participação de atletas menores de idade, de acordo com a legislação vigente no país, ficarão sob a responsabilidade das Representações pelas quais estiverem participando, desde o momento da formação da delegação, do seu traslado entre o município de origem e o município-sede e vice-versa, durante as competições e durante o deslocamento interno aos locais de competição.

Art. 76º. Todos os participantes, devidamente representados/assistidos por quem de direito, na efetivação de suas participações, autorizam, em caráter gratuito irrevogável e irretratável, a UEPG e a CDR, a captar, fixar e utilizar as suas imagens e vozes durante a realização dos jogos, em qualquer suporte de mídia existente, ficando estas entidades, desta forma, plenamente capacitadas a divulgar as imagens e vozes a seus exclusivos critérios, a qualquer tempo, no Paraná, no Brasil e em outros países.

Art. 77º. Compete à Coordenação Geral e Coordenação Técnica do 67º. JEP 2022, zelar pela sua execução e resolver os casos omissos a este Regulamento.

CAPÍTULO X

DAS NORMAS GERAIS

SEÇÃO I

DAS NORMAS ESPECÍFICAS DAS COMPETIÇÕES

Art. 78º. Os responsáveis pelas equipes, deverão entregar na mesa de controle, antes do início de cada disputa, os documentos de identificação de seus atletas e comissão técnica.

Art. 79º. Para evitar acidentes, os técnicos ou responsáveis deverão orientar seus atletas sobre a proibição de uso de: correntes, anéis, pulseiras, brincos ou outros adereços, durante a realização das partidas.

Art. 80º. Para um melhor acompanhamento dos jogos, os documentos oficiais do evento (boletim oficial, programação, resultados, classificação final, notas oficiais, etc.) serão publicados na página oficial do 67º JEP, <https://www2.uepg.br/jogosdaprimavera/>.

Parágrafo único - É facultativo aos dirigentes retirar os documentos oficiais (boletim oficial, programação, resultados, classificação final, notas oficiais etc.) na forma física na secretaria geral dos jogos (CCO).

Art. 81º. Para evitar dúvidas, os técnicos e dirigentes deverão ler atentamente o Regulamento do 67º. JEP 2022, bem como todos os documentos que forem publicados. A qualquer tempo a CCO coloca à disposição seu corpo técnico para maiores esclarecimentos.

SEÇÃO II

DO SISTEMA DE DISPUTA DAS MODALIDADES COLETIVAS

Art. 82º. Para a edição 67º do JEP, a composição dos grupamentos, quando for o caso, distribuirá as equipes nos grupos através de sorteio pelo sistema serpentina. Para a realização dos sorteios não haverá o estabelecimento de cabeças de chaves.

Art. 83º. A forma de disputa dos 67º JEP, nas modalidades coletivas será a seguinte:

a) ATÉ 05 EQUIPES:

Fase Única: Será formado um grupo único através de sorteio e será disputado em sistema de rodízio em um turno. A Classificação Final será efetuada pela pontuação das equipes ao final do turno.

b) DE 06 A 08 EQUIPES:

Fase Classificatória: Dois grupos com rodízio em um turno entre as equipes do grupo, classificando as duas melhores equipes de cada grupo para a fase semifinal.

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

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

Jogo 01 - 1º grupo A x 2º grupo B

Jogo 02 - 1º grupo B x 2º grupo A

Fase Final:

Decisão de 1º e 2º lugares: Vencedor do jogo 01 x Vencedor do jogo 02.

Decisão de 3º e 4º lugares: Perdedor do jogo 01 x Perdedor do jogo 02

c) DE 09 A 11 EQUIPES:

Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em três grupos, disputados pelo sistema de rodízio no grupo, classificando a melhor equipe de cada grupo e a melhor equipe classificada em 2º lugar de todos os grupos por índice técnico.

Composição dos grupos:

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

Fase Semifinal: Classificam-se o 1º lugar de cada grupo e o melhor segundo lugar por critério técnico para a fase Semi Final.

Jogo 01 – Melhor 1º Lugar x Melhor 2º lugar da Fase Classificatória.

Jogo 02 – 2º Melhor 1º Lugar x 3º Melhor 1º Lugar da Fase Classificatória.

Fase Final:

Decisão de 1º e 2º lugares = Vencedor do jogo 01 x Vencedor do jogo 02

Decisão de 3º e 4º lugares: Perdedor do jogo 01 x Perdedor do jogo 02

d) DE 12 A 16 EQUIPES:

a. **Fase Classificatória:** Os concorrentes serão divididos em 04 grupos (A, B, C, D), disputados pelo sistema de rodízio em um turno.

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

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

Jogo 01 - 1º grupo A x 1º grupo B

Jogo 02 - 1º grupo C X 1º grupo D

Fase Final:

Decisão de 1º e 2º lugares: Vencedor do jogo 01 x Vencedor do jogo 02.

Decisão de 3º e 4º lugares: Perdedor do jogo 01 x Perdedor do jogo 02

e) 17 OU MAIS EQUIPES:

1.1 Fase Única: Eliminatória simples sem disputa de 3º e 4º lugares.

1.2 A Classificação Final será feita da seguinte maneira:

✓ 1º a 2º lugares - disputa de jogo;

✓ 3º e 4º lugares - disputa de jogo;

✓ 5º ao último lugar - demais equipes, obedecendo ao critério das equipes classificadas de 1º a 2º lugares.

SEÇÃO III

DO CRITÉRIO DE DESEMPATE

Art. 84º. Os Critérios Técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a próxima fase, em todas as modalidades coletivas quando necessário, conforme segue:

a) 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 b). Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passa automaticamente para o item b).

b) Serão classificados os 2º lugares que tiverem maior número de pontos ganhos.

c) Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item b), passa aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:

1) Média de pontos *average* (nº de pontos recebidos divididos pelo nº de pontos feitos em todos os jogos da fase, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente).

2) Média de pontos pró (nº de pontos feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o

maior coeficiente).

3) Média de pontos contra (nº de pontos recebidos, dividido pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente).

4) Sorteio.

Obs: Para classificação por Critério Técnico, utilizaria inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa ao segundo critério e assim por diante.

SEÇÃO IV

DA CLASSIFICAÇÃO, CONTAGEM DE PONTOS E PREMIAÇÃO

Art. 85º. Para efeito de classificação geral em todas as modalidades de cada grupo e sexo, será adotada a seguinte pontuação:

1º Lugar • 20 pontos

2º Lugar • 16 pontos

3º Lugar • 14 pontos

4º Lugar • 12 pontos

5º Lugar • 10 pontos

6º Lugar • 08 pontos

7º Lugar • 06 pontos

8º Lugar • 04 pontos

9º Lugar • 02 pontos

10º Lugar • 01 ponto

Parágrafo único - Em suas diversas modalidades, em situações que não forem disputados conforme o item "a" do artigo 83º, a classificação geral será efetuada da seguinte forma: o Primeiro colocado será o vencedor da final. O segundo colocado será a equipe derrotada na final. O terceiro colocado será a equipe que perdeu para o primeiro colocado na semifinal. O Quarto colocado será a equipe derrotada pelo segundo colocado na semifinal. Esta lógica será utilizada até que todas as classificações sejam finalizadas.

Art. 86º. Será considerada Campeão Geral a Representação Esportiva que obtiver o maior número de pontos ao final dos jogos.

Art. 87º. Em caso de empate final, será considerada vencedora a Representação Esportiva que obtiver o maior número de primeiros lugares em contagens gerais em cada modalidade e sexo.

Parágrafo único - Persistindo o empate será vencedora a Representação Esportiva que obtiver o maior número de segundos lugares em contagens gerais em cada modalidade e sexo, e assim sucessivamente.

Art. 88º. Todas as Representações que empatarem em uma colocação em contagens gerais em cada modalidade e sexo, receberão os pontos referentes à colocação empatada.

Parágrafo único - A Representação Esportiva que se colocar em posição imediatamente inferior àquela obtida pelas Representações empatadas, receberá os pontos correspondentes à sua colocação, como se não tivesse havido empate.

Art. 89º. Serão oferecidas medalhas aos atletas classificados em primeiro, segundo e terceiros lugares de cada modalidade esportiva/sexo. Para as equipes campeãs gerais do Grupo I, Grupo II e Grupo III, por sexo e grupo, haverá premiação com troféus.

Art. 90º. As premiações especificadas nos artigos anteriores serão entregues ao término da competição, ou em locais e datas a serem estipuladas pela direção do evento.

Art. 91º. No 67º JEP serão realizados os números de Cerimoniais de Vitória que forem necessários. Neles participarão todas as equipes e atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares. A CCO divulgará o protocolo.

§ 1º. O Cerimonial de Vitória é considerado atividade oficial dos jogos, devendo cada delegação apresentar-se uniformizada e somente com atletas e dirigentes inscritos.

§ 2º. Caso a Representação Esportiva descumpra o descrito no parágrafo primeiro deste artigo será encaminhado relatório à Justiça Desportiva para as providências cabíveis.

SEÇÃO V

DO TRIBUNAL ESPECIAL DE JUSTIÇA DESPORTIVA

Art. 92º. Um Tribunal Especial de Justiça Desportiva (TEJD) funcionará a fim de apreciar e julgar as infrações esportivas e disciplinares ocorridas nos 64º JEP.

Parágrafo Único - O TEJD apreciará as ocorrências com atletas, dirigentes, instituições de ensino e demais envolvidos na competição.

Art. 93º. A Direção das Representações Esportivas e/ou Treinadores das Equipes responderão pelas atitudes dos seus alunos na medida de sua (s) culpabilidade (s).

Art. 94º. Os Membros do TEJD serão nomeados pelo Coordenador Geral dos 67º JEP, escolhidos entre pessoas idôneas com notório saber jurídico e não vinculadas às Representações Esportivas participantes.

Art. 95º. O TEJD será composto pelo Código de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva do Paraná (COJDD) em todas as suas instâncias.

Art. 96º. O TEJD terá um órgão recursal de 2ª Instância, o Tribunal de Recursos da Justiça Desportiva (TRJD), com sede na Secretaria de Estado do Esporte e Turismo, na capital do Estado.

Art. 97º. Todas as denúncias efetuadas em súmulas e documentos por escrito serão encaminhadas ao TEJD para apreciação mediante o Termo de Encaminhamento emitido pela organização da competição.

Art. 98º. Toda e qualquer denúncia referente à irregularidade deverá ser entregue na Secretaria da Competição, a qual será remetida ao TEJD acompanhada das provas, num prazo máximo de 02 (duas) horas após o encerramento da partida. A taxa referente a pedido de impugnação bem como os pagamentos de multas deverá ser efetuada por meio de depósito à Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Institucional, Científico e Tecnológico da UEPG, Caixa Econômica Federal, Agência: 3186, Conta Corrente: 58-8, CNPJ: 08.574.460/0001-35 ou PIX – Chave aleatória: 1099cf38-c5cb-4e52-9065-1562a545ca32 .

Art. 99º. Serão aplicadas penas disciplinares previstas no Código de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva do Paraná (COJDD), aos representantes, técnicos, atletas e Representação Esportiva e Árbitros que cometerem ato(s) que infrinja(m) o(s) artigo(s) do COJDD.

Art. 100º. As Instituições que foram penalizadas pelo TEJD, com multas no 66º JEP (2022) somente poderão participar da 67ª edição dos Jogos Estudantis da Primavera (2022) após a quitação do referido débito em nome da FAUEPG, a ser depositada na Caixa Econômica Federal, agência 3186, conta corrente 58-8. O comprovante de pagamento deverá ser enviado por e-mail jep.uepg@gmail.com.

SEÇÃO VI

REGULAMENTO DO ALOJAMENTO DAS EQUIPES VISITANTES

Art. 101º. A Coordenação de Alojamento da Comissão Organizadora, visando um perfeito entrosamento entre as Delegações e a Coordenação de Alojamento, a fim de que sejam ressaltadas responsabilidades no que diz respeito a alojamento dos Jogos, baixa o presente Regimento, a que estarão sujeitos as Representações Esportivas visitantes.

Art. 102º. Caso necessitem de alojamento, as Instituições de Ensino situadas fora da cidade sede dos 67º JEP, além dos respectivos atletas, poderão ter, no máximo, a seguinte constituição:

- a) um chefe de delegação;
- b) um médico;
- c) um massagista;
- d) um técnico para cada modalidade;
- e) uma acompanhante para as atletas do sexo feminino.

Parágrafo único - o alojamento fornecido será coletivo, e não será permitido aos atletas ou demais membros das delegações fazerem-se acompanhar de pessoas não inscritas pelas suas Instituições.

Art. 103º. As escolas interessadas em agendar alojamento deverão solicitar reserva de vagas, através de ofício (enviado através de e-mail: jep.uepg@gmail.com) que deverá ser entregue junto com a documentação do estabelecimento de ensino até às 23 horas e 59 minutos do dia 31/08/2022. A UEPG não atenderá solicitações de alojamento após o prazo previsto e não disponibilizará colchões para as delegações.

Art. 104º. A Representação Esportiva visitante, através do Chefe de Delegação ou responsável, ao chegar ao local do alojamento, assinará um termo de responsabilidade e de recebimento das instalações, em perfeito estado de conservação, e na saída cobrará do Coordenador de Alojamento igual documento.

Art. 105º. A delegação, ou membros da delegação, que provocarem distúrbios ou atentar contra o disposto no Regimento de Alojamento, durante a realização dos 67º JEP, estará sujeita a desclassificação e/ou suspensão dos Jogos, por prazo de até 03 (três) anos consecutivos.

Art. 106º. Os danos de qualquer natureza e espécie, que porventura venham a ser causados às instalações do alojamento, deverão ser reparados e/ou indenizados pela própria equipe e/ou Delegação.

Parágrafo único - Se o prejuízo for considerado vultoso, a delegação, além do disposto no *caput* deste artigo, poderá ser desligada e incorrerá na pena designada pelo TEJD.

Art. 107º. A guarda dos valores, de um modo geral, é de inteira e exclusiva responsabilidade de seus proprietários.

Parágrafo único - A Coordenação de Alojamento desconhecerá qualquer denúncia sobre perda, extravio ou roubo de objetos pessoais (jóias, roupas, etc.), bem como de dinheiro.

Art. 108º. A fim de que as instalações sejam mantidas asseadas e em ordem, a Delegação deverá estabelecer uma escala de rodízio, a qual determinará, a cada dia, os responsáveis pela limpeza e conservação dos alojamentos.

Parágrafo único - A Coordenação de Alojamento se reserva o direito de, acompanhado de um membro da Delegação, fazer a vistoria periódica dos alojamentos.

Art. 109º. Para a concentração, descanso e tranquilidade dos atletas participantes, após as 22h deverá ser observado silêncio total.

