



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

Regulamento Geral

Jogos Universitários Paraibano – JUP's 2022

Jogos Universitários Brasileiros – JUB's 2022 Etapa Estadual Paraíba

08 a 25 de junho de 2022

ÍNDICE

TÍTULO I	
CAPÍTULO I DA FINALIDADE DO EVENTO	04
CAPÍTULO II DA JUSTIFICATIVA	04
CAPÍTULO III DOS OBJETIVOS	04
TÍTULO II	
CAPÍTULO I DA REALIZAÇÃO	04
CAPÍTULO II DAS RESPONSABILIDADES	04
TÍTULO III	
CAPÍTULO I DOS PODERES	05
TÍTULO IV	
CAPÍTULO I DA DATA E SEDE DA ETAPA ESTADUAL	05
CAPÍTULO II DAS MODALIDADES ESPORTIVAS	05
TÍTULO V	
CAPÍTULO I DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO	05
CAPÍTULO II DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES	07
CAPÍTULO III DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO	08
CAPÍTULO IV DO CONGRESSO TÉCNICO	08
CAPÍTULO V DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO	09
SEÇÃO I DAS MODALIDADES INDIVIDUAIS	09
SEÇÃO II DAS MODALIDADES COLETIVAS	09
ITEM I DAS FORMAS DE DISPUTAS	09
SEÇÃO III DOS JOGOS, PROVAS E COMBATES	09
CAPÍTULO VI DA PREMIAÇÃO	10
CAPÍTULO VII DA ARBITRAGEM	10
CAPÍTULO VIII DOS UNIFORMES	10
CAPÍTULO IX DOS BOLETINS	11
TÍTULO VI	
CAPÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	11
TÍTULO VII	
CAPÍTULO I – DO TJDU E COMISSÃO DISCIPLINAR	12
CAPÍTULO II – DOS PRAZOS, ATOS E PROCEDIMENTOS	13
REGULAMENTOS ESPECÍFICOS	
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ACADÊMICO	15
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ATLETISMO	18
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ATLETISMO PARADESPORTIVO	22
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON	24
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON PARADESPORTIVO	26
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL	28
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BREAKING	31
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CHEERLEADING	32
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CLASH ROYALE	34
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CS-GO	37
REGULAMENTO ESPECÍFICO DA ESCALADA ESPORTIVA	42
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FREE FIRE	46
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO	49
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL	53
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL	56

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JUDÔ	59
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO KARATÊ	62
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO LEAGUE OF LEGENDS	65
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO NATAÇÃO	69
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO NATAÇÃO PARADESPORTIVO	72
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO POKER	74
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO SKATEBOARDING	78
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TAEKWONDO	82
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS	84
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA	86
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA PARADESPORTIVO	88
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEI DE PRAIA	90
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL	92
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO WRESTLING	95
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ	97
ANEXO I – MODELOS DE FICHAS	
I – TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ESTUDANTES-ATLETAS	99
II – TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ESTUDANTES-ATLETAS MENORES DE IDADE	100
III - TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA DIRIGENTES E COMISSÃO TÉCNICA	101
IV - TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR	102
V – FICHÁ DE SUBSTITUIÇÃO DE PARTICIPANTES	103
VI - REQUERIMENTO DE CANCELAMENTO DE PARTICIPAÇÃO	104
VII – REQUERIMENTO DE PENDÊNCIA	105
VIII - FICHA DE MUDANÇA DE PROVA	106
IX - FICHA DE SOLICITAÇÃO DE 2ª VIA DE CREDENCIAL	107
X - FICHA DE SUBSTITUIÇÃO DE FUNÇÃO	108
XI – TERMO INDIVIDUAL DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	109

REGULAMENTO GERAL

TÍTULO I

CAPÍTULO I – DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 1º. OS DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 tem por finalidade aumentar a participação em atividades esportivas em todas as Instituições de Ensino Superior, públicas e privadas do Estado da Paraíba e promover a ampla mobilização da juventude universitária paraibana em torno do esporte.

CAPÍTULO II – DA JUSTIFICATIVA

Art. 2º. Ao educar o jovem através da prática desportiva universitária estamos cada vez mais difundindo e reforçando a construção da cidadania e os ideais do movimento olímpico, estes direcionados para construção de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e *fair-play*. Através das atividades desportivas, jovens e adultos constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

CAPÍTULO III – DOS OBJETIVOS

Art. 3º. OS DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 tem por objetivos:

- a) Fomentar a prática do esporte universitário com fins educativos e competitivos;
- b) Possibilitar a identificação de talentos desportivos nas IES para o cenário esportivo nacional e internacional;
- c) Desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- d) Promover o conagraçamento dos universitários brasileiros, estimulando a prática do esporte, visando o desenvolvimento da personalidade integral do jovem.
- e) Contribuir para o desenvolvimento integral do(a) aluno(a)-atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania através do esporte;

TÍTULO II

CAPÍTULO I – DA REALIZAÇÃO

Art. 4º. OS DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 é uma realização da Federação Paraibana de Desportos Acadêmicos (doravante denominado **FPDA**) sendo realizada em **uma Etapa**, na **Capital/Cidades** do Estado da **Paraíba**.

Parágrafo Único – As Seletivas Estaduais serão realizadas sob a responsabilidade da Federação Paraibana de Desportos Acadêmicos (doravante denominado **FPDA**), sendo organizadas e realizadas no período de **08 a 25 de junho 2022**. As inscrições das IES, nas seletivas estaduais deverão obrigatoriamente ser efetuadas junto à FPDA, através do site oficial da FPDA (www.cbdu.org.br).

CAPÍTULO II – DAS RESPONSABILIDADES

Art. 5º. Ao Comitê Organizador da Etapa Estadual caberá:

- a) Indicar toda a equipe de trabalho dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022;
- b) Elaborar o Regulamento Geral e específico de cada modalidade dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022;
- c) Aprovar as inscrições dos participantes dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS – JUBS 2022.

Art. 6º. As IES inscritas nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 caberá:

- a) Inscrever os(as) alunos(as)-atletas para os JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, conforme estabelece o presente Regulamento;
- b) Informar por escrito a FPDA, os possíveis cancelamentos nas modalidades inscritas.

TÍTULO III

CAPÍTULO I – DOS PODERES

Art. 7º. Nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 serão reconhecidos os seguintes poderes:

a) Comitê Organizador;

b) Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitária (STJDU);

Parágrafo Primeiro – O Comitê Organizador dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 será composta pelo Presidente, Diretor Técnico e a Secretária da FPDA.

Parágrafo Segundo – O Tribunal de Justiça Desportiva da Federação Paraibana de Desportos Acadêmicos – FPDA, Para o Quadriênio 2022/2026 é composto por dois membros (Indicados da FPDA) o Dr. Adjailson Fernandes Coutinho e o Dr. Aderbal da Costa Villar Neto; dois membros (Indicados da IES) o Dr. Felipe Brandão Dos Santos Oliveira (UNIPÊ) e Dr. Ivan Ricardo de Barros Pires; dois membros (Indicados da OAB/PB) o Dr. Lourenço Di Lorenzo Marsicano e Dr. Emerson de Almeida Fernandes; um membro (Indicado da ARBITRAGEM) o Prof. Douglas Porto voleibol; dois membros (Indicados dos ATLETAS) o Sr. Waldir Pereira do Nascimento Filho (Atleta UNIPÊ) e Sra. Deyse Ferreira Do Nascimento (atleta da FIP).

Art. 8. O Comitê Organizador deverá preparar, até 30 (trinta) dias após o encerramento dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, o relatório geral de suas atividades, para ser entregue a FPDA.

TÍTULO IV

CAPÍTULO I – DA DATA E SEDE DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022

Art. 9. Os JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 será realizada de **08 a 25 de junho 2022, na cidade de João Pessoa /PB.**

CAPÍTULO II - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 10. Os JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 serão disputadas em **31 (trinta e uma)** modalidades esportivas, a saber:

Parágrafo Primeiro – Modalidades Individuais: **Acadêmico, Atletismo, Badminton, Breaking, Cheerleading, Escalada, Judô, Karatê, Wrestling, Natação, Skate, Taekwondo, Tênis, Tênis de Mesa, Volei de praia, Volei 4x4 misto (estes não tem classificação para o JUBS Brasília 2022) e Xadrez; Paradesporto (Atletismo, Badminton, Tênis de mesa e Natação) LOL, Futebol Eletrônico, Clash Royale, Free Fire, Poker, Counter Strike Global Offensive (CS GO).**

Parágrafo Segundo – Modalidades Coletivas: - **Basquetebol, Futsal, Handebol e Voleibol**, todas nos gêneros femininos e masculinos.

TÍTULO V

CAPÍTULO I – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 11. Terão direito à participação dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, todas as IES do estado da Paraíba Pública ou Privada, desde que estejam inscritos, dentro do prazo legal.

Art. 12. As modalidades coletivas, que se sagrarem campeãs da respectiva seletiva estadual estarão classificadas para representar o Estado da Paraíba na Etapa Nacional dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS – JUBS 2022.

Parágrafo Único – Em caso de desistência de participação da IES campeã da Etapa Estadual, a FPDA indicará a equipe Vice-campeã em substituição, respeitada os prazos estabelecidos. Caso solicitado deverá ser apresentado ofício de desistência entregue pela IES desistente **(CONFIRMAÇÃO ATÉ O DIA 09 DE JULHO ANTES DO PRAZO PARA ENTREGA DA DOCUMENTAÇÃO).**

Art. 13. Para as modalidades individuais, estarão classificados os(as) alunos(as)-atletas que se sagrarem campeãs na respectiva seletiva estadual para representar o Estado da Paraíba na Etapa Nacional dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS – JUBS 2022, **se houver mais de 02 (dois) atletas fora da idade no atletismo, natação será classificado o atleta com o melhor índice (Internacional, Nacional, Regional e Estadual) no Judô o atleta mais bem ranqueado na (Internacional, Nacional, Regional e Estadual).**

Art. 14. Poderão participar dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 os(as) alunos(as)-atletas nascidos de entre **1º de janeiro de 1997 a 31 de dezembro de 2004.**

Parágrafo Primeiro – Para as modalidades coletivas **Basquete, Futsal, Handebol e Voleibol**, em ambos os gêneros, **ficam liberadas as inscrições de 03 (três) alunos-atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento.**

Parágrafo Segundo – Para as modalidades individuais, **Atletismo, Judô e Natação**, em ambos os gêneros, ficam liberadas as inscrições de **03 (três) alunos-atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento.**

Parágrafo Terceiro – Para **Badminton, Breaking, Cheerleading, Escalada, Karatê, Wrestling, Skate, Taekwondo, Tênis, Tênis de Mesa, Volei de praia**, em ambos os gêneros, **não** será permitido alunos(as)-atletas fora do limite de idade estabelecido no caput deste artigo.

Parágrafo Quarto – Para **as modalidades Acadêmicos, eSports e paradesportivas** **não** haverá limite de idade em ambos os gêneros.

Art. 15. Poderão participar nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, na qualidade de aluno-atleta, o aluno que estiver:

- a) Devidamente inscrito pela IES no sistema de cadastro da FPDA;
- b) O(a) aluno(a)-atleta somente poderá participar nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 estando regularmente matriculado na IES a qual irá representar até o dia **01 de Maio de 2022**, cursando no ano de 2022 em nível de graduação ou pós-graduação (aperfeiçoamento, especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado) nas IES do Estado da Paraíba reconhecida ou autorizada pelo MEC, residente e domiciliado na cidade da IES apresentando contas de água, luz ou telefone em nome do mesmo ou de parentes até 2º grau ou histórico escolar e declaração de frequência.
- c) Que não foi ou venha a ser cadastrado no sistema da FPDA por uma IES no ano de 2022 em outro estado até o final das inscrições da etapa estadual
- d) Atender os demais requisitos estabelecidos neste Regulamento.

Art. 16. O(a) aluno(a)-atleta que estiver matriculado e cursando regularmente em duas IES diferentes, somente poderá participar da Etapa Estadual, representando uma IES pela qual disputará a seletiva estadual.

Art. 17. Poderão participar dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, IES públicas ou privadas reconhecidas ou autorizadas pelo MEC.

Art. 18. Será exigido do(a) aluno(a)-atleta, para ter condição de participação na competição, um documento oficial, original e com foto, tais como: - carteira de identidade (expedida por órgão estadual ou federal) ou Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) ou Certificado de Reservista ou Passaporte ou CNH. Os Técnicos e Assistentes Técnicos deverão apresentar a original da sua carteira do Sistema CREF/CONFED, dentro do prazo de validade; O técnico de Xadrez deverá apresentar documento oficial, original e com foto, tais como: - carteira de identidade (expedida por órgão estadual ou federal) ou Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) ou Certificado de Reservista ou Passaporte ou CNH ou Carteira dos Conselhos Profissionais (CREF, OAB, CREFITO, CRM, CREA, etc);

Parágrafo Primeiro – Um representante da equipe de arbitragem procederá à conferência da documentação exigida em todas as participações do(a) aluno(a)-atleta, membros da Comissão Técnica e dirigentes nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

Parágrafo Segundo – Quando um dirigente for assumir função de técnico, auxiliar ou assistente técnico ou preparador físico na competição, deverá apresentar a mesa de arbitragem, a sua carteira do CREF. A não apresentação deste documento impossibilitará sua permanência na área de jogo.

Parágrafo Terceiro – Em caso da utilização indevida do documento de identificação, a mesma poderá ser recolhida pelo Comitê Organizador, sendo encaminhado relatório para o TJD.

Art. 19. Nenhum componente das delegações poderá participar dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, sem que seu nome conste da relação nominal da modalidade/prova, apresentada pela FPDA.

Art. 20. Cada aluno-atleta só poderá participar de 01 (uma) modalidade esportiva nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

Art. 21. Nenhum estudante-atleta ou equipe (exceto nas modalidades com o técnico como opcional) poderá competir sem a presença de um técnico ou dirigente responsável (este com apresentação do CREF, exceto modalidades de Lutas). Na ausência deste, os estudantes-atletas serão impedidos de participar da competição, sendo declarados perdedores por WO.

§ 1º – É obrigatório a inscrição e o credenciamento mínimo de 01 (um) técnico para a competição nas modalidades: Atletismo, Basquete, Futsal, Handebol, Judô, Natação e Voleibol;

§ 2º – Para as demais modalidades a inscrição do técnico é opcional;

§ 3º - As modalidades eSports não entram nos quantitativos descritos para delegações.

§ 4º – Para as modalidades coletivas, quando o técnico, durante o jogo, por razões médicas se ausentar, for expulso, desqualificado ou excluído, a equipe continuará o jogo, aplicando-se à regra específica de cada modalidade.

CAPÍTULO II – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 22. O número máximo de integrantes por equipe (alunos-atletas e Comissões Técnicas) será a seguir:

I. Para as Modalidades Individuais:

Modalidades	Alunos-atletas		Comissão Técnica	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
Acadêmico	16	16		
Atletismo	16	16	01	01
Badminton	16	16	01	01
E-Games - LOL	16	16		
E-Games – Free Fire	16	16		
E-Games - Xadrez	16	16		
Judô	16	16	01	01
Karatê	16	16	01	01
Natação	16	16	01	01
Taekwondo	16	16	01	01
Tênis	16	16	01	01
Tênis de Mesa	16	16	01	01
Volei de Praia	16	16	01	01
Wrestling	16	16	01	01
Xadrez	16	16	01	01

II. Para as Modalidades Coletivas:

Modalidades	Alunos-atletas		Comissão Técnica	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
Basquetebol	16	16	02	02
Futsal	16	16	02	02
Handebol	16	16	02	02
Voleibol	16	16	02	02

Obs: o fato das equipes poderem inscrever 16 atletas ficam as IES na obrigatoriedade de seguir as regras de cada modalidade, no tocante de atletas participantes no jogo, podendo permanecer no banco registrado na observação da súmula, desde que devidamente uniformizados e passíveis das punições pertinentes a modalidade.

CAPÍTULO III – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 23. Caberá à IES a responsabilidade da inscrição de sua delegação (pessoas jurídicas e físicas) no sistema de cadastro e inscrição da FPDA.

Parágrafo Primeiro – Para o ano de 2022 o período das inscrições será do dia **01 a 22 de maio de 2022**, será cobrado a taxa da anuidade de R\$ 1.000,00 (hum mil reais) a qual contempla a participação da IES em todos os eventos realizado no ano em curso pela FPDA e com participação nos eventos da CBDU também no ano em curso, a taxa de R\$ 60,00 (Sessenta Reais) por pessoa e R\$100,00 (cem reais) por modalidade e naipes e efetuar o pagamento das taxas de inscrição **até o dia 01 de Junho de 2022**, sob pena de ter cancelada a respectiva inscrição.

Art. 24. As substituições das comissões técnicas e alunos-atletas obedecerão aos seguintes critérios:

Parágrafo Primeiro – Toda e qualquer substituição de participante deverá ser solicitada com os seguintes documentos:

1. Formulário específico (Anexo I) assinado pelo Técnico ou Presidente da IES;

Parágrafo Segundo – Serão permitidas até 03 (três) substituições de alunos-atletas inscritos por modalidade e gênero, que poderão ser feitas conforme a seguir:

a) Modalidades Individuais – As substituições poderão ser feitas **até às 23h00 do dia 26 de maio de 2022**. Nestes casos, os(as) alunos(as)-atletas substitutos entrarão nas mesmas provas em que se encontravam inscritos os(as) alunos(as)-atletas substituídos.

b) Modalidades Coletivas – As substituições poderão ser feitas **até às 23h00 do dia 26 de maio de 2022**.

Parágrafo Terceiro – Cada membro da comissão técnica poderá ser substituído somente uma vez e a qualquer tempo durante a competição.

Parágrafo Quarto – Todas as substituições solicitadas somente serão confirmadas, desde que os participantes estejam devidamente cadastrados no sistema da FPDA. Caso não estejam cadastrados no sistema da FPDA serão indeferidas.

Art. 25. As mudanças de provas/categorias dos alunos-atletas:

Parágrafo Primeiro – Para as modalidades de Atletismo, Judô serão aceitas mudanças nas provas/categorias entre os(as) alunos(as)-atletas inscritos durante as reuniões técnicas da modalidade, desde que existam alunos-atletas da mesma IES inscritos nas provas/categorias desejadas. Para que estas mudanças sejam efetuadas, deverá ser entregue formulário próprio (Anexo I) preenchido e assinado, com as alterações pretendidas.

Parágrafo Segundo – Para a modalidade de Natação o prazo final para mudanças nas provas dos(as) alunos(as)-atletas inscritos será no dia **26 de maio de 2022 até às 23h00**. Para que estas mudanças sejam efetuadas, deverá ser entregue o formulário próprio (Anexo I) preenchido e assinado, com as alterações pretendidas. Na reunião técnica da modalidade somente poderão ser feitos cancelamentos de participação em provas, não sendo mais aceito nenhum tipo de mudança.

Art. 26. Quando houver desistência de participação de uma modalidade completa e gênero, após ter confirmado sua participação no Congresso Técnico a(s) IES(s) serão impedidas de participar por 02 (dois) anos subsequentes na mesma modalidade e gênero, além das demais sanções a que porventura esteja sujeita por determinação do TJD.

CAPÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 27. O Congresso Técnico dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 será realizado no dia **28 de maio 2022 em João Pessoa/PB as 10:00 no Sala de Reunião da UNINASSAU.**

CAPÍTULO V – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 28. As competições nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 serão realizadas se houver o número mínimo de 02 equipes inscritas.

Parágrafo Único – Caso só se inscreva uma única IES em determinada modalidade, esta será considerada Campeã e será inscrita para representar a FUE na Etapa Nacional.

SEÇÃO I – DAS MODALIDADES INDIVIDUAIS

Art. 29. O sistema de competição das modalidades individuais obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.

Art. 30. Os cabeças de chaves para os jogos, provas (balizamento) e combates serão definidos pela Coordenação de Modalidade.

SEÇÃO II – DAS MODALIDADES COLETIVAS

Art. 31. O sistema de competição das modalidades coletivas será organizado:

a) **Com 03 a 07 equipes** – Chave Única.

b) **Com 08 a 12 equipes** – 2 ou 3 Chaves.

ITEM I – DAS FORMAS DE DISPUTAS

Art. 32. Serão adotadas as formas de disputas estabelecidas nos artigos a seguir (de acordo com o número de participantes), sendo que a ordem das rodadas nos grupos será a seguinte:

Grupos	1ª Rodada	2ª Rodada	3ª Rodada	4ª Rodada	5ª Rodada	
02 equipes	1x2	2x1	1x2*			
03 equipes	2x3	3x1	1x2			
04 equipes	1x4 / 2x3	3x1 / 4x2	1x2 / 3x4			
05 equipes	2x5 / 4x3	5x1 / 3x2	1x4 / 3x5	1x3 / 4x2	2x1 / 5x4	
06 equipes	1x6 / 2x5 / 3x4		5x1 / 2x3 / 4x6		1x4 / 3x5 / 6x2	3x1 / 2x4 / 5x6
	1x2 / 6x3 / 4x5					

* o jogo somente será realizado caso seja necessário.

Parágrafo Único – De acordo com o interesse da competição, a ordem dos jogos, acima estabelecida, poderá ser alterada pelo Diretor Técnico e/ou Presidente.