Art. 110º. A fim de que os objetivos dos jogos venham a ser atingidos em sua totalidade, serão vedados e terminantemente PROIBIDOS os seguintes procedimentos e atitudes:

- a) O uso de bebidas alcoólicas em qualquer das dependências do alojamento;
- b) O acesso às dependências da ala feminina do alojamento por elementos do sexo masculino e vice-versa;
- c) O trânsito pelas dependências, corredores e proximidades do alojamento em trajés sumários (biquíni, maiô, pijama, camisola ou apenas calção de esporte);
- d) O bate-bola em qualquer das dependências ou nas proximidades;
- e) A algazarra nos alojamentos, corredores, banheiros e dependências próximas ao alojamento.

Parágrafo único - Será permitido o uso de roupas leves e decentes, bem como o uso de bermudas.

Art. 111º. Serão penalizadas as delegações cujos membros dirigentes ou atletas incorrerem nas seguintes atitudes comportamentais:

- a) Portar armas brancas ou de fogo;

- b) Estar embriagado;
- c) Desrespeitar os valores gerais da comunidade;
- d) Desacatar as normas e decisões contidas no presente Regulamento/Regimento.

Art. 112°. Fica terminantemente proibido o trote nos locais de alojamento e competição.

Art. 113°. A perda das chaves por parte da delegação deverá ser ressarcida, e todas as chaves deverão ser devolvidas ao final da estadia da equipe no alojamento.

Art. 114°. Após as 22 horas todas as luzes deverão estar apagadas e deverá ser mantido o silêncio dentro das dependências do alojamento, respeitando o descanso e recuperação de todos. Os chefes de Delegação ou pessoas por este designadas serão os responsáveis pelo que determina o presente artigo.

Art. 115°. As despesas de transporte até a cidade sede dos 67° JEP, bem como o retorno a cidade de origem, a locomoção dentro de Ponta Grossa e a alimentação das delegações ocorrerão por conta das Representações que as efetuarem.

Art. 116°. Os casos omissos no presente Regimento serão resolvidos pela Comissão Organizadora e, se for o caso, pelo Tribunal Especial de Justiça Desportiva dos 67° JEP.

Art. 117°. O presente Regimento passará a vigorar a partir de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Art. 118°. A CCO e autoridades acadêmicas e administrativas da UEPG reservam-se o direito de livre acesso a todas as dependências ocupadas pelas delegações sempre que julgar necessário.

SEÇÃO VII

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 119°. Os casos omissos neste Regulamento Geral serão resolvidos pela Coordenação Geral e Técnica dos 67° JEP em conjunto com o TEJD.

Art. 120°. O presente Regulamento Geral passará a vigorar a partir de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

ANEXO I

REGULAMENTO ESPECÍFICO DAS MODALIDADES

ATLETISMO

Art. 1º • A Modalidade de Atletismo será regida pelas Regras Oficiais, obedecendo às normas contidas neste Regulamento, assim estabelecidas:

Art. 2º • A modalidade de Atletismo será disputada pelos Grupos I, II e III nos naipes femininos e masculinos;

Art. 3º • O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de: calção ou calça *legging* e camiseta, sendo facultativo uso de sapatilhas ou tênis, podendo ainda competir descalço.

Art. 4º • Cada Representação Esportiva poderá inscrever 03 (três) atletas por prova individual e uma equipe em cada prova de revezamento.

Art. 5º • As Representações somente participarão nas provas em que realizarem inscrição, através da Ficha de Confirmação de Atletas. Caso a escola inscreva 01 (um) atleta por prova, apenas 01 (um) participará.

Art. 6º • A substituição de atletas por prova só será permitida por outro constante na relação nominal.

Art. 7º • Cada atleta poderá competir no máximo em 03 (três) provas individuais. Não há limitação de participação do mesmo atleta nas provas de revezamentos.

Art. 8º • Os atletas só participarão das provas mediante a sua identificação.

Art. 9º • Fica expressamente proibida a entrada de técnicos ou atletas, fora do momento da participação, nos locais de realização das provas. Somente será permitida a entrada de atletas participantes das provas em disputa, que deverão acompanhar o Árbitro da prova. Quando do não cumprimento desta determinação, implicará na desclassificação do infrator, seja técnico ou atleta.

Art. 10º • Nas provas de velocidade serão obrigatórias à saída baixa (com ou sem bloco de partida).

Art. 11º • As provas de revezamento serão pontuadas em dobro.

Art. 12º • A confirmação dos atletas deverá ser efetuada pelo técnico ou atleta e terá início 30 (trinta) minutos antes da prova, não será aberto precedente em hipótese alguma.

Art. 13º • Nas provas de salto em altura, o sarrafo estará posicionado inicialmente nas medidas:

Grupo I Feminino	1.00 m
Grupo I Masculino	1.20 m

Grupo II Feminino	1.10 m
Grupo II Masculino	1.30 m
Grupo III Feminino	1.30 m
Grupo III Masculino	1.50 m

Art. 14º • Será permitido o uso de implementos próprios pelos atletas desde que os mesmos sejam previamente entregues para aferição ao Coordenador da Modalidade até 01 (uma) hora antes da respectiva prova.

Art. 15º • Os implementos devidamente aferidos e aprovados poderão ser usados pelos demais atletas inscritos nas provas.

Art. 16º • Sempre que, após a confirmação para uma prova de corrida individual ou revezamento em pista marcada, o número de concorrentes não exceder o número de raias, a prova será realizada como final.

Art. 17º • As provas de atletismo serão as seguintes: **(Modificado pela [NOTA OFICIAL Nº 01](#))**

GRUPO I – FEMININO

- a•) Corridas: 75m, 250m e 800m;
- b•) Revezamentos: 4x75m;
- c•) Saltos: Distância e Altura;
- d•) Arremesso: Peso (3 kg);
- e•) Lançamentos: Dardo (500g).

GRUPO I – MASCULINO

- a•) Corridas: 75m, 250m e 800m;
- b•) Revezamento: 4x75m;
- c•) Saltos: Distância e Altura;
- d•) Arremessos: Peso (4kg);
- e•) Lançamentos: Dardo (600g).

GRUPO II – FEMININO

- a•) Corridas: 100m, 200m, 800m e 1.500m;
- b•) Revezamentos: 4x400m misto (2 Fem e 2 Masc);
- c•) Saltos: Distância e Altura;
- d•) Arremesso: Peso (3 kg);
- e•) Lançamentos: Disco (1 kg) e Dardo (500g).

GRUPO II – MASCULINO

- a•) Corridas: 100m, 200m, 800m e 1.500m;
- b•) Revezamento: 4x100m (misto) e 4x100m (por sexo);
- c•) Saltos: Distância e Altura;
- d•) Arremessos: Peso (5 kg);
- e•) Lançamentos: Disco (1,5 kg) e Dardo (700g).

GRUPO III – FEMININO

- a•) Corridas: 100m, 200m, 400m e 5000m;
- b•) Revezamento: 4x100m;
- c•) Saltos: Distância e Altura;
- d•) Arremesso: Peso (4 kg);
- e•) Lançamentos: Dardo (600g).

GRUPO III – MASCULINO

- a•) Corridas: 100mm, 200m, 400m e 5000m;
- b•) Revezamento: 4x100m;
- c•) Saltos: Distância e Altura;
- d•) Arremesso: Peso (7,260kg);
- e•) Lançamentos: Dardo (800g).

Obs: A prova de lançamento de Disco não será realizada por questões de segurança, conforme recomendação da coordenação de modalidade.

Art. 18º • A classificação final da modalidade de Atletismo, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas das provas em cada um dos grupos, de acordo com a Tabela de pontuação a seguir:

Tabela de pontuação por prova da modalidade de Atletismo

Classificação	Pontuação
1º Lugar	25 pontos
2º Lugar	19 pontos
3º Lugar	15 pontos
4º Lugar	13 pontos
5º Lugar	11 pontos

6º Lugar	10 pontos
7º Lugar	09 pontos
8º Lugar	08 pontos
9º Lugar	07 pontos
10º Lugar	06 pontos
11º Lugar	05 pontos
12º Lugar	04 pontos
13º Lugar	03 pontos
14º Lugar	02 pontos
15º Lugar	01 ponto

Art. 19º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

BADMINTON

Art. 1º • A competição de Badminton será realizada de acordo com as Regras da Federação Mundial de Badminton (BWF) e da Confederação Brasileira de Badminton (CBBB), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º • A peteca utilizada será de nylon, tipo Yonex Mavis 350 faixa azul, ou equivalente, aprovada pela BWF.

Art. 3º • Cada Representação Esportiva poderá inscrever a seguinte quantidade máxima de atletas por categoria:

- Simple Homens (SH) – até 10 inscritos;
- Simple Feminina (SF) – até 10 inscritos;
- Dupla Homens (DH) – até 02 duplas (dentre os inscritos na SH);

d) Dupla Feminina (DF) – até 02 duplas (dentre as inscritas na SF);

f) Dupla Mista (DM) – até 02 duplas (dentre os inscritos na SH e SF).

Art. 4º • O atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada jogo, deverá apresentar seu documento de identificação à equipe de arbitragem. Haverá tolerância de espera de 2' para o comparecimento do atleta à quadra de jogo, após o seu chamado.

Art. 5º • A competição obedecerá aos sistemas de disputas apresentados a seguir:

a) O aluno/atleta, campeão da edição anterior, se estiver inscrito na competição, será considerado cabeça de chave se a competição ocorrer no formato de eliminatórias. Se o formato de disputa for por grupos, o campeão do ano anterior estará no grupo A. Da mesma forma, o vice campeão da edição anterior irá para a segunda cabeça de chave ou o último grupo. Nas competições de duplas, deverão ser os dois atletas, da dupla campeã do ano anterior, para receber este privilégio.

b) Os grupos chaves serão definidos na sessão técnica específica para a modalidade badminton, agendada pela coordenação técnica e divulgada no site oficial do 67º JEP.

c) Os torneios individuais obedecerão os seguintes procedimentos:

- 1) Serão disputados em grupos com até 04 (quatro) atletas na fase classificatória e eliminatória simples nas fases subsequentes. Na fase classificatória serão classificados 02 atletas de cada grupo para uma chave de eliminatória simples.
- 2) Se houverem menos de 12 (doze) atletas inscritos em um torneio, este será disputado automaticamente, em torneio simples eliminatório.
- 3) Na fase classificatória dos grupos os jogos serão disputados em um (01) set até 21 pontos.
- 4) Na fase eliminatória as partidas serão disputadas em um (01) set até 21 pontos, até a fase de quartas de final.
- 5) Na fase semifinal e final, os jogos serão disputados em melhor de três (03) sets, até 21 pontos cada.

d) Na fase classificatória, adotar-se-á o seguinte critério para desempate.

- 1) Confronto direto;
- 2) Maior média de pontos;
- 3) Maior média de pontos pró;
- 4) Menor média de pontos contra;
- 5) Sorteio.

e) Os torneios em duplas, obedecerão aos seguintes critérios:

- 1) Chave eliminatória simples, com sorteio sem direcionamento, à exceção do já mencionado em artigo anterior com relação a campeões e vice campeões;

2) Na fase de chave eliminatória simples, as partidas serão disputadas em um (01) set de 21 pontos, até a fase de quartas de final;

3) Na fase semifinal e final, os jogos serão disputados em melhor de dois (2) sets, até 21 pontos.

f) se por doença, contusão, desqualificação ou outro motivo inevitável, impedirem um aluno atleta de completar todos os jogos da fase classificatória, todos os resultados daquele aluno atleta serão desconsiderados (sem efeito). Desistência durante uma partida será considerado como impedimento de completar todos os jogos da fase classificatória.

Art. 6º • Uniforme:

a) Todos os atletas deverão jogar com camisa/camiseta (exceto regata), calção ou short, meia e tênis.

b) As camisas/camisetas deverão ter a mesma cor predominante na frente e nas costas.

c) **Não será permitido, em hipótese alguma**, o uso de bonés, bermudas (altura joelho) e calças compridas de qualquer tipo. Podem ser usadas bandanas.

Art. 7º • Farão jus à premiação, os 3 melhores atletas ou duplas, em cada uma das categorias em disputas, bem como troféus às entidades que após somados os pontos da categoria em disputa, permanecerem entre os 3 melhores colocados

Art. 8º • A Sessão Técnica com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, sorteio de chaves/confrontos, além de outros assuntos correlatos.

§ 1º • Não será permitida a troca de atleta nas duplas durante a sessão técnica.

§ 2º • Se durante a competição, um dos atletas da dupla sofrer acidente ou por qualquer motivo (doença, contusão, desqualificação ou outro impedimento inevitável) não puder continuar uma partida ou comparecer para uma partida, a dupla será considerada perdedora. Desistência durante uma partida será considerado como impedimento de completar todos os jogos da fase classificatória;

Art. 9º • A programação do Badminton será apresentada após a verificação do número de inscritos, a partir das fichas de inscrições entregues na data determinada.

Art. 10º • A Classificação Final por grupo e sexo, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas das provas, conforme segue:

a) Os pontos obtidos pelas duplas mistas, serão divididos no computo final, para classificação da equipe.

TABELA DE PONTUAÇÃO PARA A MODALIDADE DE BADMINTON

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS	CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
1º LUGAR	14	5º LUGAR	05
2º LUGAR	09	6º LUGAR	03
3º LUGAR	07	7º LUGAR	02
4º LUGAR	06	8º LUGAR	01

Art. 12º • Como critérios de desempate serão considerados os seguintes itens:

- A Representação Esportiva que obtiver maior número de primeiros lugares nas diversas categorias;
- A Representação Esportiva que obtiver maior número de segundos lugares nas diversas categorias;
- A Representação Esportiva que obtiver maior número de terceiros lugares nas diversas categorias;
- Esta situação continuará até o último colocado. Em persistindo o empate, a instituição de ensino que tiver o maior número de inscritos na modalidade em disputa.

Art. 13º • No torneio de duplas mistas, o atleta levará 50% dos pontos obtidos na classificação final para o somatório masculino e da mesma forma a aluna atleta para o feminino.

Parágrafo único - Somente contarão pontos para a sua Representação Esportiva, os 03 (três) atletas melhores classificados entre os 8 melhores, sendo todos os outros resultados descartados.

Art. 14º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

BASQUETEBOL

Art. 1º • A modalidade de Basquetebol será regida pelas Regras Oficiais da Federação Internacional de Basquetebol (FIBA), e regida pelo presente Regulamento, conforme as seguintes especificações:

Art. 2º • A modalidade de Basquetebol será disputada pelos Grupos I, II e III nos naipes femininos e masculinos.