SEÇÃO III – DOS JOGOS, PROVAS E COMBATES.

Art. 33. Os JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 tem um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade esportiva e a elas serão aplicadas as regras internacionais adotadas pelas Confederações Brasileiras da modalidade, em tudo que não contrarie este Regulamento.

Art. 34. As competições dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 serão realizadas nos locais e horários determinados pela FPDA. Toda equipe ou aluno-atleta participante deverá estar no local de competição antes do horário previsto e em condições de jogo, quando será requisitada a documentação prevista no **Artigo 18** deste Regulamento. Será considerado perdedor por ausência (WxO), o(a) aluno(a)-atleta e/ou equipe que não estiver pronto no local do jogo ou prova, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido.

Parágrafo Único – Os casos de ausência (WxO), a equipe será eliminada da competição sendo anulados todos os resultados na fase em disputa e serão encaminhados ao TJD e estão passíveis de sanção de acordo com o CBJD e com os regulamentos geral da competição e específico da modalidade.

Art. 35. Em caso de WxO, para efeito de placar, será conferido o seguinte resultado à equipe vencedora:

- i. Basquetebol 20 X 00;
- ii. Futsal 10 X 00;
- iii. Handebol 15 X 00;
- iv. Voleibol 03 X 00 (25 X 00, 25 X 00 e 25 X 00).

Art. 34. Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a FPDA, desde que nada mais impeça a sua realização, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

Parágrafo Único – Nestes casos, a critério da FPDA e em condição excepcional, uma ou mais equipes poderão realizar até dois jogos num mesmo dia.

Art. 35. Na Fase Final, os jogos poderão ser precedidos por um protocolo de competição.

Art. 36. Somente será permitida a presença dentro das áreas de competições e durante a realização das mesmas (conforme regulamento específico das Modalidades), os(as) alunos(as)-atletas uniformizados e Comissão Técnica, desde que todos estejam obrigatoriamente identificados junto à equipe de arbitragem.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 37. Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes:

a) Para as modalidades coletivas – Para as IES classificados em cada modalidade e gênero serão dadas **1 troféu para a equipe Campeã e vice** das modalidades coletivas e **medalhas** aos atletas e para os Técnicos devidamente inscrito na modalidade e os(as) alunos(as)-atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares;

b) Para as modalidades individuais: – Medalhas para os(as) alunos(as)-atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares em cada prova, categoria ou combate **quando houver a disputa entre no mínimo 2 atletas;**

Parágrafo Único – A cerimônia de premiação será organizada de acordo com a programação estabelecida pela FPDA.

CAPÍTULO VII – DA ARBITRAGEM

Art. 38. Os componentes da equipe de arbitragem dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 serão designados e indicados pelo quadro de arbitragem das Federações de cada modalidade.

Parágrafo Único – A quantidade de árbitros por modalidade será definida pela Direção Técnica, conforme a necessidade do evento, ouvida a Coordenação de Modalidade.

Art. 39. As funções dos componentes da equipe de arbitragem começarão no momento da chegada ao local da competição e terminarão no final da partida que participaram após a assinatura da súmula.

CAPÍTULO VIII – DOS UNIFORMES DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

Cada IES deverá se apresentar nos locais de competição, devidamente uniformizada e levando os dois jogos de uniformes, conforme especificações deste Regulamento Geral e dos Específicos da FPDA para cada modalidade.

Art. 41º. Cada IES será responsável pela confecção e manutenção de dois jogos de uniformes de cores diferentes de suas equipes e/ou representantes.

§ 1º – Todos os membros da Comissão Técnica deverão trajar: bermuda ou calça, camisa e tênis.

§ 2º– Não serão permitidas improvisações nos uniformes, tais como: informações fixadas com fitas colantes, esparadrapos ou similares, alfinetes e/ou cliques ou escritas à caneta.

Art. 42º. Nos uniformes é permitida a inserção de logomarca de patrocínio, conforme as regras do próximo artigo, desde que os patrocinadores não façam alusão à propaganda de conteúdo político, filosófico e cigarros.

Art. 43º. Os uniformes dos estudantes-atletas, técnicos e dirigentes devem atender às especificações a seguir:

1.1. Camisas, Camisetas de Competição.

1.1.1. Aplicações Obrigatórias:

- Nome da Instituição de Ensino, Cidade e Estado (nome ou sigla) da IES;
- A numeração deverá seguir o Regulamento Específico da modalidade.

1.1.2. Aplicações Opcionais:

- Marca Registrada de fabricante – 01 (uma) aplicação;
- Patrocinador;
- Bandeira do Estado e/ou FUE – 01 (uma) aplicação;
- Nome do Estudante-atleta – 01 (uma) aplicação.
-

1.2. Judogi

1.2.1. Aplicação Obrigatória:

- Patch fornecido pela organização – aplicação nas costas, com costura, não sendo permitida a fixação com fitas adesivas ou similares, salvo disposição em contrário.

1.2.2. Aplicações Opcionais:

- Nome da Instituição de Ensino – aplicação frontal;
- Marca Registrada de fabricante – 01 (uma) aplicação;
- Patrocinador;
- Bandeira do Estado – 01 (uma) aplicação;
- Nome do Estudante-atleta – 01 (uma) aplicação.

Art. 44º. As equipes que descumprirem qualquer um dos artigos anteriores com referência a uniformes terão relatórios encaminhados ao STJDU.

CAPÍTULO IX – DOS BOLETINS

Art. 45. Os comunicados oficiais dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 serão publicados através de boletins informativos do evento.

Parágrafo Único – Os boletins, das modalidades, serão numerados e datados, e as informações neles contidas poderão ser alteradas dia a dia, ficando assim, válidas as informações dos boletins mais atualizados.

TÍTULO VI

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 46. O Comitê Organizador dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 não terá responsabilidade por qualquer avaria causada pelos componentes das Delegações nos locais de competição.

Art. 47. Para todos os fins, os participantes dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 serão considerados conhecedores deste Regulamento, das regras desportivas internacionais adotadas pela FPDA e do CBJD, ficando submetidos a todas as suas disposições e as penalidades que delas possam emanar.

Art. 48. Quaisquer consultas atinentes à JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 sobre matéria não constante neste Regulamento deverão ser formuladas pelo representante da Delegação a FPDA, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

Art. 49. Compete a Comissão Organizadora, interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.

TÍTULO VII

CAPÍTULO I – DO TJDU E COMISSÃO DISCIPLINAR

Art. 50º. São órgãos do TJDU o Tribunal Pleno e a Comissão Disciplinar Estadual, que detêm competência para dirimir os litígios referentes à disciplina e competição desportiva, ocorridos durante a realização dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

§ 1º – A composição dos órgãos do TJDU atende na forma do que determina a Lei nº 9.615/98 e do CBJD.

§ 2º – Os órgãos do TJDU serão convocados pelos seus respectivos Presidentes e deverão reunir-se a qualquer hora, sempre que necessário.

§ 3º – As sanções disciplinares serão aplicadas a critério exclusivo dos órgãos do TJDU, que seguirão as disposições contidas no CBJD, neste regulamento e na legislação desportiva em vigor.

Art. 51º. As decisões da Comissão Disciplinar Estadual estão sujeitas à apreciação, em grau de recurso voluntário, pelo Tribunal Pleno do STJDU.

Art. 52º. Nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 as pessoas físicas ou jurídicas (IES, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e outros) que infringirem este Regulamento ou decisões do Comitê Organizador ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitos às sanções previstas neste Regulamento e no CBJD.

Art. 53º. Todos os participantes dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 poderão sofrer as penas disciplinares descritas no Artigo 170 do CBJD, sem exclusão de eventual sanção administrativa fixada neste Regulamento.

Art. 54º. As sanções disciplinares entrarão automaticamente em vigor a partir das decisões dos órgãos do TJDU, devendo ser imediatamente comunicadas ao Chefe de Delegação e publicadas no Boletim Oficial do TJDU dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 para ciência e cumprimento.

Parágrafo Único – Os Boletins Oficiais do TJDU serão publicados impressos (**apenas sob solicitação da IES**) e por meios eletrônicos (e-mails indicados pelas IES nas Reuniões Informativas de cada modalidade, e-mails da FPDA – fpda@cbdu.org.br).

Art. 55º. As suspensões automáticas estão descritas no Regulamento Específico de cada modalidade.

Art. 56º. No caso de algum responsável por equipe apresentar qualquer notícia de infração disciplinar contra outra equipe, arbitragem ou direção da competição, em função de possível transgressão ao Regulamento, esta deverá ser entregue, pelo Presidente, Chefe da Delegação, Oficiais ou Técnico, à Secretaria (podendo este ser via e-mail), por escrito, **até 03 (três) horas após o término da partida ou prova**, com o comprovante do pagamento da taxa de recurso, para posterior encaminhamento a CD/TJDU.

Art. 57º. Será encaminhado relatório a CD/TJDU para análise e pronunciamento, no caso do(a) estudante-atleta, equipe ou Delegação que, sem prévia autorização do Comitê Organizador, retirar-se do jogo ou prova, competição ou evento antes do término de sua participação.

Parágrafo Único – Em caso de sanção disciplinar aplicada por qualquer dos órgãos do CD/TJDU, o Comitê Organizador analisará as sanções administrativas cabíveis, podendo ser:

- I. Proibição de participação nos eventos organizados pela FPDA e CBDU;
- II. Ressarcimento à FPDA das despesas referentes às hospedagens e alimentações por eles utilizados.

Art. 58º. Qualquer inscrição realizada de forma irregular será encaminhada a CD/TJDU para as devidas providências.

Art. 59º. Quando da interposição de recursos e/ou denúncias quanto a condição do atleta junto à instituição de ensino superior (se matriculado ou não), caberá ao denunciado o ônus da prova por meio de documento hábil e idôneo à sua comprovação.

Art. 60º. O ressarcimento pelos danos causados será de responsabilidade da IES do infrator e deverá ser quitado no prazo máximo de 72 (setenta e duas) horas após apresentação do orçamento pelo requerente, sob pena de sua exclusão da modalidade nesta, e em futuras competições organizadas pela FPDA.

CAPÍTULO II – DOS PRAZOS, ATOS E PROCEDIMENTOS

Art. 61º. Os atos, prazos e procedimentos a serem aplicados durante a realização dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 serão definidos na forma deste Regulamento e da Resolução nº 01 – 2010 do Tribunal Pleno do TJDU.

Art. 62º. Os prazos para as partes contam-se, durante a realização da competição e, quando houver, a partir do recebimento da citação ou intimação.

§ 1º – Os prazos serão sempre de até 06 (seis) horas quando da realização desses.

§ 2º – Durante a realização dos jogos, ficam os prazos suspensos no período das 20h00min (vinte) horas até às 08h00min (oito) horas do dia seguinte.

Art. 63º. Os Auditores proferirão os seus despachos e decisões em até 02 (duas) horas da apresentação dos recursos durante o período de realização dos jogos.

Parágrafo Único – Os Procuradores e Secretários têm o mesmo prazo fixado neste artigo para a prática dos atos que lhes são atribuídos.

Art. 64º. O prazo para a apresentação de acórdão, quando requerido pela parte, será de 06 (seis) horas.

Art. 65º. A citação ou intimação far-se-á, durante a realização das competições, pela publicação do Boletim Oficial da CD/TJDU, para os e-mails informados nas Reuniões Informativas, ou através de contato ao chefe de delegação pelo telefone celular que conste no cadastro oficial da Coordenação Geral do evento que lhe foi entregue no início da competição, devendo o(a) secretário(a) certificar nos autos o dia e horário, bem como o destinatário e o cargo que ocupa.

Parágrafo Único – A citação deverá ocorrer de forma a manter um lapso de tempo mínimo de 01 (uma) hora entre esta e a realização da sessão de julgamento do órgão julgante.

Art. 66º. O recurso será interposto para o Tribunal Pleno do TJDU, no prazo de até 03 (três) horas durante a realização da competição, contados da proclamação do resultado ou do despacho recorrido.

§ 1º – Nos casos em que houver acórdão, contar-se-á o prazo da data em que a parte for intimada para sua apresentação.

§ 2º – Recebido o recurso, terá o recorrido o prazo de até 02 (duas) horas, contados da data do recebimento, para oferecer contrarrazões.

§ 3º – A parte contrária e o 3º (terceiro) interessado, se houver, terão o prazo comum de até 02 (duas) horas, que correrá na Secretaria, para impugnar o recurso, a partir da ciência do despacho que lhes abrir vista do processo.

§ 4º – A Procuradoria, após a impugnação do recurso, terá o prazo de até 02 (duas) horas, contados da abertura da vista, para dar parecer.

Art. 67º. Ultimada a instrução do recurso, o Secretário, no prazo de até 02 (duas) horas durante os jogos, remeterá o processo à instância superior.

João Pessoa, 16 de maio de 2022.


Antonio Figueiredo de Alencar
Presidente da FPDA



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JUPs ACADÊMICO

1. O JUPs Acadêmico tem por objetivo classificar os melhores artigos científicos selecionados pelas IES durante o período de competição das modalidades individuais dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Os Trabalhos classificados para disputar o JUBs Acadêmico Nacional serão escolhidos pelas suas respectivas IES vencedoras na etapa estadual, respeitado o limite máximo de até dois trabalhos, obrigatoriamente sendo um masculino e outro feminino.

Parágrafo Primeiro – Não será aceito sob nenhuma hipótese a inscrição de dois trabalhos de uma mesma IES no mesmo naipe.

Parágrafo Segundo – Não haverá separação de naipe na disputa do JUBs Acadêmico na etapa Nacional.

Parágrafo Único – Apenas um dos autores (em caso de artigos com mais de um autor) será credenciado e apresentará o trabalho à banca.

4. Os artigos e apresentações deverão ser anexados e enviados via e-mail pelas respectivas IES para o endereço fpda@cbdu.org.br até o dia **25 de maio de 2022**.

Parágrafo Primeiro – A substituição de atletas da modalidade Acadêmico obedecerá ao que foi estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

Parágrafo Segundo – Em caso de substituição de atletas da modalidade Acadêmico, o prazo final para o envio do trabalho encerrará junto com o período de substituições.

1. O artigo deve ser enviado no formato de arquivo do programa Microsoft Office Word ou PDF e as figuras, caso haja, nos formatos .jpg.

Parágrafo Único – Os arquivos do texto devem respeitar as seguintes orientações:

- a. O arquivo deve ser preparado em página formato A4, com margens superior e esquerda de 3 cm e inferior e direita de 2 cm;
- b. A fonte deve ser Times New Roman 12 com espaço entre linhas de 1,5 cm e recuo na primeira linha de parágrafo com 2,0 cm antes e 0,0 no restante do texto; As páginas NÃO devem estar numeradas;

2. Os trabalhos deverão ser enquadrados em uma das seguintes categorias:

- I. Artigos Originais – o limite é de 6 a 15 páginas, já contendo as referências. Devem ser organizados na seguinte sequência: Introdução, Materiais e Métodos, Resultados e Discussão, Conclusões e Referências Bibliográficas, contendo também em inglês: título, resumo e palavras-chaves;
- II. Artigos de Revisão – serão aceitos artigos de revisão dos tipos sistemática, integrativa e meta-análise. Não serão aceitas revisões de literatura do tipo narrativa. Estes trabalhos devem conter entre 10 e 20 páginas.

Parágrafo Primeiro – Os trabalhos devem abranger os seguintes tópicos:

- a. Título – Deve ser completo e informativo, sem conter abreviações, escrito em letras maiúsculas e negritadas;
- b. Autores – Os nomes de todos os autores devem ser completos e devem ser seguidos de números sobrescritos, identificando as instituições de cada autor e e-mail do autor principal;
- c. Resumo – Deve apresentar de forma orgânica os objetivos, a metodologia, os resultados e as conclusões. Sua extensão deve ser de 2200 a 2500 caracteres com espaço, ser escrito em parágrafo único (NBR 6028). Deve ser apresentada também a

versão em inglês. Devem ser indicadas, abaixo do resumo, de três a cinco palavras que expressem o conteúdo do artigo de forma objetiva. Devem ser precedidas do termo: “Palavras-chave”

- d. Agradecimentos – Caso haja, devem ser breves e relacionados à assistência técnica, opiniões, bem como ao apoio financeiro para a pesquisa e bolsas de estudo;
- e. Tabelas e Quadros – Devem ser inseridos o mais próximo possível do texto em que foram mencionados. O título deve figurar acima da tabela e/ou quadro e ser precedido da palavra “Tabela” e de seu número de ordem no texto (em algarismos arábicos). As tabelas devem ser compreensíveis e autoexplicativas. As abreviações devem ser definidas nas legendas;
- f. Ilustrações e Fotos – Devem ser inseridas o mais próximo possível do texto em que foram mencionados. O título deve estar localizado abaixo das figuras, precedido da palavra “Figura” e de seu número de ordem no texto (em algarismos arábicos). Defina todas as abreviações e símbolos usados na figura, mesmo se eles estiverem definidos no texto. As ilustrações e fotos devem ser coladas no texto com resolução de boa qualidade, e também enviadas em arquivos separados, em formato .jpg;
- g. Fotomicrografias – Devem incluir dados sobre a coloração e a ampliação no fim da legenda para cada parte da figura. Uma barra de ampliação deve ser adicionada a cada fotomicrografia. Caso não apareça nenhum marcador com escala na figura, a ampliação original deve ser informada na legenda;
- h. Referências – todas as referências devem ser citadas no texto em forma numérica entre colchetes, seguindo a ordem de citação. Primeira [1], segunda [2]...; As referências devem ser: Fonte: (Times 12); Recuo antes e depois (Opt); Espaçamento entre linha (Simples); Espaçamento entre citações (1 espaço); Todas as citações devem seguir a sequência numérica descrita no artigo conforme segue:
 - i. ARTIGOS: [1] RASSI, A; AMATO-NETO, V; SIQUEIRA, A.F; FERRIOLI-FILHO, F; AMATO, V.S; RASSI, G.G; RASSI, J.A. Tratamento da fase crônica da doença de Chagas com nifurtimox associado acorticóide. *RevSocBrasMedTrop*, v. 35, p. 547–550, 2002.
[2] Chagas TARTAROTTI, E, TERCÍLIA, M; VILELA, AO, CERON, C.R. Problemática vetorial da Doença de. *ArqCiênc Saúde*, v. 11(1), p. 44–7, 2004.
 - ii. LIVROS: [1] BRASIL. Atenção básica. vigilância em saúde: zoonoses. Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Atenção Básica. Brasília, 2009.
[2] DIAS, E; DIAS, J.C.P; GARCIA, A.L.R; DIAS, R.B; MACHADO, E.N.M; GOUVEIA, S.C. Doença de Chagas: Textos de apoio. Brasília: Ministério da Saúde. Superintendência de Campanhas de Saúde Pública, 1989.
 - iii. CAPÍTULOS DE LIVROS: [1] MACEDO, V.O. Forma indeterminada da doença de Chagas. In: DIAS, J.C.P; COURA, J.R. (eds). *Clínica e terapêutica da doença de Chagas*. Rio de Janeiro, p. 135–151, 1997.
[2] BRENER, Z. Terapêutica experimental da doença de Chagas. In: CANÇADO, J.R. *Doença de Chagas*. Belo Horizonte. p. 510–516, 1968.
 - iv. ANAIS DE EVENTOS: [1] TAKAHASHI, J.A; BOAVENTURA, M.A.D; OLIVEIRA, A.B; CHIARI, E, VIEIRA, H.S. Isolamento e atividade tripanossomicida de diterpenoscaurânicos de *Xylopiافرutescens*Aubl. In: 17ª Reunião da Sociedade Brasileira de Química, 1994.
[2] MENEGUETTI, D. U. O; SILVA, F.C; PELLEZZI, D.C; SOUZA, N.C; RAMOS, L.J. Adaptation of the technical micronucleus in *Allium cepa*, to future analysis of mutagenicity of the rivers of the vale do Jamari– Rondônia, Brasil. In: X Congresso Brasileiro da Sociedade Brasileira de Mutagênese Carcinogênese e Teratogênese Ambiental, São Paulo, 2011.

- v. INTERNET: [1] VALVERDE, R. Substância usada em cosméticos poderá contribuir para o desenvolvimento de novos fármacos para a doença de Chagas. Agência Fiocruz de Notícias. Disponível em <<http://www.fiocruz.br/ccs/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infolid=2644&sid=9>>, [acesso 3 de jun 2011].
- [2] MARQUES, F. Novos tratamentos e terapias contra doença de Chagas serão apresentados em simpósio. Agência Fiocruz de Notícias. Disponível em <<http://www.fiocruz.br/ccs/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infolid=2639&sid=9&tpl=printerview>>, [acesso em 23 de Mar 2011].
- vi. MONOGRAFIAS, DISSERTAÇÕES E TESES: [1] MARA, R, K, SARTORI. Atividade antimicrobiana de frações de extratos e compostos puros obtidos das flores de *Acmela brasiliensis* SPRENG (*Wedelia paludosa*) (ASTERACEAE). (Dissertação) Mestrado em Ciências Farmacêuticas. Universidade do Vale do Itajaí (Itajaí), 2005.
- [2] COSTA, J. P. C. Efeito da variabilidade de timbós de diferentes regiões da amazônia em *Musca doméstica* L. (Diptera: Muscidae). (Dissertação) Mestrado em Genética e Melhoramento de Plantas – Faculdade de Ciências Agrárias e Veterinárias, Universidade Estadual Paulista, Jaboticabal, 1996.