Art. 3º • Em todos os grupos, o tempo de jogo será de 40 minutos corridos e divididos em quatro períodos de 10 minutos cada um, com paralisação do cronômetro durante os pedidos de tempo, cobrança de lance livre e a critério do árbitro, sendo que o último minuto do 1º, 2º e 3º períodos e os 03 (três) minutos finais do último

período serão cronometrados.

Art. 4º • As partidas de Basquetebol serão programadas em local determinado pela Coordenação Geral, podendo ser utilizadas quadras com demarcações da regra oficial anterior.

Art. 5º • Os intervalos serão de 05 (cinco) minutos entre o 2º e o 3º períodos e 01 minuto entre o 1º e 2º períodos e o 3º e 4º períodos.

Art. 6º • Não haverá tempo de aquecimento dentro da quadra, portanto as equipes deverão realizar seu aquecimento fora de quadra.

Art. 8º • O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

- a) 02 pontos por vitória
- b) 01 ponto por derrota

Art. 9º • O sistema de desempate para classificação nos grupos:

- a) Empate entre 02 (duas) equipes – resultado do confronto direto;
- b) Empate entre 03 (três) equipes:
 - 1. Saldo de pontos nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
 - 2. Saldo de pontos em todos os jogos realizados no grupo na fase;
 - 3. Ataque mais positivo nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
 - 4. Ataque mais positivo em todos os jogos realizados no grupo na fase;
 - 5. Sorteio.

Parágrafo único • Quando do empate entre 03 (três) ou mais equipes, continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item a). “Empate entre 02 (duas) equipes”.

Art. 10º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

BASQUETE 3x3

Art. 1º • A competição de Basquete 3x3 será realizada com base neste regulamento.

Art. 2º • As regras da modalidade seguirão as previstas na Confederação Brasileira de Basquetebol, exceto as previstas neste regulamento.

Art. 3º • A modalidade de Basquetebol 3x3 será disputada pelos Grupos II e III nos naipes femininos e masculinos.

Art. 4º • Cada Representação Esportiva dos grupos II e III poderá inscrever 04 (quatro) alunos.

Art. 5º • Os jogos serão disputados de acordo com as seguintes normas:

- a) O tempo regular de jogo será de 01 (um) período de 10 (dez) minutos corridos.
- d) A equipe que conquistar 02 (dois) pontos primeiro na prorrogação ganha o jogo.
- e) O cronômetro será paralisado nos pedidos de tempo, nos lances livre e a critério do árbitro.
- f) Não haverá período de aquecimento dentro da quadra e, portanto, as equipes deverão efetuar seu aquecimento fora da quadra.

Art. 6º • O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

- a) 02 pontos por vitória;
- b) 01 ponto por derrota;
- c) 00 ponto por derrota WxO.

Art. 7º • O sistema de desempate para classificação nos grupos:

- a) Empate entre 02 (duas) equipes – resultado do confronto direto;
- b) Empate entre 03 (três) equipes:
 - i) Saldo de pontos nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
 - ii) Saldo de pontos em todos os jogos realizados no grupo na fase;
 - iii) Ataque mais positivo nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
 - iv) Ataque mais positivo em todos os jogos realizados no grupo na fase;
 - v) Sorteio.

Parágrafo único • Quando do empate entre 03 (três) ou mais equipes, continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item a). “Empate entre 02 (duas) equipes”.

Art. 8º • O uniforme para participação na modalidade de Basquetebol 3x3 será camisa numerada, calção, meias e tênis.

Art. 9º • Caso duas equipes apresentem camisas da mesma cor, um sorteio definirá a equipe que deverá trocar de cor de uniforme. A equipe terá 15 minutos para providenciar novo uniforme.

Art. 10º • A ausência na partida representará vitória da equipe presente por WxO, com placar de 21x00. Caso nenhuma das equipes compareçam no prazo, será declarado duplo WxO, atribuindo-se derrota para as duas equipes.

Art. 11º • Poderá ficar no banco de reserva os(as) alunos(as)-atletas inscritos.

Parágrafo único • Não será permitido a intervenção de ajuda do técnico ou comissão técnica durante as partidas, dentro ou fora da quadra de jogo. Qualquer intervenção será punida com falta técnica.

Art. 12º • O sistema de disputa ocorrerá conforme o Art. 83º. do Regulamento Geral.

Art. 13º • Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto nos seguintes casos:

- a) O(a) aluno(a)-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;
- b) O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas; “Um técnico que tenha recebido uma falta desqualificante deve ser substituído pelo assistente técnico inscrito na súmula. Se não houver assistente técnico inscrito na súmula, ele deverá ser substituído pelo capitão.”
- c) Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão 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;

Art. 14º • A participação de aluno(a)-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.

- a) Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- b) Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.

Art. 15º • Adaptações no presente regulamento poderão ser efetuadas em sessão técnica da modalidade

Art. 16º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

CICLISMO

Art. 1º. A modalidade de Ciclismo será regido por este regulamento, e, na ausência de item específico para um determinado assunto neste regulamento particular, a organização considera como referências para decisões técnicas ou esportivas os regulamentos da Confederação Brasileira de Ciclismo (CBC) e da Union Cycliste Internationale (UCI).

Art. 2º. A Organização e Colégio de Comissários são responsáveis por fazer cumprir as disposições deste regulamento e justificar as alterações caso necessárias. A Organização, juntamente com o Colégio de Comissários, poderá suspender o evento por motivos de segurança pública, ameaça à segurança pública, vandalismo e/ou motivos de força maior sem aviso prévio aos participantes.

§ 1º • A Organização da modalidade de Ciclismo ficará a cargo da Liga de Ciclismo dos Campos Gerais (LCCG) CNPJ 05.528.413/0001-67 – I.E. Isento, sob a responsabilidade técnica do profissional de Educação Física que esta indicar.

§ 2º • O Colégio de Comissários será formado por um (01) Árbitro Principal e nove (09) Comissários indicados pela LCCG.

Art. 3º. A Organização juntamente com o Colégio de Comissários poderá, a seu critério ou conforme as necessidades do evento, incluir ou alterar este regulamento de forma total ou parcial. As alterações devem ser publicadas no site do 66º Jogos Estudantis da Primavera (<https://www2.uepg.br/jogosdaprimavera/>). O acompanhamento de tais alterações é de responsabilidade dos participantes.

Art. 4º. A modalidade de Ciclismo será disputada pelos Grupos I, II, III e Aberto nos naipes femininos e masculinos.

Art. 5º. Será composta por duas provas:

- a. Estrada (percurso em asfalto).
- b. Mountain Bike XCC (Percurso em grama, terra, obstáculos naturais e asfalto).

Art. 6º. Nos grupos I, II, III, cada Representação Esportiva poderá inscrever, no máximo, 04 (quatro) atletas por sexo. No Grupo Aberto não haverá limite de atletas por equipe, clube, assessoria etc.

Art. 7º. O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de capacete, calção ou calça, camiseta ou blusa, sendo facultativo uso de sapatilhas ou tênis. Não será permitido pedalar descalço ou com qualquer tipo de calçado aberto.

Art. 8º. A substituição de atleta na prova só será permitida por outro constante na relação nominal.

Art. 9º. O atleta só participará da prova mediante a sua identificação.

Art. 10º. Fica expressamente proibida a entrada de técnicos ou atletas, fora do momento da participação, nos locais de realização das provas. Somente será permitida a entrada de atletas participantes das provas em disputa, que deverão acompanhar o Árbitro Principal da prova ou Comissário indicado por este. Quando do não cumprimento desta determinação, implicará na desclassificação do infrator, seja técnico ou atleta.

Art. 11º. A confirmação dos atletas deverá ser efetuada pelo técnico ou atleta e terá início 30 (trinta) minutos antes da prova. Não haverá alteração do prazo sob nenhuma hipótese.

Art. 12º. A retirada de kits e reconhecimento do percurso será realizada em D-1 em relação à data de realização das respectivas provas.

§ 1º • Os atletas que não retirarem seus kits no período programado terão seu nome retirado da ordem de largada da prova.

§ 2º • O kit do atleta será composto por: numeral dorsal, 01 adesivo para capacete, alfinetes.

§ 3º • A retirada do kit do atleta poderá ser efetuada com a apresentação de documento de identidade com foto, conforme estabelecido no Regulamento Geral.

§ 4º • Para a retirada do kit de outro participante o solicitante deverá apresentar cópia do Documento de Identidade com foto do atleta requerente. No momento da retirada do kit o responsável deverá conferir todos os dados. Não serão aceitas reclamações posteriores a entrega do Kit.

Art. 13º. Poderão participar da prova somente atletas devidamente inscritos, nas seguintes categorias:

I – Os atletas poderão participar de ambas as provas, porém inscrevendo-se em uma única categoria, a seguir:

- a. Masculino ou Feminino: Grupo I.
- b. Masculino ou Feminino: Grupo II.
- c. Masculino ou Feminino: Grupo III.
- d. Masculino ou Feminino: Aberto.

Parágrafo único – A faixa-etária a ser considerada no ato da inscrição deverá ser aquela completada ou a completar no ano de 2022. Por exemplo, o atleta nascido em dezembro de 2004 que estará com 17 anos completos no período da inscrição e competição, deverá se inscrever na categoria 18-21 anos.

Art. 14º. Os atletas deverão estar no local da largada com, no mínimo, uma (01) hora de antecedência à sua largada, onde serão dadas instruções finais.

Art. 15º. Durante a prova é obrigatório o uso do numeral dorsal e adesivo no capacete, todos fornecidos pela organização no ato da entrega do kit.

Parágrafo único – O(a) atleta(a) que durante toda a prova não estiver usando qualquer um dos itens descritos acima, será desclassificado. Qualquer mutilação dos numerais, tanto do dorsal quanto do capacete, será passível de penalização (É PROIBIDO DANIFICAR OS NUMERAIS).

Art. 16º. A participação na prova é pessoal e intransferível, não podendo qualquer inscrição ser substituída por outra, em qualquer situação.

Art. 17º. O participante que ceder seu número a outra pessoa e não informar aos organizadores do evento formalmente por escrito (email) será responsabilizado por qualquer acidente ou dano que essa pessoa venha a sofrer, isentando o atendimento e quaisquer responsabilidades da organização da prova, seus patrocinadores e apoiadores e órgão públicos envolvidos na prova.

Art. 18º. A distância será de aproximadamente 1,2km para a prova de Estrada e 2km para a prova de Mountain Bike XCC, para todas as categorias e sexos em disputa.

Art. 19º. As provas serão divididas em baterias. Cada bateria terá duração de 25 minutos mais uma volta no percurso. O início da última volta será sinalizada através de sinal sonoro. Vence o atleta o(a) atleta que cruzar a linha de chegada em primeiro.

Art. 20º. A critério da organização, as baterias poderão ser compostas por atletas de mais de uma categoria.

Art. 21º. Uma vez dada a partida da prova, o percurso apenas poderá ser utilizado pelos ciclistas em prova.

Art. 22º. Será organizado um circuito de aquecimento próximo da partida com um mínimo de 400 metros.

Art. 23º. Da Ordem de Largada:

§ 1º • A ordem de largada e as baterias serão estabelecidas pela organização da prova, de acordo com

as categorias e por meio de sorteio, após a conclusão do período de inscrição.

§ 2º • Os ciclistas deverão apresentar-se para a largada em grupos de no máximo 30 de acordo com as baterias previamente definidas pela organização, portanto todo equipamento necessário para a prova (Bicicleta, Uniforme, Numeral Dorsal, Tênis, Capacete e Numeral do Capacete).

§ 3º • A partida é dada parada.

Art. 24º. Da Cronometragem:

§ 1º • A cronometragem poderá ser feita em vários pontos do percurso, distribuídos de maneira que os ciclistas sejam continuamente informados sobre o desenrolar da prova.

§ 2º • Os tempos de chegada serão registrados ao décimo de segundo, no mínimo.

Art. 25º. É proibido qualquer tipo de contato físico entre os ciclistas, seja antes da largada, na largada ou durante a prova.

Art. 26º. Os equipamentos obrigatórios para participação da prova são:

- a) Bicicleta Mountain Bike ou de Estrada.
- b) Capacete de ciclismo.
- c) Uniforme completo (calção ou calça e camiseta ou blusa).
- d) Tênis, sapatilha, ou qualquer outro calçado fechado.

Art. 27º. Não será permitido o uso de bicicletas movidas a eletricidade (e-Bikes) ou combustão.

Parágrafo único - Os comissários podem checar, a qualquer tempo, os equipamentos e bicicletas e, caso não estejam em concordância com as normas da UCI e/ou CBC, vetar a sua utilização.

Art. 28º • É obrigação do Ciclista:

§ 1º • Conhecer este regulamento particular, bem como os regulamentos da CBC e da UCI.

§ 2º • Apresentar-se para a competição devidamente uniformizado por seu clube, equipe, escola, universidade, faculdade ou instituição de ensino.

§ 3º • Comportar-se de forma competitiva e respeitosa durante a prova e fora dela, tratando seus oponentes, organização, comissários, árbitros e demais autoridades com respeito e dignidade e cordialidade.

§ 4º • É responsabilidade de cada atleta possuir um plano de saúde, convênio médico, seguro de vida e acidentes pessoais. O socorro médico estará prestando serviço ao evento e prestará os primeiros socorros nos locais de acidentes e transportará os acidentados para a unidade de saúde do SUS mais próxima ou adequada.

§ 5º • Todos os participantes deverão estar em dia com sua saúde e com rigorosa avaliação médica para participar de competição de alto rendimento. A organização não se responsabiliza pela saúde dos mesmos.

§ 6º • O competidor é responsável pela decisão de participar da prova, avaliando sua condição física e seu desempenho, julgando por si só se deve ou não continuar ao longo da competição. Pode o Diretor de Prova, seguindo avaliação do médico responsável pelo evento, excluir o participante a qualquer tempo ou momento, quando o profissional de saúde considerar necessário preservar a saúde do participante.

§ 7º • A organização não se responsabilizará por quaisquer objetos ou equipamentos perdidos ou danificados durante a competição.

Art. 29º. Serão aceitos recursos por escrito, entregue à organização até 15 minutos após a sua chegada. Os recursos serão julgados pelo COLÉGIO DE COMISSÁRIOS e dele não caberão recursos.

Art. 30º. Os participantes inscritos na modalidade ciclismo do 67º Jogos Estudantis da Primavera autorizam a Organização da Prova e a Coordenadoria de Comunicação Social da UEPG registrar e fazer uso da sua imagem para fins lícitos em qualquer tempo, nos diversos meios (internet, fotos rádio, TV, revista, filmes, anúncios, etc.), independente de compensação financeira.

Art. 31º • Os casos omissos, não previstos neste regulamento, serão resolvidos pela organização, juntamente com o Colégio de Comissários, com base no regulamento oficial da UCI - UNIÃO CICLISTA INTERNACIONAL, e subsidiariamente, a Organização Geral do Esporte da CBC.

E-SPORTS – CLASH ROYALE

Art. 1º. A Competição de Clash Royale será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º. A competição será realizada na modalidade individual 1v1, nos naipes masculino e Feminino.

Art. 3º. Cada Representação Esportiva poderá inscrever no máximo três (3) atletas por naipe.

Art. 4º. A competição será realizada inteiramente on-line. Portanto, é de responsabilidade dos participantes possuir os equipamentos necessários para disputa das partidas do 66º JEP, tais como:

- a) Smartphone que suporte o jogo;
- b) Acesso à internet capaz de rodar o jogo

Art. 5º. Os inscritos devem jogar com o mesmo nickname do início ao fim da competição.

Art. 6º. Uma partida é definida como o confronto direto entre dois jogadores. Cada partida será disputada em uma melhor de três jogos (MD3).

Art. 7º. O sistema de disputa seguirá o descrito no Art. 83º do Regulamento Geral, deste modo, caso sejam formados grupos (número de inscritos igual ou menor do que 16 equipes), a classificação de cada grupamento será computada através do número de vitórias.

Art. 8º. Ao final da fase de grupos, caso dois ou mais inscritos estejam empatados com o mesmo número de

vitórias, os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

- a) Confronto direto;
- b) Número de Coroas;
- c) Novo confronto direto entre os jogadores (jogo único ou MD1).

Art. 9º. A escolha das cartas em seus decks é de total responsabilidade do(a) inscrito, em caso de carta banida, e em casos que arbitragem decidir, por motivos de desbalanceamento, desequilíbrio, bug ou irregularidade, de cartas que foram lançadas recentemente no jogo, sendo avisado previamente, através do grupo no WhatsApp da modalidade, o uso ou restrição dessa carta, sob pena de derrota na partida.

Art. 10º. Em caso de falha de conexão, os inscritos podem reconectar-se ao jogo e finalizar a partida. Problemas com conexão durante os jogos são de total responsabilidade dos(as) inscritos, não havendo possibilidade de remake.

Art. 11º. Todas as partidas da competição serão realizadas no modo 1v1 de batalha amistosa.

Art. 12º. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados, caso o jogador não esteja presente na plataforma de jogo, a partida poderá ser considerada como ausência (WxO), contatos 15 minutos após o horário do confronto.

Art. 13º. Nas partidas que serão transmitidas, será solicitado aos estudantes-atletas que aguardem a chamada da partida dentro do clã, para alinhamento com a transmissão oficial.

Art. 14º. Os jogos serão transmitidos ao vivo via Twitch e/ou YouTube, portanto, ao se inscreverem os atletas concordam e autorizam a transmissão e narração de sua gameplay.

Art. 15º • Outras adaptações no presente regulamento poderão ser efetuadas em sessão técnica da modalidade, que será realizada on-line e amplamente divulgada pela coordenação.

Art. 16º. Será criado um grupo no aplicativo Whats App específico para a modalidade de Clash Royale. O link para acesso ao grupo será disponibilizado pela organização do evento.

§ 1º • O grupo será um facilitador para contato entre os participantes para realização dos jogos de maneira remota, caso haja necessidade de acordo com número de atletas inscritos.

§ 2º • É de responsabilidade dos atletas e/ou responsáveis pela Representação Esportiva a participação no grupo, acessando-o via link fornecido pela organização.

§ 3º • Atitudes anti desportivas realizadas dentro do grupo de Whatsapp são passíveis de julgamento e desclassificação do atleta e/ou Representação Esportiva. Não será permitido provocações, ofensas e discriminações de qualquer natureza por parte dos integrantes do grupo.

Art. 17º. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

Art. 1º • A competição de Counter Strike GO será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º • Cada equipe deve ser composta por no mínimo 05 (cinco) jogadores e no máximo 07 (sete) jogadores.

Art. 3º • O limite de equipes por Representação Esportiva é três (03), podendo ela ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 4º • Os inscritos devem jogar com o mesmo nickname do início ao fim da competição.

Art. 5º • A competição será realizada inteiramente on-line. Portanto, é de responsabilidade dos participantes possuir os equipamentos necessários para disputa das partidas do 66º JEP, tais como:

- a) Computador que suporte o jogo;
- b) Acessórios para comunicação;
- c) Acesso à internet capaz de rodar o jogo.

Art. 6º • Uma partida é definida como o confronto direto entre duas equipes. De acordo com a disponibilidade de tempo e número de inscritos, uma partida poderá ser disputada em melhor de um jogo (MD1) ou melhor de três jogos (MD3).

Art. 7º • Mapas:

- a) de_inferno
- b) de_nuke
- c) de_mirage
- d) de_vertigo
- e) de_overpass
- f) de_dust2
- g) de_ancient

Art. 8º • O sistema de disputa seguirá o descrito no Regulamento Geral, conforme Art. 83º. do Regulamento Geral. Deste modo, caso sejam formados grupos (número de inscritos menor do que 16 equipes), a classificação de cada grupamento será computada através do número de vitórias.

Art. 9º • Ao final da fase de grupos, caso dois ou mais inscritos estejam empatados com o mesmo número de vitórias, os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

- a) Confronto direto;
- b) Número de rounds ganhos;
- c) Novo confronto direto entre os jogadores (jogo único ou MD1).

Art. 10º • Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta na plataforma de jogo, a partida poderá ser considerada como ausência (WxO),

contatos 15 minutos após o horário do confronto.

Art. 11º • Em partidas melhores de um, os times devem vetar os mapas de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado.

Art. 12º • Em partidas melhores de três:

- a) Time A veta um mapa;
- b) Time B veta um mapa;
- c) Time A escolhe um mapa (o time B escolhe o lado);
- d) Time B escolhe um mapa (o time A escolhe o lado);
- e) Time A veta um mapa;
- f) Time B veta um mapa;
- g) Em caso de empate será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca).

Art. 13º • As configurações da partida serão:

- a) Rounds: Melhor de 30 (mp_maxrounds 30)
- b) Round Time: 1 minuto e 55 segundos (mp_roundtime 1.92)
- c) Start Money: \$ 800 (mp_startmoney 800)
- d) Freeze Time: 20 segundos (mp_freezetime 20)
- e) Buy Time: 20 segundos (mp_buytime 20)
- f) Bomb Timer: 40 segundos (mp_c4timer 40)
- g) Overtime Rounds: Melhor de 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- h) Overtime Start Money: \$16000 (mo_overtime_startmoney 16000)
- i) Round restart delay: 5 segundos (mp_round_restart_delay 5)
- j) Break during half time: 2 minutos e 30 segundos (mp_halftime_duration 150)
- k) Break during half time in overtimes: Desabilitado.

Art. 14º • A competição será realizada na plataforma Faceit, deste modo, a organização fornecerá um link no grupo do whatsapp para que todos os participantes obrigatoriamente entrem na competição.

Art. 15º • Cada equipe tem o direito a 4 pausas táticas de 30 segundos em cada mapa. Caso ocorra um problema técnico com os atletas, será permitido o uso do pause técnico.

- a) Cada equipe tem direito a 10 minutos de pause técnico.
- b) A equipe que solicitar o pause técnico deverá justificar o motivo do uso.
- c) Se a coordenação de modalidade julgar que a equipe utilizou o pause técnico para benefício

próprio e não por motivos de problemas técnicos, a atléica será desclassificada na presente modalidade.

Art. 16º • Se um bug ocorrer durante uma partida, os jogadores devem enviar capturas de tela para a arbitragem, que irá decidir como proceder.

Art. 17º • O uso de qualquer forma de trapaça, softwares ilegais, scripts ou cheat é estritamente proibido e irá resultar em desqualificação imediata da equipe da competição.

Art. 18º • Todas as partidas devem ser disputadas até o fim, caso contrário, haverá penalizações. Uma partida é considerada completa quando uma equipe chegou a 16 rodadas no mapa final, ou no caso de Overtime, quando uma equipe conseguir abrir 2 rounds de vantagem após finalizados os 6 rounds extras.

Art. 19º • Os jogos serão transmitidos ao vivo via Twitch e/ou YouTube, portanto, ao se inscreverem os atletas concordam e autorizam a transmissão e narração de sua gameplay.

Art. 20º • Outras adaptações no presente regulamento poderão ser efetuadas em sessão técnica da modalidade, que será realizada on-line e amplamente divulgada pela coordenação.

Art. 21º • Será criado um grupo no aplicativo WhatsApp específico para a modalidade de CS-GO. O link para acesso ao grupo será disponibilizado pela organização do evento.

§ 1º • O grupo será um facilitador para contato entre os participantes para realização dos jogos de maneira remota, caso haja necessidade de acordo com número de atletas inscritos.

§ 2º • É de responsabilidade dos atletas e/ou responsáveis pela Representação Esportiva a participação no grupo, acessando-o via link fornecido pela organização.

§ 3º • Atitudes anti desportivas realizadas dentro do grupo de Whatsapp são passíveis de julgamento e desclassificação do atleta e/ou Representação Esportiva. Não será permitido provocações, ofensas e discriminações de qualquer natureza por parte dos integrantes do grupo.

Art. 22º. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

E-SPORTS – FUTEBOL ELETRÔNICO FIFA 22

Art. 1º. A Competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º. Cada Representação Esportiva poderá inscrever no máximo três (3) atletas por naipes (feminino e masculino), em cada plataforma.

Art. 3º. Cada aluno, no ato da inscrição, irá optar por jogar na plataforma PS4 ou XBOX. Após a inscrição não será permitida a troca de plataforma.

Art. 4º. A competição será realizada inteiramente on-line. Portanto, é de responsabilidade dos participantes possuir os equipamentos necessários para disputa das partidas do 67º JEP, tais como:

- a) Console (PS4 ou XBOX) e controle;
- b) Acessórios para comunicação;
- c) Acesso à internet capaz de rodar o jogo

Art. 5º . Os inscritos devem jogar com o mesmo perfil e o ID PSN / Gamertag do início ao fim da competição.

Art. 6º. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados, caso o jogador não esteja presente na plataforma de jogo, a partida poderá ser considerada como ausência (WxO), contatos 15 minutos após o horário do confronto.

Art. 7º. Em caso de desconexão:

- a) Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve dar pause, mandar um chat ao adversário e interromper o jogo imediatamente, antes dos 15 minutos de partida. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você assumirá por sua conta e risco as consequências da partida.
- b) Se a conexão for interrompida, o jogo deverá ser reiniciado, jogando apenas o tempo restante para o fim do jogo.
- c) O placar da partida deve ser o mesmo, ou seja, os jogadores devem concordar e forçar os objetivos que já haviam acontecido antes da queda da conexão. Se alguma expulsão ocorreu antes da desconexão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador quando o jogo é reiniciado.
- d) O jogador que se desconectar por má-fé e for reincidente por tal ato, será penalizado pela coordenação da modalidade.

Art. 8º. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02(dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 01(um) minutos entre eles.

Art. 9º. As configurações das partidas serão: **(Modificado pela [NOTA OFICIAL Nº 01](#))**

- a) Jogo: FIFA 2022;
- b) Plataforma: PS4 e XBOX;
- c) Câmera: Transmissão de TV;
- d) Radar: 3D;
- e) Lesões: Ligado;
- f) Clubes e Seleções;
- g) Velocidade: Normal;
- h) Dificuldade: Lendário;

- i) Estádio: Aleatório;
- j) Estação: Aleatório;
- k) Juiz: Aleatório;
- l) Substituições: 03(três);
- m) Todas as partidas eliminatórias terão as opções prorrogação e pênaltis ativadas;

Art. 10º Os jogos serão transmitidos ao vivo via Twitch e/ou YouTube, portanto, ao se inscreverem os atletas concordam e autorizam a transmissão e narração de sua gameplay.

Art. 11º • Outras adaptações no presente regulamento poderão ser efetuadas em sessão técnica da modalidade, que será realizada on-line e amplamente divulgada pela coordenação.

Art. 12º. Será criado um grupo no aplicativo Whats App específico para a modalidade de Futebol Eletrônico. O link para acesso ao grupo será disponibilizado pela organização do evento.

§ 1º • O grupo será um facilitador para contato entre os participantes para realização dos jogos de maneira remota, caso haja necessidade de acordo com número de atletas inscritos.

§ 2º • É de responsabilidade dos atletas e/ou responsáveis pela Representação Esportiva a participação no grupo, acessando-o via link fornecido pela organização.

§ 3º • Atitudes anti desportivas realizadas dentro do grupo de Whatsapp são passíveis de julgamento e desclassificação do atleta e/ou Representação Esportiva. Não será permitido provocações, ofensas e discriminações de qualquer natureza por parte dos integrantes do grupo.

Art. 13º. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

E-SPORTS – FREE FIRE

Art. 1º • A modalidade de Free Fire será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º • Cada equipe deve ser composta por no mínimo 04 (quatro) jogadores e no máximo 06 (seis) jogadores.

Art. 3º. O formato de jogo será o modo Battle Royale (normal game), série melhor de 4 salas (quedas) (MD4) por fase da competição.

Art. 4º • Caso no número de equipes inscritas seja inferior a 12, isto é, de 02 a 11 instituições inscritas, a Coordenação da Modalidade e Coordenação Geral, durante a sessão técnica da modalidade, permitirá mudança do modo de jogo para Contra Squad (confronto entre duas equipes), se for solicitado e em comum acordo entre as instituições inscritas.

Art. 5º • Os inscritos devem jogar com o mesmo nickname do início ao fim da competição.

Art. 6º • O limite de equipes por Representação Esportiva é três, podendo ela ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 7º • A competição será realizada inteiramente on-line. Portanto, é de responsabilidade dos participantes possuir os equipamentos necessários para disputa das partidas do 66º JEP, tais como:

- a) Smartphone que suporte o jogo;
- b) Acessórios para comunicação;
- c) Acesso à internet capaz de rodar o jogo.

Art. 8º • As equipes devem utilizar exclusivamente tablets ou smartphones. Será vedado o uso de computador ou quaisquer tipos de emuladores, sob risco de eliminação da equipe da competição.

Art. 9º • As equipes devem indicar, no ato da inscrição, um jogador para desempenhar o papel de capitão. Além das responsabilidades comuns a todos os jogadores, os capitães devem:

- a) Comunicar-se com a coordenação da modalidade em nome da equipe.
- b) Comunicar-se com as outras equipes em nome da equipe.
- c) Comunicar o ID e senha da sala, caso a equipe for a responsável por abrir a sala da rodada.

Art. 10º. As equipes deverão estar conectadas à plataforma

e sala de jogo com ao menos 15 minutos de antecedência do horário marcado para a partida.

Art. 11º • Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta na sala de jogo, a queda será iniciada.