3. O estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a apresentação. O atleta que não o fizer não estará autorizado a apresentar.

Parágrafo Único – NÃO será permitido participar com Credencial Temporária.

- Os trabalhos a serem apresentados poderão ser em qualquer área, desde que sejam associadas a esportes.
- Os resumos dos trabalhos apresentados serão publicados nos anais da modalidade acadêmica.
- A banca para avaliação presencial será composta por três avaliadores, e cada autor terá de 12 a 15 minutos para apresentar seu trabalho no programa de apresentação que lhe for conveniente.

Parágrafo Primeiro – A Comissão Organizadora poderá convocar quantas bancas de três componentes julgar necessário para avaliação dos trabalhos, antes e durante o período do JUBs Brasília 2022.

Parágrafo Segundo – No caso da necessidade de mais de uma banca, a indicação da banca para avaliação presencial dos trabalhos será feita através de sorteios.

- Para cada 5 (cinco) minutos de atraso no início ou excedente na apresentação, será retirado 0,5 pontos na avaliação geral.
- Após a apresentação, cada membro da banca terá até 6 (seis) minutos para arguir o autor sobre o trabalho apresentado.
- As apresentações serão abertas ao público interessado.
- Serão avaliadas introdução e revisão de literatura, materiais e métodos, discussão e resultados e apresentação, forma e estilo.
- NÃO SERÃO ACEITOS EM NENHUMA HIPÓTESE TRABALHOS QUE JÁ TENHAM SIDO PUBLICADOS.**

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ATLETISMO

1. A competição de Atletismo será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. A competição seguirá as Regras da WA (World Athletic).
3. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas e membros da Comissão Técnica conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, podendo inscrever no máximo **05 (cinco)** estudantes-atletas em cada prova individual e **02 (duas)** equipes de revezamento.
4. Cada estudante-atleta poderá participar, no máximo, de **05 (cinco)** provas individuais e 2 (dois) revezamentos.
 - 4.1. As equipes de revezamento somente poderão ser compostas por estudantes-atletas inscritos pela mesma IES.
5. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, inclusive nos revezamentos, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 5.1. A IES que inscrever suas equipes de revezamento, será obrigatório o uso padronizado de uniforme para os 04 (quatro) estudantes-atletas participantes;
 - 5.2. Os(as) estudante-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
 - 5.2.1. Em todas as provas, os atletas devem estar com o uniforme que esteja limpo e possa ser usados de modo a não sofrer objeções;
 - 5.2.2. O uniforme deve ser feito de material que não seja transparente, mesmo se molhado;
 - 5.2.3. Um atleta não deve usar uniforme que possa dificultar a visão dos árbitros. Os uniformes (camiseta, calção, top, sunquíni, macaquinho e outros);
 - 5.2.4. A organização do evento oferecerá um par de números para cada estudante-atleta, sendo que estes não poderão ser dobrados ou cortados, conforme a regra oficial da WA.
6. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 6.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
7. As provas programadas para as competições de Atletismo são as seguintes:

Provas do Atletismo		
Provas	Femininas	Masculinas
Corridas Rasas	100, 200, 400, 800, 1.500, 5.000 e 10.000 metros	
Corridas com Obstáculos	3.000 metros	
Corridas com Barreiras	100 metros (altura 0,840 metros)	110 metros (altura 1,067 metros)
	400 metros (altura 0,762 metros)	400 metros (altura 0,914 metros)
Marcha Atlética	5.000 metros	10.000 metros
Revezamentos	4x100 metros e 4x400 metros	
Saltos	Altura, Distância, Triplo e Vara	
Arremesso e Lançamentos	Peso (4,0Kg)	Peso (7,260Kg)
	Dardo (600g)	Dardo (800g)
	Disco (1,0Kg)	Disco (2,0Kg)
	Martelo (4,0Kg)	Martelo (7,260Kg)
Combinadas	Heptatlo	Decatlo

8. Caberá à Coordenação de Atletismo, a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteios de raias, ordem de largada e ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto nas regras da WA.

9. Somente poderão participar das provas de atletismo, os(as) estudantes-atletas que obtiverem os índices mínimos abaixo estabelecidos nas provas oficiais realizadas pela CBDU, CBAAt, FUEs e Federações Estaduais de Atletismo, entre 01 de janeiro e 01 de junho de 2022.

Prova	Feminino	Masculino	Prova	Feminino	Masculino
100m rasos	13"75	11"50	200m rasos	28"00	23"00
400m rasos	1'03"00	52"00	800m rasos	2'33"00	1'59"00
1.500m rasos	5'20"00	4'25"00	5.000m rasos	20'00"00	16'30"00
10.000m rasos	44'00"00	36'00"00	100/110m c/ Barreiras	16"80	17"00
400m c/ Barreiras	1'12"00	60"00	3.000m c/ Obstáculos	14'00"00	11'00"00
5.000m Marcha Atlética	32'00"00		10.000m Marcha Atlética		55'00"00
Salto em Altura	1,35m	1,80m	Salto em Distância	4,90m	6,30m
Salto Triplo	9,00m	13,00m	Salto com Vara	1,90m	3,00m
Arremesso de Peso	9,00m	11,00m	Lançamento de Disco	27,00m	32,00m
Lançamento de Dardo	29,00m	44,00m	Lançamento de Martelo	28,00m	35,00m
Heptatlo	3.200 pts		Decatlo		4.800 pts

Parágrafo Único – Quando solicitada a comprovação dos índices alcançados pelos estudantes-atletas, a IES deverá apresentar o relatório final da competição, indicando, local, data, horário e marca obtida pelo(a) estudante-atleta.

10. Nas provas de pista, quando não houver número de estudantes-atletas para compor as séries eliminatórias, as provas serão realizadas como semifinais, no horário das eliminatórias, e final no horário da final.
11. Nas provas de pista, quando não houver número de estudantes-atletas para compor as séries semifinais, as provas serão realizadas como final no horário da final.
12. Os(as) estudantes-atletas poderão utilizar seus próprios implementos, devendo estes serem aferidos pela equipe de arbitragem da competição.
- 12.1. Na prova de salto com vara, os(as) estudantes-atletas deverão trazer a vara, pois não será fornecida pela organização da competição.
13. A Coordenação de Atletismo poderá excluir provas do programa de que trata o artigo anterior, com devida antecedência e desde que não haja condições técnicas para a sua realização, ou seja, de interesse da competição.
14. Quando em 01 (uma) prova estiverem inscritas 02 (duas) ou mais IES, ela será realizada, mesmo que no horário da prova somente 01 (uma) IES confirme sua participação.
15. A altura inicial em que a barra (sarrafo) será colocada nas provas de saltos (altura e vara) será definida pela Coordenação de Atletismo e comunicada oficialmente na Reunião Informativa da modalidade.
16. Cabe à Coordenação de Atletismo, durante a Reunião Informativa da modalidade, nomear o Júri de Apelação, composto por 05 (cinco) membros, cuja função será de apreciar e julgar todo e qualquer recurso encaminhado pela Direção da Competição, ressalvado o que for da competência da Justiça Desportiva.
17. Qualquer protesto relativo à participação de estudantes-atletas deverá ser registrado ao árbitro-chefe da prova antes do seu início.
- 17.1. Caso o protesto não possa ser resolvido antes do início da prova, ela será realizada na condição de “sub-júdice”, ficando a oficialização do resultado final suspenso até a definição do protesto.
18. O Programa da competição de Atletismo seguirá a seguinte formatação: **Obs: As provas poderão ser realizadas em um único dia caso seja necessário.**

1ª Etapa -		
Prova	Naípe	Etapa
100m	Masculino	Decatlo
Martelo	Feminino	Final
100m	Feminino	Eliminatórias
Distância	Masculino	Decatlo
100m	Masculino	Eliminatórias
Vara	Feminino	Final
400m	Feminino	Semifinal por Tempo

Disco	Masculino	Final
Peso	Masculino	Decatlo
Triplo	Masculino	Final
400m	Masculino	Semifinal por Tempo
3.000 c/ Obstáculos	Feminino	Final
Altura	Masculino	Decatlo
3.000 c/ Obstáculos	Masculino	Final
10.000m	Masculino	Final
400m	Masculino	Decatlo
10.000m	Feminino	Final

2ª Etapa		
Prova	Naípe	Etapa
100m c/bar.	Feminino	Heptatlo
Martelo	Masculino	Final
Triplo	Feminino	Final
100m	Feminino	Semifinal
Altura	Feminino	Heptatlo
100m	Masculino	Semifinal
Vara	Masculino	Final
400m	Feminino	Final
Dardo	Feminino	Final
400m	Masculino	Final
1.500m	Feminino	Final
Peso	Feminino	Heptatlo
1.500m	Masculino	Final
100m	Feminino	Final
100m	Masculino	Final
Disco	Feminino	Final
200m	Feminino	Heptatlo

3ª Etapa		
Prova	Naípe	Etapa
110m c/bar.	Masculino	Decatlo
200m	Feminino	Semifinal por Tempo
Disco	Masculino	Decatlo
200m	Masculino	Semifinal por Tempo
Distância	Masculino	Final
Altura	Feminino	Final
800m	Feminino	Final por tempo
Peso	Masculino	Final
800m	Masculino	Final por tempo
Vara	Masculino	Decatlo
10.000m Marcha Atlética	Masculino	Final
5.000m Marcha Atlética	Feminino	Final
400 c/bar.	Feminino	Final por tempo
Dardo	Masculino	Decatlo
400 c/bar.	Masculino	Final por tempo
1.500m	Masculino	Decatlo
4x100m	Feminino	Final
4x100m	Masculino	Final

As provas de Marcha serão realizadas em conjunto, com 5 min de diferença entre as largadas

4ª Etapa		
Prova	Naípe	Etapa
110m c/bar.	Masculino	Semifinal
Altura	Masculino	Final
100m c/bar.	Feminino	Semifinal
Distância	Feminino	Heptatlo
200m	Feminino	Final
Peso	Feminino	Final
200m	Masculino	Final
5.000m	Masculino	Final
Dardo	Feminino	Heptatlo
Distância	Feminino	Final
5.000m	Feminino	Final
Dardo	Masculino	Final
110m c/bar.	Masculino	Final
100m c/bar.	Feminino	Final
800m	Feminino	Heptatlo
4x400m	Masculino	Final
4x400m	Feminino	Final

19. Será campeã a IES que obtiver o maior número de pontos, conforme tabela abaixo:

Pontuação	
Colocação	Pontos
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

19.1. As provas do Decatlo, Heptatlo e Revezamentos terão a contagem dobrada;

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

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

→ **Recorde dos JUBs – 05 pontos**

20.1. A bonificação só será concedida após a homologação do resultado (recorde) pela Coordenação de Atletismo da CBDU.

21. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ATLETISMO PARADESPORTIVO

1. A competição de Atletismo Paradesportivo será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Poderão participar estudantes-atletas nos naipes masculino e feminino.
4. Não haverá agrupamento de classes. Os atletas serão premiados dentro da sua classe.
5. Serão permitidas apenas as inscrições dos estudantes-atletas que dentro da sua classe forem completamente independentes, sem necessitar de acompanhante e não cadeirante.
6. As provas e classes funcionais serão: **Obs: As provas poderão ser realizadas em um único dia caso seja necessário.**

Provas do Atletismo Paradesportivo	
Provas	Classes Funcionais
100m	T11, T35, T36, T37, T38, T40, T41, T42, T43, T44, T45, T46, T47, T61, T64
200m	T11, T35, T36, T37, T38, T40, T41, T42, T43, T44, T45, T46, T47, T61, T64
400m	T11, T35, T36, T37, T38, T40, T41, T42, T43, T44, T45, T46, T47, T61, T64
1.500m	T11, T35, T36, T37, T38, T40, T41, T42, T43, T44, T45, T46, T47, T61, T64
Arremesso de Peso	F35, F36, F37, F38, F40, F41, F42, F43, F44, F45, F46, F64
Lançamento de Dardo	F35, F36, F37, F38, F40, F41, F42, F43, F44, F45, F46, F64
Lançamento de Disco	F35, F36, F37, F38, F40, F41, F42, F43, F44, F45, F46, F64

6.1. Para a classificação funcional o atleta deverá:

- 6.1.1. Usar roupas adequadas à avaliação;
- 6.1.2. Levar laudos e exames médicos relativos à sua deficiência motora;
- 6.1.3. Levar todos os equipamentos que usa durante os jogos: raquete, órtese, próteses, muletas, etc.

6.2. Os atletas classificados como inelegíveis durante as classificações dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022. deverão se desligar do evento logo após a publicação do resultado de classificação, sendo de responsabilidade do participante ou da IES da qual é representante, arcar com as despesas de retorno e, caso necessite se manter no evento até o final, arcar também com todas as despesas decorrentes de hospedagem e alimentação;

6.3. Cada estudante-atleta inscrito poderá participar de um máximo de 04 (quatro) provas, sendo de sua responsabilidade a escolha da prova em caso de coincidência de horário.

7. As provas do Atletismo Paradesportivo no masculino e no feminino serão disputadas apenas em séries finais. Havendo a necessidade de mais de uma série em cada prova, a classificação final será por tempo.
8. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 8.1. Os(as) estudante-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
9. O estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 9.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
10. Será campeã a IES que obtiver o maior número de pontos, conforme tabela abaixo:

Pontuação	
Colocação	Pontos
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

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

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON

1. A competição de Badminton será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Os estudantes-atletas poderão participar dos seguintes torneios:
 - Simples Masculina;
 - Simples Feminina;
 - Duplas Masculinas;
 - Duplas Femininas;
 - Duplas Mistas;
4. Os estudantes-atletas poderão participar de mais de um torneio. Caso haja conflito de horários na programação, a responsabilidade será da IES.
5. As duplas deverão, obrigatoriamente, ser compostas por atletas da mesma IES.
6. A forma de disputa será definida pela Coordenação da modalidade, de acordo com o número de inscritos.
7. A definição de cabeças de chave será de acordo com a Classificação Final da IES nos Jogos Universitários Brasileiros – JUBs Raquetes (Badminton) do ano de 2021.
8. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 8.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
9. O estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 9.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
10. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante-atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante-atleta presente, o(a) qual será declarado(a) vencedor(a) por **02x00**. Caso nenhum dos estudantes-atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes-atletas.

Ausência (WO)			
Badminton	2 x 0	21x00	21x00

- 11.** Os jogos serão disputados em melhor-de-três (03) games de 21 pontos cada.
- 12.** O sistema de classificação e desempate adotado em número de pontos, por ordem progressiva de eliminação, será:
- a)** Maior número de vitórias;
 - b)** Se 02 (dois) estudantes-atletas ou duplas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, o critério utilizado será o confronto direto;
 - c)** Se 03 (três) ou mais estudantes-atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, a classificação será definida pelo maior saldo de games de todos os jogos disputados na fase;
 - d)** Permanecendo algum empate, a classificação será definida pelo maior saldo de pontos de todos os jogos disputados na fase;
 - e)** Permanecendo algum empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio.
- 13.** Nos torneios, serão utilizadas petecas de pena aprovada pela CBBd.

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON PARADESPORTIVO

1. A competição de Badminton Paradesportivo será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Os estudantes-atletas poderão participar dos seguintes torneios:
 - Simples Masculina;
 - Simples Feminina;
4. Serão permitidas apenas as inscrições dos estudantes-atletas que dentro da sua classe forem completamente independentes, sem necessitar de acompanhante e não cadeirante.
5. Das deficiências e classes funcionais:

Classes Funcionais	
Naípe	Classes
Feminino	SL3, SL4, SU5, SH6
Masculino	SL3, SL4, SU5, SH6

6. Para que a categoria possa ocorrer, deverá haver a confirmação e participação de no mínimo 03 (três) atletas, caso contrário, as categorias serão agrupadas.
7. Para a classificação funcional o atleta deverá:
 - 7.1. Usar roupas adequadas à avaliação;
 - 7.2. Levar laudos e exames médicos relativos à sua deficiência motora;
 - 7.3. Levar todos os equipamentos que usa durante os jogos: raquete, órtese, próteses, muletas, etc.
8. Os atletas classificados como inelegíveis durante as classificações dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, deverão se desligar do evento logo após a publicação do resultado de classificação, sendo de responsabilidade do participante ou da IES da qual é representante, arcar com as despesas de retorno e, caso necessite se manter no evento até o final, arcar também com todas as despesas decorrentes de hospedagem e alimentação.
9. A forma de disputa será definida pela Gerência Técnica e pela Coordenação da modalidade, de acordo com o número de inscritos.
10. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

10.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

11. O estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.

11.1. NÃO será permitido participar com Credencial Temporária.

12. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante-atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante-atleta presente, o(a) qual será declarado(a) vencedor(a) por **02x00**. Caso nenhum dos estudantes-atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes-atletas.

Ausência (WO)			
Badminton	2 x 0	21x00	21x00

13. Os jogos serão disputados em melhor-de-três (03) games de 21 pontos cada.

14. O sistema de classificação e desempate adotado em número de pontos, por ordem progressiva de eliminação, será:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Se 02 (dois) estudantes-atletas ou duplas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, o critério utilizado será o confronto direto;
- c) Se 03 (três) ou mais estudantes-atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, a classificação será definida pelo maior saldo de sets de todos os jogos disputados na fase;
- d) Permanecendo algum empate, a classificação será definida pelo maior saldo de pontos de todos os jogos disputados na fase;
- e) Permanecendo algum empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL

1. A competição de Basquetebol será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:
 - 3.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto;
 - 3.2. Na Fase Eliminatória em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

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

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 5.1. O uniforme de cada estudante-atleta constará:
 - Camisa numerada;
 - Calção;
 - Meias;
 - Tênis.
 - 5.2. Os(as) estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
 - 6.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 (quinze) minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **20x00**. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WO)	
Basquetebol	20x00

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar na relação de inscrição.
9. A entrada dos(as) estudantes-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
 - 9.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;

- 9.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação da Modalidade.
10. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira, e em ordem sucessiva de eliminação:
- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
 - b) Saldo de pontos (pontos pró – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
 - c) Maior coeficiente de pontos *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
 - d) Maior coeficiente de pontos *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - e) Menor número de pontos contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - f) Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de pontos *average*, dividir-se-á o número de pontos pró pelos pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
 - Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder pontos, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos concedidos a classificação pelo sistema *average*;
 - Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder pontos, será classificada a equipe que tiver a maior quantidade de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.
11. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2^{os} e 3^{os} lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Eliminatória:
- 11.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 10.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 10.2.
 - 11.2. Será classificado o 2^o lugar que tenha maior número de pontos ganhos;
 - 11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 10.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:
 - a) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
 - b) Pontos pró (pontos feitos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
 - c) Pontos contra (pontos concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
 - d) Sorteio.
12. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o(a) estudante-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto nos seguintes casos:
- 12.1. O(a) estudante-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;
 - 12.2. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas;
“Um técnico que tenha recebido uma falta desqualificante deverá ser substituído pelo assistente técnico inscrito na súmula. Se não houver assistente técnico inscrito na súmula, ele deverá ser substituído pelo capitão.”
 - 12.3. Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) estudante-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
 - 12.4. Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

- 13.** A participação do(a) estudante-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 13.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 13.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 14.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BREAKING

1. As competições de Breaking serão regidas pelas regras oficiais do Departamento de Breaking do Conselho Nacional de Dança Desportiva – CNDD - observando as exceções previstas neste regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

3. Para a classificação, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	01 (um) ponto
Derrota ou Derrota por WO	0 (zero) ponto

4. Critérios Técnicos a serem avaliados:

- a) Ritmo (obrigatório);
- b) Musicalidade;
- c) Criatividade;
- d) Grau de dificuldade (top rock, footwork, freeze);
- e) Variedade de movimentos;
- f) Personalidade.

5. Do Sistema de Disputa:

- a) A competição será em batalhas individuais, no formato 1 x 1 e, se dará de acordo com o número de inscritos.
- b) Serão duas entradas de cada competidor por batalha. Cada entrada deve ter a duração mínima de 30 segundos a 1 minuto. Na final, o número de entradas pode ser mantido em dois ou elevado para três.
- c) O estudante-atleta deverá comparecer ao local de batalha com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada batalha todos os competidores e técnicos deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
 - i. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.

6. Em caso do não comparecimento de um competidor dentro do horário estipulado para a batalha, após a contagem de 15 minutos será declarado ausente, aplicando-se o WO em favor do atleta presente, ao qual será declarado vencedor pelo placar de **01x00**. Caso nenhum dos dois estudantes-atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambos.
7. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CHEERLEADING

1. A competição de Cheerleading será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
2. Será disputada nas divisões:
 - a. Team Cheer, Universitário, Nível 2 ICU Intermediário;
 - b. Team Cheer, Universitário, Nível 2 Non tumbling ICU Intermediário;
 - c. Stunt Group.
3. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelecido no Regulamento Geral.
4. A competição será realizada em tatame EVA;
5. Composição dos times:
 - 5.1. A equipe Team Cheer deverá ser composta por 11 atletas;
 - 5.2. O Stunt Group deverá ser composto por 5 atletas;
 - 5.3. O torneio será Co-Ed;
 - 5.4. Cada equipe ou Stunt Group deverá ter obrigatoriamente um (01) Safety Spotter, sendo este um voluntário das outras equipes, a ser definido na Reunião Informativa da modalidade.
6. Na categoria Team Cheer a competição será realizada em dois (02) dias com apresentação da mesma rotina, sendo somada as pontuações do 1º e 2º dias de competição para fins de classificação final.