Art. 12º • São condutas antidesportivas passíveis de eliminação das equipes da modalidade:

- a) Usar linguagem obsceno, difamatório, vulgar, que insulte, ameace, ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar discursos de ódio.
- b) Uso de qualquer tipo de hack;
- c) Uso de bug para render
- d) Atraso;
- e) Desobedecer a instruções dos coordenadores de modalidade;
- f) Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor).
- g) Comportamento agressivo;
- h) Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo).

Art. 13º • Problemas de conexão, travamento, saída inesperada do jogo, após o início da partida, não são passíveis de reinício. A Coordenação dos 66º JEP fica isenta de quaisquer responsabilidades.

Art. 14º • Cada etapa será composta por 4 partidas (quedas), intercaladas entre dois mapas (Bermuda e Purgatório). A cada bloco de dois mapas, há um intervalo e somente nesses intervalos as equipes podem

efetuar substituições.

Art. 15º • Os pontos são distribuídos a cada partida da seguinte forma:

- a) Pontos por abate: 1 pontos
- b) Pontos por colocação:

1º lugar	20 pontos
2º lugar	17 pontos
3º lugar	15 pontos
4º lugar	13 pontos
5º lugar	11 pontos
6º lugar	09 pontos
7º lugar	06 pontos
8º lugar	04 pontos
9º lugar	03 pontos
10º lugar	02 pontos
11º lugar	01 pontos
12º lugar	00 pontos

Art. 16º • Após as quatro partidas do grupo, se duas ou mais equipes estiverem empatados em pontos, o desempate será decidido pelos critérios abaixo, nesta ordem específica:

- a) Soma de pontos por colocação (descontados os abates);
- b) Colocação na última queda do dia.

Art. 17º • O número de etapas poderá variar de acordo com o número total de equipes inscritas. Conforme descrito abaixo:

- a) Até 12 equipes: Final;
- b) De 13 a 24 equipes: Semifinais - serão formados dois grupos (A e B), classificando-se para a final os 6 primeiros colocados de cada grupo.
- c) De 25 a 36 equipes: Semifinais – serão formados três grupos (A, B e C),

classificando-se para a final os 4 primeiros colocados de cada grupo.

d) De 37 a 72 equipes: Semifinais – serão formados seis grupos (A, B, C, D, E e F), classificando-se para a final os 2 primeiros colocados de cada grupo.

e) Mais de 73 equipes – será realizada uma etapa classificatória, com quantos grupos forem necessários, na qual se classificaram para as semifinais os dois primeiros colocados de cada grupo.

Art. 18º • Consideração um número de equipes inscritas superior aos descritos nos itens a, b, c e d, do

Art. 19º • A coordenação da modalidade juntamente com a coordenação do 67º JEP, reserva-se no direito de modificar o sistema de disputa prezando pela viabilidade da realização da competição no período de jogos descrito neste regulamento.

Art. 20º • Será criado um grupo no aplicativo Whats App específico para a modalidade de Free Fire. O link para acesso ao grupo será disponibilizado pela organização do evento.

§ 1º • O grupo será um facilitador para contato entre os participantes para realização dos jogos de maneira remota, caso haja necessidade de acordo com número de atletas inscritos.

§ 2º • É de responsabilidade dos atletas e/ou responsáveis pela Representação Esportiva a participação no grupo, acessando-o via link fornecido pela organização.

§ 3º • Atitudes anti desportivas realizadas dentro do grupo de Whatsapp são passíveis de julgamento e desclassificação do atleta e/ou Representação Esportiva. Não será permitido provocações, ofensas e discriminações de qualquer natureza por parte dos integrantes do grupo.

Art. 21º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

E-SPORTS – LEAGUE OF LEGENDS

Art. 1º. A Competição de League of Legends será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringirem os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.

Art. 3º. Cada equipe deve ser composta por no mínimo 05 (cinco) jogadores e no máximo 07 (sete) jogadores.

Art. 4º. O limite de equipes por Representação Esportiva é três, podendo ela ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 5º. A competição será realizada no mapa Summoner's Rift (computadores);

Art. 6º. A competição será realizada inteiramente on-line. Portanto, é de responsabilidade dos participantes possuir os equipamentos necessários para disputa das partidas do 67º JEP, tais como:

- a) Computador que suporte o jogo;
- b) Acessórios para comunicação;
- c) Acesso à internet capaz de rodar o jogo.

Art. 7º. Os jogadores estão proibidos de usar qualquer programa nos computadores que possam prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares pode resultar na desclassificação da equipe.

Art. 8º. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta na plataforma de jogo, a partida poderá ser considerada como ausência (WxO), contatos 15 minutos após o horário do confronto.

Art. 9º. Os jogadores usarão seus logins. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para as suas preferências. O nome de Invocador da conta e não poderá ser alterado durante o torneio.

Art. 10º. O sistema de disputa seguirá o descrito no Art. 84º. do Regulamento Geral ou Específico da Modalidade. Poderão ser em forma de:

a) Jogo – Uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro:

1. A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);
2. Rendição de uma das equipes;
3. Desistência da equipe adversária; ou
4. Vitória por julgamento.

b) Série – Uma série de jogos disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Será decidido pela Coordenação da Modalidade, de acordo com a quantidade de equipes e de tempo hábil para a realização da competição. Poderão ser em forma de: MD1 (Melhor de um jogo), MD3 ou MD5. A equipe com maior número de vitórias avançará para a próxima fase no torneio.

Art. 11º. As configurações de jogo serão:

- a) Mapa: Summoner's Rift
- b) Tamanho de Time: 5;
- c) Permitir Espectadores: Apenas Saguão;
- d) Tipo de Partida: Torneio Competitivo.

Art. 12º. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo.

Art. 13º. Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária de um dos oficiais dos 66º JEP. Os jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo

entre o fim dos picks e bans e o início do jogo, também conhecido como “tempo de carregamento”.

Art. 14º. No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionam os mesmos Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

§ 1º • Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida;

§ 2º • Árbitros dos JEP podem ordenar a pausa de um jogo ou executar o comando de pausa em qualquer estação de jogadores a seu critério e a qualquer momento;

§ 3º • Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um oficial, imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

- a) Perda de conexão não intencional;
- b) O mau funcionamento de um hardware ou software;
- c) Interferência física com o jogador.

§ 4º • Os jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após um árbitro se certificar de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida.

§ 5º • Se um jogador pausar ou despausar uma partida sem a autorização de um árbitro, a ação será considerada falta de fair play e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos oficiais do torneio.

Art. 15º. Os jogadores não têm permissão de se comunicar durante as pausas no jogo. Caso uma pausa dure muito tempo, árbitros do campeonato podem, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado para discutir a situação do jogo.

Art. 16º. As decisões de quais condições justificam um remake ficam somente a critério dos oficiais dos JEP. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

- a) Caso um jogador perceba que Runas, Talentos e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não podem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake;
- b) Se um oficial determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie (Uma equipe não estar na posição própria para determinados eventos, como o nascimento das tropas);
- c) Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay;
- d) Caso um oficial determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).

Art. 17º. Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e Talentos), antes que o Jogo Salvo seja estabelecido. Depois de estabelecido o Jogo Salvo, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

Art. 18º. Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um oficial do torneio a declarar um remake da partida, o oficial da partida pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os oficiais do torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados:

- a) A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%;
- b) A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que 7 (sete);
- c) A diferença no número de inibidores destruídos for maior que 2 (dois).

Art. 19º. Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (2x0 para partidas melhor-de-três ou 3x0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que uma equipe tenha sido desclassificada.

Art. 20º. Os jogos serão transmitidos ao vivo via Twitch e/ou YouTube, portanto, ao se inscreverem os atletas concordam e autorizam a transmissão e narração de sua gameplay.

Art. 21º • Outras adaptações no presente regulamento poderão ser efetuadas em sessão técnica da modalidade, que será realizada on-line e amplamente divulgada pela coordenação.

Art. 22º. Será criado um grupo no aplicativo Whats App específico para a modalidade de League of Legends. O link para acesso ao grupo será disponibilizado pela organização do evento.

§ 1º • O grupo será um facilitador para contato entre os participantes para realização dos jogos de maneira remota, caso haja necessidade de acordo com número de atletas inscritos.

§ 2º • É de responsabilidade dos atletas e/ou responsáveis pela Representação Esportiva a participação no grupo, acessando-o via link fornecido pela organização.

§ 3º • Atitudes anti desportivas realizadas dentro do grupo de Whatsapp são passíveis de julgamento e desclassificação do atleta e/ou Representação Esportiva. Não será permitido provocações, ofensas e discriminações de qualquer natureza por parte dos integrantes do grupo.

Art. 23º. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

FUTEBOL

Art. 1º • A modalidade de Futebol será regida pelas Regras Oficiais da F. I. F. A., e pelo presente

Regulamento, conforme as seguintes especificações:

Art. 2º • A modalidade de Futebol será ofertada para os grupos I e II no naipes masculino e feminino.

(Modificado pela [NOTA OFICIAL Nº 01](#))

Art. 3º • O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de meião de cano longo, chuteira ou tênis, camiseta numeradas e calção, sendo o goleiro obrigado a usar camisa de cor diferente dos árbitros e demais atletas em campo.

Art. 4º • Será facultativo o uso de caneleira.

Art. 5º • A bola utilizada para o jogo será a oficial da categoria adulta (nº 5) em todos os grupos.

Art. 6º • A duração do jogo será de 02 (dois) períodos de 35 (trinta e cinco) minutos com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Art. 7º • Durante a realização de uma partida, poderão ser substituídos 07 (sete) atletas, não sendo permitido o retorno do atleta que já foi substituído.

Art. 8º • No local destinado ao banco de reservas, além do Técnico, Auxiliar Técnico e Massagista, poderão permanecer até 07 atletas.

Art. 9º • Em caso de empate no sistema de eliminatória simples, haverá a cobrança de uma série de 05 (cinco) penalidades máximas alternadas com jogadores diferentes em cada cobrança, dentre os que participaram até o final da partida, inclusive o goleiro. Se persistir o empate, serão cobradas tantas séries de uma penalidade máxima, por atletas diferentes das cinco cobranças anteriores, dentre os que participaram em campo até o final da partida, até que se conheça um vencedor. Persistindo o empate e findada a cobrança por todos os atletas que terminaram a partida, uma nova rodada de cobranças deverá ser feita pelos mesmos atletas que terminaram a partida em campo.

Art. 10º • Nas competições em que o sistema for por rodízio à contagem de pontos obedecerá ao seguinte:

- a) Três (03) pontos por vitória.
- b) Um (01) ponto por empate.
- c) Zero (00) ponto por derrota.

Art. 11º • Sistema de desempate para classificação nos grupos:

a) Empate entre 02 (duas) equipes:

1. Resultado do confronto direto;
2. Saldo de gols de todas as partidas do grupo na fase;
3. Ataque mais positivo de todas as partidas do grupo na fase;
4. Sorteio.

b) Empate entre 03 (três) equipes:

- 1) Saldo de gols nos jogos realizados entre as equipes empatadas;

- 2) Saldo de gols em todos os jogos realizados no grupo na fase;
- 3) Ataque mais positivo nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- 4) Ataque mais positivo em todos os jogos realizados no grupo na fase;
- 5) Sorteio.

Parágrafo único - Quando do empate entre 03 (três) ou mais equipes, continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre "02 (duas) equipes".

Art. 12º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

FUTEBOL SOCIETY

Art. 1º • A modalidade de Futebol Society será regida pelas regras oficiais da CBF7, para o Grupos III, sexo feminino e masculino, exceto no disposto pelo presente regulamento..

Art. 2º • A equipe será composta por 06 (seis) jogadores, sendo 01 (um) goleiro e 05 (cinco) jogadores de linha. Sendo o mínimo de 04 (quatro) atletas para iniciar a partida.

Art. 3º • O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de: camisetas numeradas, calção, meia, tênis e chuteira (própria para o Society) sendo o goleiro obrigado a usar camisa de cor diferente dos árbitros e demais atletas em campo.

Parágrafo único - Todos os atletas deverão obrigatoriamente estar uniformizados, para que possam permanecer no banco de reservas.

Art. 4º • A bola utilizada para o jogo será de Futebol Oficial.

Art. 5º • A duração de cada partida será em 02 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos, sendo 05 (cinco) minutos de intervalo em todos os jogos.

§ 1º • Cada equipe terá direito a um pedido de tempo de 01 (um) minuto durante a partida.

§ 2º • As partidas que terminarem empatadas e houver necessidade de se conhecer um vencedor, aplicar-se-á os seguintes critérios de desempate:

- a) Na fase classificatória, uma série de 03 (três) penalidades máximas com os atletas que participaram da partida, inclusive o goleiro;
- b) Persistindo o empate será escolhido, a critério da equipe, um atleta que participou da partida, inclusive o goleiro que cobre as penalidades máximas, tantas vezes quanto for necessário até que haja vencedor, sendo as cobranças alternadas de penalidades máximas.

§ 3º • Nas fases Semifinal e Final, em caso de empate no tempo normal, haverá prorrogação de 02 (dois)

tempos de 05 (cinco) minutos cada. Persistindo o empate será realizada uma série de 03 (três) cobranças de penalidades máximas com os atletas que terminarem a partida, inclusive o goleiro.

§ 4º • Persistindo o empate será escolhido, a critério da equipe, um atleta que participou da partida, inclusive o goleiro, para que cobre as penalidades máximas, tantas vezes quanto for necessário até que haja vencedor, sendo as cobranças realizadas de forma alternada.

Art. 6º • Até a 4ª falta (inclusive) de cada período, todas as faltas poderão ser cobradas diretas e a equipe adversária poderá formar uma barreira, que deverá estar a uma distância de 05 (cinco) metros da bola. Marcada a 5ª falta no período, a cobrança da falta será direta e sem barreira, a 12 metros da linha de fundo. Todas as faltas deverão ser cobradas após a autorização do árbitro.

Art. 7º • Não valerão gols provenientes de tiro de meta e arremesso lateral.

Art. 8º • A cobrança de lateral deverá ser realizada com os pés.

Art. 9º • Durante a realização de uma partida o número de substituições será livre, sendo que as mesmas serão volantes, ou seja, não é necessário que a bola esteja fora de jogo para sua realização. A troca deverá ser feita à frente da mesa do cronometrista, na área delimitada de 5 (cinco) metros, devendo o jogador substituído sair do campo antes da entrada do seu reserva. Caso o jogador entre em campo antes da saída do outro atleta, o jogador que está entrando deverá ser punido com um cartão amarelo (cabe ao árbitro cuidar para que não se beneficie o infrator).

Art. 10º • O atleta que acumular 02 (dois) cartões amarelos ou 02 (dois) cartões azuis ao longo da competição deverá cumprir uma suspensão automática na partida subsequente.

Parágrafo único – O atleta que receber cartão azul durante a partida deverá deixar o jogo, podendo ser substituído após 03 (três) minutos ou sua equipe sofrer um gol.

Art. 11º • Aos componentes do banco de reservas serão aplicados os seguintes cartões disciplinares: AMARELO para advertência e VERMELHO para expulsão.

Art. 12º • Caso ocorra a punição através de outros cartões provenientes da mesma infração, prevalecerá a marcação do último cartão.

Art. 13º • O atleta que receber cartão vermelho será eliminado da partida, não poderá ser substituído por outro atleta e estará suspenso automaticamente da partida seguinte, podendo ainda ser julgado pelo TEJD.

§ 1º • Caso algum atleta venha a participar de uma partida tendo recebido 02 (dois) cartões azuis, 02 (dois) cartões amarelos ou 01 (um) vermelho, a equipe infratora perderá os pontos em disputa e o atleta deverá cumprir a suspensão automática na partida subsequente, podendo ainda ser julgado pelo TEJD.

§ 2º • Cabe a cada equipe verificar se há atletas suspensos ou não em suas partidas, isentando a Comissão Organizadora de qualquer responsabilidade pela perda eventual dos pontos da equipe que entrar em campo irregularmente.

Art. 14º • Será facultativo o uso de caneleira.

Art. 15º • Será permitido somente o uso de tênis ou chuteiras de Futebol Society.

Art. 16º • Nas competições em que o sistema for por rodízio à contagem de pontos obedecerá ao seguinte:

- a) Três (03) pontos por vitória.
- b) Um (01) ponto por empate.
- c) Zero (00) ponto por derrota.

Art. 17º • Sistema de desempate para classificação nos grupos:

a) Empate entre 02 (duas) equipes:

- 1) Resultado do confronto direto;
- 2) Saldo de gols de todas as partidas do grupo na fase;
- 3) Ataque mais positivo de todas as partidas do grupo na fase;
- 4) Sorteio.

b) Empate entre 03 (três) equipes:

- 1) Saldo de gols nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- 2) Saldo de gols em todos os jogos realizados no grupo na fase;
- 3) Ataque mais positivo nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- 4) Ataque mais positivo em todos os jogos realizados no grupo na fase;
- 5) Sorteio.

Parágrafo único - Quando do empate entre 03 (três) ou mais equipes, continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre "02 (duas) equipes".

Art. 18º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

FUTSAL

Art. 1º • A modalidade de Futsal será regida pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futsal (CBFS/FPFS) e pelo presente Regulamento.

Art. 2º • A modalidade de Futsal será disputada pelos Grupos I, II e III nos naipes feminino e masculino.

Art. 3º • A bola a ser utilizada para todos os Grupos será a oficial da CBFS/FPFS, de acordo com a regra oficial.

Art. 4º • O tempo de jogo seguirá as seguintes diretrizes:

- a) Grupo I - 30 (trinta) minutos corridos, divididos em dois tempos de 15 (quinze) minutos com 5 (cinco)

minutos de intervalo. Os últimos 03 (três) minutos de cada período serão cronometrados.

- b) Grupo II e III - 40 (quarenta) minutos corridos, divididos em dois tempos de 20 (vinte) minutos com 05 (cinco) minutos de intervalo. Os últimos 03 (três) últimos minutos de cada período serão cronometrados.

Art. 5º • As partidas que terminarem empatadas e houver necessidade de se conhecer um vencedor, aplicar o seguinte:

§ 1º • Na fase classificatória, uma série de 03 (três) cobranças de penalidades máximas com os atletas que participaram da partida, inclusive o goleiro. Persistindo o empate será escolhido, a critério da equipe, um atleta que participou da partida, inclusive o goleiro, para que cobre as penalidades máximas, tantas vezes quanto for necessário até que haja vencedor, sendo as cobranças realizadas de forma alternada.

§ 2º • Nas fases Semifinal e Final haverá prorrogação de 02 tempos de 05 (cinco) minutos cada, persistindo o empate será uma série de 03 (três) cobranças de penalidades máximas com os atletas que participaram da partida, inclusive o goleiro. Persistindo o empate será escolhido, a critério da equipe, um atleta que participou da partida, inclusive o goleiro, para que cobre as penalidades máximas, tantas vezes quanto for necessário até que haja vencedor, sendo as cobranças realizadas de forma alternada.

Art. 6º • Sistema de pontuação para classificação no grupo:

- a) 03 (três) pontos por vitória;
- b) 01 (um) ponto por empate;
- c) 00 (zero) ponto por derrota.

Art. 7º • Sistema de desempate para classificação nos grupos:

a) Empate entre 02 (duas) equipes:

- 1) Resultado do confronto direto;
- 2) Saldo de gols de todas as partidas do grupo na fase;
- 3) Ataque mais positivo de todas as partidas do grupo na fase;
- 4) Sorteio.

b) Empate entre 03 (três) equipes:

- 1) Média de gols average (nº de gols sofridos divididos pelo nº de gols feitos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica o menor coeficiente);
- 2) Média de gols pró (nº de gols feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classificar o maior coeficiente);
- 3) Média de gols contra (nº de gols recebidos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classificar o menor coeficiente);
- 4) Sorteio.

c) Quando do empate entre 03 (três) ou mais equipes, continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre "02 (duas) equipes".

Art. 8º • O atleta a que receber 02 (dois) cartões amarelos (cumulativos), ou 01 (um) vermelho na competição, cumprirá uma suspensão automática na modalidade, grupo e sexo em disputa e ficará sujeito a julgamento pelo TEJD, sendo que o controle de cartões cabe aos dirigentes das Equipes.

§ 1º • Os cartões vermelhos não eliminam os amarelos.

§ 2º • Membro da Comissão técnica que for expulso do jogo cumprirá uma suspensão automática na modalidade, grupo e sexo em disputa e ficará sujeito a julgamento pelo TEJD;

Art. 9º • Somente o técnico ou o auxiliar técnico credenciados poderão dirigir a equipe. Quando um estiver em pé orientando a equipe, o outro deverá estar sentado.

Art. 10º • Participarão do banco de reservas 09 (nove) atletas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar técnico e 01 (um) massagista, devidamente credenciados e registrados em súmula.

Art. 11º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

HANDEBOL

Art. 1º • A modalidade de Handebol será regida pelas Regras Oficiais de Handebol, e regida pelo presente Regulamento, conforme as seguintes especificações:

Parágrafo único • A modalidade de Handebol será disputada pelos Grupos I, II e III nos naipes femininos e masculinos.

Art. 2º • A duração da partida seguirá as seguintes diretrizes:

Grupo I - 40 (quarenta) minutos divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Grupo II - 50 (cinquenta) minutos divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Grupo III - 60 (Sessenta) minutos divididos em 02 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

Art. 3º • As partidas que terminarem empatadas e houver necessidade de se conhecer um vencedor aplicar o seguinte: Uma prorrogação de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos para

cada período, sem intervalo. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças de tiro de 07 (sete) metros por 03 (três) atletas de cada equipe alternadamente. Caso ainda não esteja definido o vencedor serão realizadas cobranças alternadas até que se tenha um vencedor.

Art. 4º • A bola a ser utilizada obedecerá ao seguinte:

- a) Grupos I, II e III feminino e Grupo I masculino: Bola H2.
- b) Grupos II e III masculino: Bola H3.

Art. 5º • Sistema de pontuação para classificação no grupo:

- a. 03 pontos por vitória.
- b. 02 pontos por empate.
- c. 01 ponto por derrota.

Art. 6º • Critério de desempate para classificação nos grupos:

a) Empate entre 02 (duas) equipes:

1. Resultado do confronto direto;
2. Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas; -saldo de gols, em todos os jogos do grupo na fase;
3. Gols average (nº de gols sofridos divididos pelo nº de gols feitos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase). Classificar o menor coeficiente
4. Sorteio.

b) Empate entre 03 (três) equipes:

- 1) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- 2) Saldo de gols, em todos os jogos do grupo na fase;
- 3) Gols average (nº de gols sofridos divididos pelo nº de gols feitos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase). Classificar o menor coeficiente
- 4) Sorteio.

c) Quando do empate entre 03 (três) ou mais equipes, continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre “02 (duas) equipes”.

Art. 7º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

Art. 1º • A modalidade de Judô será regida conforme as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Judô e Federação Internacional de Judô, no que não estiverem especificadas neste regulamento.

Art. 2º • A modalidade de Judô será disputada pelos Grupos I, II e III, nos naipes masculino e feminino.

Art. 3º • O uniforme a ser utilizado será o judogui branco ou azul e chinelo.

Art. 4º • A faixa será usada de acordo com a graduação do atleta.

Art. 5º • Categorias de Pesos por Grupo:

Categoria de peso	GRUPO I – FEMININO E MASCULINO
Superligeiro	-36Kg (até 36Kg)
Ligeiro	-40Kg (acima de 36Kg e até 40Kg)
Meio Leve	-44Kg (acima de 40Kg e até 44Kg)
Leve	-48Kg (acima de 44Kg e até 48Kg)
Meio Médio	-53Kg (acima de 48Kg e até 53Kg)
Médio	-58Kg (acima de 53Kg e até 58Kg)
Meio Pesado	-64Kg (acima de 58Kg e até 64Kg)
Pesado	-73Kg (acima de 64Kg e até 73Kg)
Superpesado	+73Kg (acima de 73Kg)

FEMININO		
Categoria de peso	GRUPO II	GRUPO III
Superligeiro	-40Kg (até 40Kg)	-44Kg (até 44Kg)
Ligeiro	-44Kg (acima de 40Kg e até 44Kg)	-48Kg (acima de 44Kg e até 48Kg)
Meio Leve	-48Kg (acima de 44Kg e até 48Kg)	-52Kg (acima de 48Kg e até 52Kg)
Leve	-52Kg (acima de 48Kg e até 52Kg)	-57Kg (acima de 52Kg e até 57Kg)
Meio Médio	-57Kg (acima de 52Kg e até 57Kg)	-63Kg (acima de 57Kg e até 63Kg)
Médio	-63Kg (acima de 57Kg e até 63Kg)	-70Kg (acima de 63Kg e até 70Kg)
Meio Pesado	-70Kg (acima de 63Kg e até 70Kg)	-78Kg (acima de 70Kg e até 78Kg)
Pesado	+70Kg (acima de 70Kg)	+78Kg (acima de 78Kg)

MASCULINO		
Categoria de peso	GRUPO II	GRUPO III
Superligeiro	-50Kg (até 50Kg)	-55Kg (até 55Kg)
Ligeiro	-55Kg (acima de 50Kg e até 55Kg)	-60Kg (acima de 55Kg e até 60Kg)
Meio Leve	-60Kg (acima de 55Kg e até 60Kg)	-66Kg (acima de 60Kg e até 66Kg)
Leve	-66Kg (acima de 60Kg e até 66Kg)	-73Kg (acima de 66Kg e até 73Kg)
Meio Médio	-73Kg (acima de 66Kg e até 73Kg)	-81Kg (acima de 73Kg e até 81Kg)

Médio	-81Kg (acima de 73Kg e até 81Kg)	-90Kg (acima de 81Kg e até 90Kg)
Meio Pesado	-90Kg (acima de 81Kg e até 90Kg)	-100Kg (acima de 90Kg e até 100Kg)
Pesado	+90Kg (acima de 90Kg)	+100Kg (acima de 100Kg)

Art. 6º • Cada Representação Esportiva poderá inscrever até 05 (cinco) atletas por categoria de peso em cada grupo e sexo.

Art. 7º • O campeonato será realizado em circuito misto (feminino e masculino) e consiste de competição individual.

Parágrafo único • Não haverá competição por equipe em nenhum dos Grupo - Feminino ou Masculino.

Art. 8º • As inscrições dos atletas efetivos e reservas deverão ser feitas após a pesagem oficial de seu grupo.

§ 1º • Estará automaticamente eliminado, não considerando sua inscrição o atleta de que faltar ou chegar atrasado a pesagem oficial no horário estabelecido

§ 2º • Somente atletas de Representação Esportiva de outros municípios poderão realizar pesagem até 01 (uma) hora antes do início da competição. Não haverá nenhuma tolerância no peso, será usada a tabela oficial.

§ 3º • A Representação Esportiva que não participar da Sessão Técnica não terá o direito de recurso técnico.

Art. 9º • Na arbitragem será utilizado apenas um árbitro por área:

Parágrafo único – O Coordenador de Arbitragem, após consulta prévia ao Coordenador da Modalidade dentro de suas atribuições, terá autonomia para corrigir pontuação errada eventualmente pelo árbitro.

Art. 10º • Todos os combates terão duração de 04 (quatro) minutos. Em caso de empate a luta será decidida no Golden Score.

§ 1º • O Golden Score seguirá a regra de 2014. Haverá um intervalo mínimo estabelecido pelo árbitro central apenas para que os atletas possam arrumar o Judogui (kimono).

§ 2º • No Golden Score os placares não serão zerados, apenas o cronômetro. Será considerado vencedor o atleta que pontuar primeiro. Caso persista o empate depois de terminado o tempo do Golden Score, o árbitro central e os demais mesários decidirão o vencedor, com base na avaliação do desempenho dos atletas durante a luta (tempo normal mais Golden Score) mais o tempo do Golden Score.

§ 3º • A decisão de FUSEN GACHI (W.O • Walk Over) deve ser dada ao competidor cujo adversário não comparecer ao combate.

Art. 11º • O competidor que não esteja na posição inicial após 03 chamadas com 01 minuto de intervalo perderá o combate, não pontuando para o quadro geral.

Art. 12º • Critérios para desempate:

a) Soma de pontuação das vitórias:

1. Ippon = 10 pontos;
 2. Wazari = 7 pontos;
 3. Yoko = 5 pontos;
 4. “Hantei” = 1 ponto;
 5. Shido = 1 ponto.
- a) Somar os maiores números de Ippons;
 - b) Se persistir o empate, somar maior número de AZARIS;
 - c) Se persistir o empate, somar maior número de YUKOS;
 - d) Maior número de atletas inscritos no Grupo;
 - e) Sorteio.

Art. 13º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

NATAÇÃO

Art. 1º • A modalidade de Nataação será regida pelas Regras Oficiais da Federação Internacional de Nataação Amadora (FINA), no que não estiverem especificadas neste regulamento.

Art. 2º • A modalidade de Nataação será disputada pelos Grupos I, II e III, nos naipes feminino e masculino.

Art. 3º • O uniforme do atleta será traje de banho e touca, sendo facultativo o uso de óculos.

Art. 4º • A competição será disputada em duas etapas (manhã e tarde), em um único dia

Art. 5º • Cada Representação Esportiva poderá inscrever 03 (três) atletas em cada prova individual e 01 (uma) equipe de revezamento por prova. Cada atleta poderá participar no máximo de 04 (quatro) provas individuais, mais os revezamentos.