Cronograma de Competição	
Dia	Etapa
1º dia	Reunião Informativa
2º dia	Competição Team Cheer
3º dia	Competição Team Cheer
4º dia	Competição Stunt Group

7. Duração da Rotina:
 - 7.1. Seção Torcida: Deverá ser apresentada no início da rotina, com duração de no máximo trinta (30) segundos.
 - 7.2. Seção com Música: máximo de dois (02) minutos e trinta (15) segundos.
 - 7.2.1. A música da rotina deverá ser entregue em pen-drive para arbitragem na Reunião Informativa da modalidade;
 - 7.2.2. O nome do arquivo deverá seguir o seguinte formato: JUBSBSB22_Nome da IES-UF.
8. Requisitos:
 - 8.1. Seção Torcida:
 - 8.1.1. A equipe deverá demonstrar as habilidades descritas na Ficha de Avaliação Divisão Team Cheer baseada no Sistema ICU Universitário Intermediário equivalente ao Nível 2.
 - 8.1.2. Esta seção deverá ser apresentada sem acompanhamento musical.
 - 8.1.3. Deverá ser conter o uso de pom poms, bandeiras, placas, mega fones entre outros itens.
 - 8.1.4. Os Stunt Groups não deverão apresentar seção cheer.
 - 8.2. Seção com Música:
 - 8.2.1. Não será permitido torcida nessa seção;
 - 8.2.2. A equipe deverá mostrar as habilidades requisitadas no Sistema ICU Universitário Intermediário equivalente ao Nível 2 seguindo as normas do documento ICU_Rules_TC-PC_2020 (Regras de Team Cheer/ Performance Cheer ICU 2020, pág. 27). ICU_Rules_TC-PC_2020 (Regras de Team Cheer/ Performance Cheer ICU 2020, pág. 27)

9. Controle de tempo, música e coreografia:

9.1. A cronometragem se iniciará ao primeiro movimento ou nota musical da rotina e terminará ao último movimento coreografado ou nota musical.

9.2. Em caso de gestos obscenos ou sugestivos de ato sexual ou desrespeito durante a coreografia a equipe será penalizada e passiva de desqualificação.

9.3. Não será permitido música com letra inapropriada, palavras de baixo calão, e conotação de ato sexual. A equipe que utilizar música sugestiva será penalizada e estará passiva de desqualificação.

10. A equipe deverá entrar após a apresentação de seu nome em trinta (30) segundos, e sair da área de competição também em no máximo trinta (30) segundos, sendo penalizada a equipe que ultrapassar esse

limite de tempo.

11. A apresentação poderá ser interrompida em caso de:

11.1. Situações imprevistas;

11.2. Lesão;

11.3. A equipe não deve interromper a apresentação até que seja autorizado pelo Comitê Organizador, salvo em caso de lesão, podendo o(a) atleta lesionado(a) fazer esta solicitação.

12. Uniforme:

12.1. Não será permitido competir com roupa íntima visível;

12.2. É obrigatório o uso de tênis adequado para a prática;

12.3. FEMININO: Blusa (cobrindo toda parte superior), short ou short/saia, vestido.

12.4. MASCULINO: Blusa e calça.

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

13.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento não serão impedidos de competir no seu 1o dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

14. Para segurança da equipe o Safety Spotter deverá atuar obrigatoriamente em todos os movimentos de risco, stunts e pirâmides da rotina, permanecendo ao fundo da área de competição quando não estiver atuando.

15. Critérios de Avaliação

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

15.2. Para a competição Team Cheer a pontuação no 1o dia corresponderá a 40% da nota final e a pontuação do 2o dia corresponderá a 60% da nota final,

15.3. Para a competição Stunt Group a pontuação corresponderá em 100% da nota final, sendo está realizada em apenas 1 dia.

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

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

18. Será desqualificada a equipe que infringir as normas deste regulamento.

19. Os documentos Ficha de Avaliação Divisão Team Cheer baseada no Sistema ICU Universitário Intermediário equivalente ao Nível 2 estão disponíveis através do link

ICU_Rules_TC-PC_2020 (Regras de Team Cheer/ Performance Cheer ICU 2020, pág. 27)

20. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CLASH ROYALE

1. A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

REGRAS GERAIS

3. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

- 3.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- 3.2. Possuir uma conta do jogo Clash Royale, e da plataforma Battlefy em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- 3.3. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Supercell Inc., nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- 3.4. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

- 4.1. A competição será realizada na modalidade individual 1v1, nos naipes masculino e feminino, e dividido nas seguintes fases: Classificatórias, Fase de Grupos, Semifinal e Final;
- 4.2. As Classificatórias e Fase de Grupos serão realizados em etapa on-line,
- 4.3. Os(as) 2 melhores colocados(as) na etapa on-line estarão classificados(as) para o **JUBS BRASÍLIA 2022..**
- 4.4. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo: OBS: A data definitiva será divulgada posteriormente antes da data prevista

JUPs 2022 eSports	Período da competição 08 a 25 de JUNHO							
Etapa Estadual On-line	DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB	DOM
CLASH ROYALE								

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Competição

5. DA FASE CLASSIFICATÓRIA:

- 5.1. A fase Classificatória será dividida em 02 (duas) etapas:
 - 5.1.1. Na primeira etapa será gerado um chaveamento com todos os(as) estudantes-atletas inscritos, jogando-se no formato de eliminação simples em partidas melhor-de-três (MD3). Os 04 (quatro) primeiros colocados se classificam para a Fase de Grupos.
 - 5.1.2. Na segunda etapa será gerado um novo chaveamento com todos os(as) estudantes-atletas inscritos, excluindo os 04 (quatro) primeiros colocados da primeira etapa, onde disputarão novamente uma chave de eliminação simples em partidas melhor-de-três (MD3). Os 04 (quatro) primeiros colocados desta segunda etapa se classificam para a Fase de Grupos.

6. DA FASE DE GRUPOS:

- 6.1. Os(as) estudantes-atletas classificados serão sorteados aleatoriamente e dispostos em 02 (dois) grupos de 04 (quatro) componentes cada, alocados em suas posições pelo sistema serpentina;

- 6.2. As partidas serão disputadas no formato melhor-de-três (MD3);
 6.3. A classificação de cada grupamento será conforme descrito abaixo:

Modalidade	Clash Royale
Vitória	3 Pts
Derrota	0 Pts

- 6.4. Ao final da Fase de Grupos, os 02 (dois) melhores colocados de cada grupo estarão classificados para o **JUBS BRASILIA 2022**, que acontecerá também online no período **a ser definido pela CBDU**;
- 6.5. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta estar ciente das condições de participação caso obtenha a classificação para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento.
7. CRITÉRIOS DE DESEMPATE:
- 7.1. Se, ao final da fase de grupos, dois ou mais estudantes-atletas estiverem empatados (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:
- 7.1.1. Confronto direto;
 - 7.1.2. Número de Coroas;
 - 7.1.3. Novo confronto direto entre os jogadores (jogo único).
- 7.2. Caso necessário, no confronto direto (critério C), os(as) estudantes-atletas empatados se enfrentarão em partida única no formato melhor-de-cinco (MD5), para definir quem avançará. As partidas de desempate serão on-line e ocorrerão após a última partida da Fase de Grupos.
8. Da Etapa Nacional:
- 8.1. Ao final da Fase de Grupos, os(as) 2 (dois)(duas) estudantes-atletas com melhor pontuação de cada grupo avançam para o **Etapa Nacional**. Os(as) estudantes-atletas se enfrentarão em formato de eliminação simples, com partidas melhor-de-sete (MD7) na Semifinal e Final, respeitando a colocação final na Fase de Grupos.
- 8.2. As Semifinais serão definidas respeitando a classificação da Fase de Grupos, o qual estudantes-atletas que terminaram em primeiro lugar de seus grupos enfrentarão os(as) estudantes-atletas que terminaram em segundo lugar do outro grupo, conforme segue:
1º colocado do Grupo A x 2º colocado do Grupo B (Masculino e Feminino)
1º colocado do Grupo B x 2º colocado do Grupo A (Masculino e Feminino)
9. DOS EQUIPAMENTOS:
- 9.1. Na etapa on-line é de plena responsabilidade de cada estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão;
- 9.2. No **FINAL** é de plena responsabilidade de cada estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos, sendo oferecido pela CBDU a conexão.
- 9.3. Os(as) estudantes-atletas estão proibidos de usar qualquer programa de computador que possa prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares resultará na desclassificação automática do(a) estudante-atleta.
10. DO PROCESSO DE PARTIDA:
- 10.1. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.
- 10.2. Os(as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas.
- 10.3. Um tempo total para o intervalo entre partidas será determinado pelos árbitros da Temporada. Esse tempo pode variar conforme a fase da competição. Os(as) estudantes-atletas serão informados quando deverão voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS:

- 11.1.** Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas, bem como na plataforma Battlefy, e as devidas fases que deverão ser realizadas dentro do clã serão comunicadas através do Discord e/ou WhatsApp oficial da competição.
 - 11.2.** 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.
 - 11.3.** É de inteira responsabilidade do(a) estudante-atleta, o conhecimento das regras, formato da competição, calendário e possíveis alterações na competição.
 - 11.4.** O check in na plataforma Battlefy deverá ser feito no horário pré estabelecido. Será considerado o tempo de W.O. de 10 minutos, para os(as) estudantes-atletas que não derem check in e não fizerem todos os procedimentos para início das partidas.
 - 11.5.** A escolha das cartas em seus decks é de total responsabilidade do(a) estudante-atleta, havendo restrições somente a partir das semifinais, 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 Discord oficial da Competição, o uso ou restrição dessa carta, sob pena de derrota na partida.
 - 11.6.** As partidas devem ser iniciadas somente no dia e horário pré estabelecidos, ficando vedada a realização dos jogos em datas e horários diferentes, não sendo computado os resultados.
 - 11.7.** As partidas que acontecerão a partir das quartas de finais de cada etapa Classificatória e as partidas da Fase de Grupos, serão realizados dentro do clã oficial da competição, cuja tag será disponibilizada posteriormente nos nosso Discord.
 - 11.8.** Em caso de falha de conexão, os(as) estudantes-atletas podem reconectar-se ao jogo e finalizar a partida. Problemas com conexão durante os jogos são de total responsabilidade dos(as) estudantes-atletas, sem oportunidade de remake.
 - 11.9.** Todas as partidas da competição serão realizadas no modo 1v1 de batalha amistosa.
 - 11.10.** O compartilhamento de contas é restrito, passível de banimento in game e desclassificação no campeonato.
 - 11.11.** Estudantes-atletas devem usar seus logins pessoais, sendo de total responsabilidade o pleno funcionamento e configuração da sua conta.
 - 11.12.** No momento da inscrição deverá ser informado o nickname que o estudante-atleta utilizará, não podendo este ser alterado ao longo de toda a competição.
 - 11.13.** Os nomes, tags e nickname disponibilizados através da inscrição devem coincidir com os fornecidos ao Battlefy, sob pena de desclassificação qualquer incompatibilidade.
 - 11.14.** A competição será realizada nas categorias individual feminina e individual masculino.
 - 11.15.** Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros;
 - 11.16.** A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
- 12.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO COUNTER STRIKE GOLBAL OFFENSIVE