§ 1º • Se houver inscrição errada de um nadador em mais de 04 (quatro) provas individuais na competição, prevalecerão as quatro primeiras provas do programa, cortando as demais.

§ 2º • As provas de revezamento misto serão disputadas por dois atletas do sexo masculino e duas atletas do sexo feminino.

§ 3º • A composição das equipes de revezamento deverá ser entregue para a organização até o final do período de aquecimento de cada etapa.

Art. 6º • Após as inscrições não será mais permitida a inclusão de atletas. Todas as substituições e alterações de provas poderão ser feitas somente na reunião técnica da modalidade, em data, horário e local a ser informado em Boletim Oficial, sendo que no dia da competição somente serão realizadas desistências.

Art. 7º • Todas as decisões tomadas na Sessão Técnica serão consideradas como complementares ao presente regulamento, devendo ser acatadas por todos os participantes.

Art. 8º • A classificação final da modalidade Natação, para os naipes feminino e masculino, em cada um dos grupos, será pela soma dos pontos obtidos na disputa das provas, conforme abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	13 pontos
2º lugar	08 pontos
3º lugar	06 pontos
4º lugar	05 pontos
5º lugar	04 pontos
6º lugar	03 pontos
7º lugar	02 pontos
8º lugar	01 ponto

§ 1º – As provas de revezamento terão pontuação dobrada.

§ 2º – As provas de revezamento misto não terão pontuação dobrada e marcarão pontos tanto para o sexo feminino, como para o sexo masculino.

Art. 9º • As provas serão as seguintes para todos os grupos e sexos:

GRUPOS I, II e III (SEXOS - FEMININO e MASCULINO)

- 50 m nado livre;
- 50 m nado costas;
- 50 m nado peito;
- 50 m nado borboleta;
- 200 m nado medley;

- Revezamento 4x50 m nado livre;
- Revezamento 4x50 m nado medley;
- Revezamento 4x50 m nado livre misto.

Parágrafo único – O programa de provas será divulgado em Boletim Oficial.

Art. 10º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

SKATE

Art. 1º • Para a modalidade de Skate será permitida inscrição no dia da competição, seguindo as seguintes especificações:

§ 1º • A inscrição deve respeitar as condições do presente regulamento.

§ 2º • A inscrição deve ocorrer durante a sessão técnica da modalidade, que acontecerá 30 minutos antes do início das competições.

§ 3º • Para atletas que optarem por se inscrever depois do prazo de inscrição previsto no regulamento geral, o pagamento da inscrição deverá ocorrer, obrigatoriamente, via pix. A chave pix está exposta no artigo 28 do regulamento geral do 67º JEP. Esta condição não se aplica aos atletas e instituições que se inscreverem via mapa geral e relação de atletas, dentro do prazo estabelecido pelo regulamento geral.

Art. 2º • Poderão se inscrever três (03) atletas por categoria e sexo, de cada Representação Esportiva.

Art. 3º • Os atletas inscritos poderão participar na modalidade Street, nas seguintes competições:

- a) Game of SKATE.
- b) Best Trick
- c) Ollie mais longo.
- d) Linha (1 Minuto)

Parágrafo único - Nas competições de Ollie mais longo a disputa será de um participante contra o outro. Conforme a dificuldade aumente serão eliminados aqueles que não conseguirem superar a última marca determinada.

Art. 4º • Sobre a forma de apresentação em cada uma das competições:

§ 1º • O competidor deverá entrar na pista de competição após feita a chamada do seu nome pelo locutor.

§ 2º • Na modalidade linha (1 minuto) o cronômetro só será iniciado quando o competidor entrar na área com

seu skate pronto para executar sua sequência de manobra.

§ 3º • Na modalidade linha (1 minuto) a apresentação encerra quando o cronômetro indicar o término do tempo, anunciado pelo locutor.

§ 4º • Na modalidade linha (1 minuto) não serão validadas manobras executadas após o término do tempo.

§ 5º • Em qualquer uma das competições, o competidor terá o direito de recomeçar sua apresentação caso exista a interferência de algum fator externo no seu desempenho. Ex.: goteiras, invasão de público, etc. Nesse caso, o cronômetro será interrompido (mas não zerado), até que a normalidade da competição seja restabelecida.

Art. 5º • O competidor é responsável pelo seu skate e seu equipamento de proteção. Tanto o skate quanto os equipamentos são individuais e todo o competidor deverá utilizar o seu próprio. Caso qualquer peça do equipamento, ou do skate, quebre durante a competição, é inteira responsabilidade do competidor.

Art. 6º • É aconselhável o uso de equipamentos de proteção na categoria Street e MINIRAMP.

Art. 7º • O atleta que não estiver com seu equipamento em ordem não poderá competir.

Art. 8º • As baterias de competição serão divulgadas antecipadamente e fixadas no painel de informação situado na área de atletas.

§ 1º • O competidor deve se informar sobre os horários das baterias de competição.

§ 2º • Caso o competidor não esteja presente na pista de competição no horário de sua bateria, o mesmo será automaticamente desclassificado.

§ 3º • Após a divulgação oficial, não será permitida a mudança na ordem de baterias e competidores, por nenhum motivo.

Art. 9º • Na modalidade Game of Skate serão permitidas todas as manobras de solo, exceto as combinações descritas a seguir:

- a. Não será permitido fazer manobras como “Casper”, manobras de “Freestyle”, “No Comply”, “Grab” e manual;
- b. Não será permitido aterrissar com as pernas cruzadas em qualquer manobra sobre o skate;
- c. Colocar as mãos no skate ou no chão, antes e depois da manobra;
- d. Encostar qualquer parte do corpo no chão;
- e. Fazer a mesma manobra duas vezes na mesma disputa;
- f. Executar a manobra sem a batida do “Tail” ou “Nose”.

Art. 11º • Na modalidade Ollie mais Longo não será permitido:

- a. Tocar a roda na linha de medição;
- b. No ato da queda, sair do skate;

- c. Após completar o salto, voltar pelo corredor;
- d. Executar qualquer manobra que não seja Ollie;
- e. Jogar o skate, ou quaisquer atos de indisciplina durante a competição;

§ 1º • Não será considerada penalidade se o atleta andar por fora das linhas brancas que delimitam o corredor de saltos, não importa em que ponto.

§ 2º • A cada rodada de saltos, a distância para o Ollie aumenta, aqueles que não conseguirem ultrapassar a marcação serão eliminados.

§ 4º • Cada competidor terá uma segunda chance antes de ser eliminado.

Art. 12º • Na modalidade Linha melhor volta 1 minuto, os atletas terão 1 minuto para realizar uma “free session” (sessão livre) podendo o mesmo: executar qualquer combinação de manobras e utilizar todo o espaço da pista. Aos juízes caberá julgar a constância e o nível técnico, avaliando a dificuldade das manobras executadas, levando em consideração, também, a base utilizada pelo atleta (se for de normal ou de switch, nollie ou fakie), manobras de giro, de borda ou de graus;

Art. 13º • Na modalidade Best trick os atletas terão a pista livre para escolher qualquer obstáculo para realizar uma manobra isolada, com elevado grau de dificuldade e estilo, podendo o mesmo mudar de obstáculo em outra tentativa. Aos juízes caberá julgar a constância e o nível técnico, avaliando a dificuldade da manobra executada, levando em consideração, também, a base utilizada pelo atleta (se for de normal ou de switch, nollie ou fakie), manobras de giro, de borda ou de graus.

Art. 15º • Todos os skatistas deverão liberar a área de competição ao término de cada bateria de aquecimento, assim que solicitados para isso, ou haverá advertência. Em caso de reincidência, o skatista será automaticamente desclassificado do evento.

Art. 15º • Invasão da área de organização ou de julgamento resultará em advertência. Em caso de reincidência, o skatista será automaticamente desclassificado do evento.

Art. 16º • Todo skatista que venha a causar danos ou destruição intencional, danos à propriedade alheia ou danos à imagem do skate, terá o caso encaminhado ao TEJD.

Art. 17º • Todos os atletas inscritos e participantes da competição deverão obrigatoriamente usar a camiseta que identifique a Representação Esportiva que o mesmo representa.

Art. 18º • Classificação Final da modalidade de Skate, para os sexos masculino e feminino, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas das provas, conforme abaixo:

Tabela de pontos abaixo que será usada na modalidade de Skate

Classificação	Pontuação
1º lugar	1.000
2º lugar	900
3º lugar	800
4º lugar	700
5º lugar	600
6º lugar	500
7º lugar	400
8º lugar	300
9º lugar	200
10º lugar	100

Art. 19º • Apenas os 30 primeiros colocados terão suas notas divulgadas no Boletim Oficial e para os demais competidores no local da prova.

Parágrafo único - Os competidores que não estiverem entre os 30 primeiros podem solicitar suas notas com o diretor de provas após o término da competição.

Art. 20º • Como critérios de desempate entre as Representações Esportivas será considerado os seguintes itens:

- a) A Representação Esportiva que obtiver maior número de primeiros lugares nas diversas provas;
- b) A Representação Esportiva que obtiver maior número de segundos lugares nas diversas provas;
- c) A Representação Esportiva que obtiver maior número de terceiros lugares nas diversas provas;
- d) A Representação Esportiva que tiver o maior número de atletas inscritos e participantes por categoria e sexo;
- e) A Representação Esportiva que tiver o maior número de atletas inscritos e participantes na soma dos sexos masculino e feminino;
- f) Persistindo o empate será ofertado premiação para as Representações Esportivas empatados.

Art. 21º • Alterações a este regulamento poderão ser efetuadas em sessão técnica específica.

Art. 22º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

TÊNIS DE MESA

Art. 1º • A modalidade de Tênis de Mesa será regida pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM) e Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF).

Art. 2º • A modalidade de Tênis de Mesa será disputada pelos Grupos I, II e III nos naipes feminino e masculino, nas categorias Equipe e Individual.

Art. 3º • O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de: camisetas ou coletes, calção, meia e tênis;

Art. 4º • No torneio de equipe será utilizado o sistema da Copa Internacional, isto é, melhor de 03 (três) partidas vencedoras.

Art. 5º • Cada Representação Esportiva poderá inscrever apenas uma equipe por grupo e sexo.

Art. 6º • A equipe será constituída de até 05 (cinco) atletas para os grupos sendo necessária a presença de no mínimo 02 (dois) atletas.

Art. 7º • Para o início da competição entre equipes, os atletas de uma equipe serão denominados A, B e C e da outra X, Y e Z, e as disputas serão dispostas da seguinte forma:

1º jogo • (A) x (X) 2º jogo • (B) x (Y) 3º jogo • (C) x (Z) 4º jogo • (A) x (Y) 5º jogo • (B) x (X)

Parágrafo único • O direito a ser ABC ou XYZ será decidido por sorteio entre os técnicos das equipes disputantes, sendo que eles deverão entregar ao árbitro, logo após o sorteio, a escalação dos seus jogadores, segundo as letras.

Art. 8º • Serão realizadas provas: Individual (03 atletas em ambos os sexos) e Dupla (01 dupla masculina, 01 dupla feminina e 01 dupla mista).

§ 1º • A partida será decidida em melhor de dois (02) sets vencedores de 11 pontos cada, até as quartas de final. Nas fases semifinal e final a partida será decidida em melhor de três (03) sets vencedores de 11 pontos cada.

§ 2º • As disputas serão realizadas em sistema de grupos, com até quatro (04) atletas, classificando os dois (02) melhores de cada grupo para uma chave de eliminatória simples.

§ 3º • O atleta inscrito na dupla não poderá participar no individual e vice-versa.

§ 4º • A competição de duplas só acontecerá se houver no mínimo duas (02) equipes inscritas, confirmadas no Sessão Técnica da modalidade e presentes no dia da competição.

Art. 9º • A Classificação Geral se dará com uma somatória das provas: equipe, individual e dupla; sendo feita de acordo com a seguinte pontuação distinto por grupo e sexo.

1º Lugar • 13 pontos

2º Lugar • 08 pontos

3º Lugar • 06 pontos

4º Lugar • 05 pontos

5º Lugar • 04 pontos

6º Lugar • 03 pontos

7º Lugar • 02 pontos

8º Lugar • 01 ponto

Art. 10º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

VOLEIBOL

Art. 1º • A Modalidade de Voleibol será regida pelas Regras Oficiais da FIVB, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

Art. 2º • A modalidade de Voleibol será disputada pelos Grupos I, II e III, nos naipes femininos e masculinos.

Art. 3º • As partidas de Voleibol serão disputadas em melhor de 02 (dois) sets vencedores de 25 pontos em todas as fases, se houver necessidade de set de desempate, este será disputado com contagem de 15 (quinze) pontos.

Art. 4º • Sistema de pontuação para classificação no grupo:

- a) 02 pontos por vitória;
- b) 01 ponto por derrota.

Art. 5º • Sistema de desempate para classificação no grupo:

§ 1º • Empate entre 02 (duas) equipes:

- a) Resultado do confronto direto;

§ 2º • Empate entre 03 (três) equipes:

- Saldo de sets nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- Saldo de sets em todos os jogos realizados no grupo na fase;

- Saldo de pontos nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- Saldo de pontos em todos os jogos realizados no grupo na fase;
- Sorteio.

§ 3º • Quando do empate entre 03 (três) ou mais equipes, continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre “02 (duas) equipes”.

Art. 6º • A altura da rede seguirá as seguintes marcações: **(Modificado pela [NOTA OFICIAL Nº 01](#))**

- a) Grupos I Feminino = 2,20 m
- b) Grupos I Masculino = 2,35 m
- c) Grupos II e III Feminino = 2,24 m
- d) Grupos II e III Masculino = 2,43 m

VÔLEI DE AREIA

Art. 1º • A modalidade de Vôlei de Areia será regida pelas Regras Oficiais da Federação Internacional de Voleibol • FIVB, e regida pelo presente Regulamento, conforme as seguintes especificações:

Art. 2º • A modalidade de Vôlei de Areia será disputada pelos Grupos II e III nos naipes femininos e masculinos.

Parágrafo único • Cada Representação Esportiva poderá inscrever até 02 (duas) equipes em cada grupo e sexo.

Art. 3º • As equipes serão formadas por 03 (três) jogadores, sendo que após o início da partida não poderá haver substituição.

§ 1º • As partidas de Vôlei de Praia serão disputadas em todas as fases em 01 (um) set vencedor de 21 (vinte e um) pontos, sendo necessária uma diferença mínima de 02 pontos sobre o adversário para se fechar o set.

§ 2º • Sistema de pontuação para classificação no grupo:

- a) 02 pontos por vitória;
- b) 01 ponto por derrota.

§ 3º • Sistema de desempate para classificação no grupo:

- a) Empate entre 02 (duas) equipes: resultado do confronto direto;
 - b) Empate entre 03 (três) equipes:
- Saldo de sets nos jogos realizados entre as equipes empatadas;

- Saldo de sets em todos os jogos realizados no grupo na fase;
- Saldo de pontos nos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- Saldo de pontos em todos os jogos realizados no grupo na fase;
- Sorteio.

§ 4º • Quando do empate entre 03 (três) ou mais equipes, continuarem 02 (duas) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre "02 (duas) equipes".

Art. 4º • No ato da inscrição deverá ser informado à dupla "A" e dupla "B". Em hipótese alguma poderá ser trocado o atleta entre as duplas, após o recebimento das inscrições.

Art. 5º • A classificação final da modalidade, por grupo e sexo se dará através da seguinte pontuação:

1º lugar – 15 pontos

2º lugar – 08 pontos

3º lugar – 06 pontos

4º lugar – 05 pontos

5º lugar – 04 pontos

6º lugar – 03 pontos

7º lugar – 02 pontos

8º lugar em diante – 01 ponto

Art. 6º • Cada equipe terá direito a 02 (dois) pedidos de tempo de 30 segundos no set, o qual deverá ser solicitado pelo técnico ou na ausência deste, pelo capitão da equipe.

Parágrafo único • Somente poderá ser solicitado o pedido de tempo quando a bola não estiver em jogo.

Art. 7º • Haverá troca do lado da quadra sempre que as equipes totalizarem a somatória de 07 (sete) pontos.

Art. 8º • Estará automaticamente suspenso da partida subsequente o atleta, técnico ou dirigente que for desqualificado.

Art. 9º • A altura da rede seguirá as seguintes marcações:

a) Grupos II e III Feminino = 2,24 m

b) Grupos II e III Masculino = 2,43 m

Art. 10º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

XADREZ

Art. 1º • A modalidade de Xadrez será regida pelas regras oficiais da FIDE (Federação Internacional de Xadrez), no que diz respeito à modalidade de xadrez rápido para grupos I, II e III, nos naipes femininos e masculinos.

Art. 2º • A modalidade de Xadrez será disputada da seguinte forma: Competição individual - Xadrez relâmpago e Competição por equipes - Xadrez Rápido.

§ 1º • Competição individual - Xadrez relâmpago: A Representação Esportiva poderá inscrever no mínimo de 01 (um) e até 05 (cinco) enxadristas em cada grupo.

§ 2º • Não haverá distinção entre os tabuleiros. A Representação Esportiva utilizará os jogadores inscritos na modalidade de acordo com a ficha de inscrição.

§ 3º • Competição por Equipes - Xadrez Rápido: A representação Esportiva poderá inscrever uma equipe para cada grupo do JEP. A equipe poderá inscrever no mínimo de 02 (um) e no máximo 05 (cinco) enxadristas em cada grupo, sendo 3 titulares e 2 reservas. A ordem dos tabuleiros será definida antes da competição. A ordem de inscrição dos atletas por prova será:

Titular 1	Nome do Atleta
Titular 1	Nome do Atleta
Titular 1	Nome do Atleta
Reserva 1	Nome do Atleta
Reserva 2	Nome do Atleta

§ 4º • Em caso de bye na prova por equipes, na primeira rodada será computado 1 ponto para cada atleta inscrito. Após a 2ª rodada, o bye será computado 0,5 ponto por atleta inscrito e presente no momento da partida.

§ 5º • A Representação Esportiva deverá comparecer no local de jogos com seus enxadristas uniformizados com algum desses itens: camiseta, blusa ou jaqueta. Deverá estar visível o nome da Instituição em qualquer

um dos itens.

Art. 3º • A equipe será representada somente pelo técnico ou auxiliar, cujos nomes devem constar no formulário de inscrição e/ou mapa geral.

Art. 4º • Ritmo do jogo. O Xadrez será ser disputado pelas seguintes provas:

§ 1º - Competição individual - Xadrez relâmpago: com tempo de jogo 3min + 2seg de acréscimo ou 5min no relógio analógico.

§ 2º - Competição por equipes - Xadrez rápido: com tempo de jogo 10min + 5seg de acréscimo ou 15min no relógio analógico.

Art. 5º • O empareiramento será realizado em programa específico da modalidade.

§ 1º • Será realizado pelo Sistema Suíço em 05 ou 06 rodadas, conforme números de inscritos abaixo; salvo a possibilidade de um número menor de rodadas, para grupos que não tenham empareiramento possível devido a desistências

§ 2º • Cinco (05) rodadas quando até 30 enxadristas;

§ 3º • Seis (06) rodadas quando houver 31 enxadristas ou mais;

Art. 6º • Em caso de empate, o desempate será feito pelo seguinte critério

§ 1º • Em competição realizada pelo Sistema Suíço, nas provas de XADREZ RELÂMPAGO, a classificação dos enxadristas será definida utilizando-se, pela ordem, os seguintes critérios:

- a) Pontuação individual total;
- b) Confronto Direto;
- c) Milésimos Medianos (MedianBucholz) – com corte do pior resultado;
- d) Milésimos Totais (Total Bucholz);
- e) Sonneborn-Berger;
- f) Arranz System;
- g) Sorteio.

§ 2º • Em competição realizada pelos Sistemas Suíço e Round Robin (Schuring), nas provas de XADREZ RÁPIDO / EQUIPE, a classificação dos enxadristas será definida utilizando-se, pela ordem, os seguintes critérios:

- a) Somatória da pontuação de todas as partidas (jogadas por todos os tabuleiros);
- b) Match Point (2-1-0);
- c) Confronto Direto;

- d) Sonneborn-Berger;
- e) BSV (critério 15 quando utilizado o software swissmanager);
- f) Sorteio

§ 3º • Classificação Geral será apontada pelas somas dos pontos obtidos pelas equipes no xadrez relâmpago / Individual + xadrez rápido / Equipe:

Torneio Individual - xadrez relâmpago

1º lugar – 14 pontos

2º lugar – 09 pontos

3º lugar – 07 pontos

4º lugar – 06 pontos

5º lugar – 05 pontos

6º lugar – 04 pontos

7º lugar – 03 pontos

8º lugar – 02 pontos

9º lugar – 01 pontos

10º lugar – 01 pontos

11º lugar – 01 pontos

12º lugar – 01 pontos

Torneio por Equipes - xadrez rápido:

1º lugar – 35 pontos

2º lugar – 22 pontos

3º lugar – 17 pontos

4º lugar – 15 pontos

5º lugar – 12 pontos

6º lugar – 10 pontos

7º lugar – 07 pontos

8º lugar – 05 pontos

9º lugar – 04 pontos

10º lugar – 03 pontos

11º lugar – 02 pontos

12º lugar – 01 pontos

§ 4º • Desempate da Classificação Geral: O estabelecimento de ensino que tiver melhor colocação na prova de xadrez convencional.

Art. 7º • Primeira Rodada

§ 1º • Para efeito da classificação inicial, os jogadores serão empareirados de acordo com a ordem alfabética do nome ou sobrenome. Por critério da arbitragem poderão ser utilizados os ratings FIDE, CBX e/ou FEXPAR, da referida prova a ser disputada. Os mesmos prevalecerão sobre a ordem alfabética.

§ 2º • Confirmação dos atletas participantes antes do início da 1ª rodada, ou seja, no dia da competição de cada grupo. Caso não seja realizada a confirmação o atleta não será empareirado.

§ 3º • Aqueles que não comparecerem após o início de cada rodada em 3 minutos na prova individual ou 10 minutos na prova coletiva receberão (WO).

Art. 8º • A sessão técnica da modalidade de Xadrez será realizada em dia e local e hora a ser definido em Boletim Oficial. Nesta, serão esclarecidas dúvidas sobre o início da competição.

Art. 9º • A Representação Esportiva deverá levar peças de tamanho oficial e relógio para xadrez. O não cumprimento torna a representação esportiva suscetível à punição do artigo 12º para aquelas equipes que não apresentarem o material para jogo no dia do torneio.

Art. 10º • É expressamente vedado ao jogador:

- a) Comunicar com outras pessoas incluindo os outros jogadores da mesma equipe, durante a partida, por meio de palavras, sinais ou qualquer outra maneira;
- b) Ausentar do local de jogo durante a partida sem a permissão do árbitro;
- c) Provocar o adversário por meio de palavras ou gestos, numa atitude antidesportiva;
- d) Levar aparelhos eletrônicos, incluindo o telefone celular ao local de jogo.

Art. 11º • São expressamente vedados ao técnico, pais, acompanhantes e dirigentes:

- a) Permanecer dentro do salão delimitado aos jogadores durante a competição;
- b) Adentrar a área técnica da coordenação sem permissão;
- c) Portar o telefone celular sem estar no modo silencioso ou vibra-call, bem como acompanhantes e pais de alunos;



- d) Causar tumulto ou excessos no local de jogos.
- e) Fumar.

Art. 12º • Ao jogador, técnicos e acompanhantes serão aplicados, conforme a gravidade da infração, às seguintes penalidades:

A - Advertência;

B • Perda de pontos da(s) partida(s);

C - Expulsão da sessão de jogo.

D - Desclassificação do evento

Art. 13º • Para o bom andamento da competição o coordenador da modalidade, se julgar necessário, poderá punir ou interferir em caso de situações anormais de comportamento ou atitude antidesportiva durante a competição.

Art. 14º • Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após a consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do Evento

INFORMAÇÕES:

Coordenadoria de Desportos e Recreação – jep.uepg@gmail.com

ANEXO II

67º JEP • CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

MODALIDADE	30/09	01/10	02/10	03/10	04/10	05/10	06/10	07/10	08/10	09/10
Atividades	Sexta	Sábado	Domingo	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
Abertura	19:00		Eleição							
Atletismo		1º Dia (M/T)	Eleição	2º Dia (M/T)	3º Dia (M/T)					
Badminton		1º Dia (M/T)	Eleição	2º Dia (M/T)						
Basquetebol			Eleição	1º Dia (M/T/N)	2º Dia (M/T/N)	3º Dia (M/T/N)	4º Dia (M/T/N)	5º Dia (M/T/N)	6º Dia (M/T/N)	7º Dia (M/T/N)
Basquetebol 3x3		1º Dia (M/T/N)	Eleição	2º Dia (M/T/N)						
Ciclismo		1º Dia (M/T)	Eleição							
E-games		1º Dia (M/T/N)	Eleição	2º Dia (M/T/N)	3º Dia (M/T/N)	4º Dia (M/T/N)	5º Dia (M/T/N)	6º Dia (M/T/N)		
Futebol			Eleição	1º Dia (M/T)	2º Dia (M/T)	3º Dia (M/T)	4º Dia (M/T)	5º Dia (M/T)	6º Dia (M/T)	7º Dia (M/T)
Futebol Society			Eleição	1º Dia (M/T/N)	2º Dia (M/T/N)	3º Dia (M/T/N)	4º Dia (M/T/N)	5º Dia (M/T/N)	6º Dia (M/T/N)	7º Dia (M/T/N)
Futsal		1º Dia (M/T/N)	Eleição	2º Dia (M/T/N)	3º Dia (M/T/N)	4º Dia (M/T/N)	5º Dia (M/T/N)	6º Dia (M/T/N)	7º Dia (M/T/N)	8º Dia (M/T/N)
Handebol		1º Dia (M/T/N)	Eleição	2º Dia (M/T/N)	3º Dia (M/T/N)	4º Dia (M/T/N)	5º Dia (M/T/N)	6º Dia (M/T/N)	7º Dia (M/T/N)	8º Dia (M/T/N)
Judô		1º Dia (M/T)	Eleição							

Natação			Eleição						1º Dia (M/T)	2º Dia (M/T)
Skate		1º Dia (M/T)	Eleição	2º Dia (M/T)						
Tênis de Mesa			Eleição					1º Dia (M/T/N)	2º Dia (M/T/N)	3º Dia (M/T/N)
Voleibol		1º Dia (M/T/N)	Eleição	2º Dia (M/T/N)	3º Dia (M/T/N)	4º Dia (M/T/N)	5º Dia (M/T/N)	6º Dia (M/T/N)	7º Dia (M/T/N)	8º Dia (M/T/N)
Vôlei de Areia		1º Dia (M/T)	Eleição	2º Dia (M/T)	3º Dia (M/T)					
Xadrez		1º Dia (M/T/N)	Eleição	2º Dia (M/T/N)	3º Dia (M/T/N)					
Premiação	A premiação das modalidades individuais e coletivas será realizada nas respectivas praças esportivas onde ocorrerão as disputas. A premiação de Campeão Geral e Vice-Campeão Geral por Grupo e Sexo, será realizada na Coordenadoria de Desportos e Recreação - CDR, em data a ser definida pela Coordenação Geral.									

LEGENDA: | M: MANHÃ | T: TARDE | N: NOITE

ANEXO III

67º JEP • CRONOGRAMA DE ATIVIDADES DE PREPARAÇÃO		
Horário/Data	Evento	Local
A partir das 08h00min do dia 15/08/2022 até às 23h59min do dia 29/08/2022.	Inscrição das Representações, através do preenchimento e envio do mapa geral por e-mail	https://www2.uepg.br/jogosedaprim/avera/inscricoes/
A partir das 18h00min do dia 31/08/2022.	Nota oficial com a divulgação da relação das Representações por modalidade, grupo e sexo, inscritos através do preenchimento do mapa geral.	https://www2.uepg.br/jogosedaprim/avera/
A partir das 08h00min do dia 01/09 até as 23h59min do dia 18/09/2022	Inscrição de atletas em todas as modalidades individuais e coletivas, grupos e sexo. Envio dos comprovantes de pagamento da taxa de inscrição, ficha de desistência, ofício de solicitação de alojamentos.	https://www2.uepg.br/jogosedaprim/avera/
A partir das 18h00min do dia 20/09/2022	Nota oficial para divulgação dos atletas, por modalidade e grupo, inscritos para participação dos jogos.	https://www2.uepg.br/jogosedaprim/avera/
Dia 21/09/2022 - 14:00 horas	Congresso Técnico – Sessão Preliminar.	Reunião Online (Remota) Link da videochamada: https://meet.google.com/ard-kowc-thx
A partir das 18h00min do dia 26/09/2022.	Boletim Informativo. Boletim de Programação.	https://www2.uepg.br/jogosedaprim/avera/
Às 19h00min do dia 30/09/2022.	Cerimonial de Abertura	Ginásio de esportes da UEPG – bloco G Campus de Uvaranas Carlos Cavalcanti nº 4748
Entre os dias 01 e 09/10/2022.	Desenvolvimento das Competições	Praças esportivas da UEPG e Ponta Grossa