1. A competição de Counter Strike Go será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Toda a equipe deverá estar matriculada na mesma IES;

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:
 - 4.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 4.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 4.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - 4.3.1. A tag/nickname da equipe deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 4.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
 - 4.5. Os jogadores não podem ser funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato;
 - 4.6. Só é permitido que um(a) estudante-atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em mais de uma equipe;
 - 4.7. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);
 - 4.8. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

5. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 5.1. Equipe, podendo ser mista ou não;
 - 5.2. Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas (optativo) obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição;
 - 5.2.1. Para as equipes que se classificarem para o **JUBS 2022**, os(as) estudantes-atletas inscritos como reservas apenas poderão participar da etapa nacional online.
 - 5.3. Todos os jogadores participantes devem estar no time inscrito na Plataforma Gamers Club durante suas partidas da competição.
6. A plataforma Gamers Club irá exibir os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil da plataforma.
7. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:
 - 7.1. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa online estadual e 2ª etapa online nacional e se classificar na nacional a 3ª etapa será **FINAL FOUR PRESENCIAL em Brasília**, o qual apenas as 2 (duas) melhores equipes serão classificadas para a nacional;
 - 7.2. Da etapa on-line:
 - 7.2.1. A etapa on-line (1ª etapa), será composta por 2 fases classificatórias independentes (em partidas melhor-de-1, MD1) e 1 fase Quartas de Final (playoff em partidas melhor-de-três, MD3). Em cada fase terá um torneio independente no formato eliminação simples, em partidas melhor-de-um (MD1);
 - 7.2.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;

7.2.3. A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participarem da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do “time base” apenas com os reservas pré-cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas;

7.2.4. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo: OBS: A data definitiva será divulgada posteriormente antes da data prevista

JUPs 2022 eSports	Período da competição 08 a 25 de JUNHO							
Etapa Estadual On-line	DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB	DOM
COUNTER STRIKE GO								

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Competição

7.3. Da etapa **Nacional**:

7.3.1. Após a primeira etapa, as 02 (duas) melhores equipes estarão classificadas para o **Etapa Nacional**;

7.3.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação caso obtenha a classificação para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;

7.3.3. Esta etapa será composta por Semifinais e Finais no formato de eliminação simples em partidas melhor-de-três (MD3);

8. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

8.1. O horário das partidas estará disponível nos Boletins Técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã));

8.2. Os(as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;

8.3. Será decretada a derrota por 1x0 para a equipe que vencer uma partida utilizando um jogador sem premium Gamers Club ativa, caso a equipe perca a partida usando um jogador irregular o resultado será mantido;

8.4. Limite de tempo para liberar o servidor:

8.4.1. A equipe deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 10 minutos após o horário pré determinado da partida, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, o time deve solicitar o WO (1x0) chamando um administrador;

8.4.2. Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;

8.4.3. Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

8.5. Limite de tempo para entrar no servidor:

8.5.1. A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso;

8.5.2. Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;

8.5.3. O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

8.6. É permitido que o 5º (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida;

8.7. Caso durante o jogo, algum jogador perca conexão com a partida, ou esteja enfrentando um nível de latência que seja impossível prosseguir na partida, o sexto jogador (caso o time possua), poderá entrar na partida;

- 8.8.** Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado;
- 8.9.** O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;
- 8.10.** Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;
- 8.11.** Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores;
- 8.12.** Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas e/ou WhatsApp oficial da competição.
- 9. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:**
- 9.1. Mapas:**
- 9.1.1. Inferno;
 - 9.1.2. Nuke;
 - 9.1.3. Mirage;
 - 9.1.4. Vertigo;
 - 9.1.5. Overpass;
 - 9.1.6. Dust 2;
 - 9.1.7. Ancient;
- 9.2. Partidas melhor-de-um (MD1):**
- 9.2.1. As equipes devem vetar os mapas pela Plataforma Gamers Club de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado;
 - 9.2.2. O lado de início em partidas MD1 será definido em round faca;
- 9.3. Partidas melhor-de-três (MD3):**
- 9.3.1. Equipe A veta um mapa;
 - 9.3.2. Equipe B veta um mapa;
 - 9.3.3. Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que deseja começar);
 - 9.3.4. Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que deseja começar);
 - 9.3.5. Equipe A veta um mapa;
 - 9.3.6. Equipe B veta um mapa;
 - 9.3.7. Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
- 9.4. Uso do pause:**
- 9.4.1. Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando “!pause” que paralisará a partida no próximo freezetime;
 - 9.4.2. Os jogadores devem anunciar a razão do pause no chat do servidor;
 - 9.4.3. É permitido o uso de 4 pauses táticos, cada um de 1 minuto por equipe;
 - 9.4.4. É permitido o uso de pauses técnicos, que totalizam o tempo limite de até 10 minutos por partida para cada equipe;
 - 9.4.5. Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas;
- 9.5. Uso de Bugs e Glitches:**
- 9.5.1. O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por 1x0;
- 9.6. POV:**
- 9.6.1. O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;

9.6.2. O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida poderá ser alterado.

10. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

10.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

10.2. Reportar:

10.2.1. O administrador deve ser chamado no Discord do torneio no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o juiz solicite, a partida deverá acontecer até o final e o juiz decidirá a punição após o término da mesma;

10.3. Conta do Jogo:

10.3.1. Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na Plataforma Gamers Club: SteamID para Counter-Strike:Global Offensive;

10.3.2. Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros. Não é permitido jogadores com banimento VAC;

10.4. Demos e Replays:

10.4.1. O JUBs eSports se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados;

10.4.2. Caso existam problemas com as demos da partida, o JUBs eSports se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas com apoio da Plataforma Gamers Club. Partidas não finalizadas não possuem Demos;

10.5. Cheating e Fraude:

10.5.1. Todos os jogadores devem utilizar o Anticheat da Plataforma Gamers Club durante todos os jogos do JUBs Esports de CS:GO;

10.5.2. Todas as denúncias serão analisadas por uma comissão avaliadora específica durante a competição;

10.5.3. Ao jogar na Plataforma Gamers Club, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

10.5.4. Caso algum estudante-atleta venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas a equipe perderá as vagas e as premiações obtidas;

10.6. Falha no sistema e servidores:

10.6.1. Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar ao administrador da competição por meio do Discord para que seja decidido o que será feito;

10.6.2. Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual;

10.7. Queda do servidor:

10.7.1. A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;

10.8. Backups durante a partida por motivos externos:

10.8.1. Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deve aplicar o pause antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;

10.8.2. Somente será realizado o backup neste caso se a equipe adversária concordar;

10.8.3. O administrador deverá ser chamado no Discord da competição para realizar o backup;

10.9. Atualização de versão do Counter Strike:

10.9.1. Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;

10.9.2. Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando “!pause” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

10.10. Desistência da equipe:

10.10.1. Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;

10.10.2. Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS:

11.1. Atitudes antidesportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros;

11.2. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA ESCALADA ESPORTIVA

1. A competição de Escalada Esportiva será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. A competição será disputada na modalidade Boulder.
3. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas e membros da Comissão Técnica, conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
4. A competição será realizada em muro montado para o evento ou em muro de academia especializada na modalidade.
5. Cada estudante-atleta é responsável pelo seu próprio equipamento de competição, sendo estes:
 - Sapatilha;
 - Magnésio.
6. Uniforme:
 - 6.1. FEMININO: Camiseta regata e/ou blusa, com nome da instituição de ensino e calça, calça legging ou short de cor neutra.
 - 6.2. MASCULINO: Camiseta regata e/ou blusa, com nome da instituição de ensino e calça ou bermuda de cor neutra.
7. As áreas de competição incluem:
 - a) Área de isolamento;
 - b) Área de transição;
 - c) Área de chamada;
 - d) Uma ou mais zonas de competições, que deverão ser demarcadas e separadas de qualquer área aberta ao público.
- 7.1. Não é permitido a posse, bem como uso de aparelhos eletrônicos de comunicação com acesso à internet dentro de quaisquer áreas de competição, salvo membros da coordenação de arbitragem e comitê organizador.
- 7.2. Só é permitido o acesso às áreas de competição arbitragem, estudantes-atletas e membros do comitê organizador.
8. A competição será composta por Fase Classificatória e Final, sendo a Fase Classificatória composta por 1 (um) circuito contendo (5) boulders, e Final consistindo em 1 (um) circuito contendo 4 (quatro) boulders.
 - 8.1. Em situações excepcionais o Coordenador da Modalidade poderá cancelar:
 - 8.1.1. Até 1 (um) Boulder de cada fase;
 - 8.1.2. A Final da competição.
9. O desenho dos boulders seguirá os seguintes critérios:
 - 9.1. A parte mais baixa do corpo do escalador não deve exceder 3 (três) metros do colchão;
 - 9.2. Sem nenhum pulo para baixo;
 - 9.3. O número máximo de agarras de mão será 12 (doze), e a média entre 4 (quatro) e 8 (oito) agarras.
 - 9.4. Os Boulders terão claramente marcados:
 - 9.4.1. Agarras de início e fim (TOP) marcadas com fitas de mesma coloração;
 - 9.4.2. As garras de zona terão marcação diferente das garras de início e “TOP”;
 - 9.4.3. Agarras de início para ambas as mãos e pés, sendo que as agarras de início não terão marcações específicas para as mãos;
 - 9.4.4. Agarras de zona, para separação de competidores;
 - 9.4.5. O “TOP” com agarra marcada para as duas mãos ou uma posição em pé.
10. O tempo de cronometragem em cada rodada será visível aos estudantes-atletas, e será informado quando faltar 1 (um) minuto para o término da rodada.
11. Serão classificados para as finais de cada naipes:
 - 11.1.1. 4 (quatro) estudantes-atletas para 10 ou menos inscritos por naipes;

- 11.1.2. 6 (seis) estudantes-atletas para mais de 10 inscritos por naípe.
- 11.1.3. No caso de empate entre atletas que extrapole a cota de atletas classificados para a final, todos os empatados avançam para a final.
12. Tanto a Fase Classificatória quanto a Final, serão conduzidas em condição de isolamento do estudante-atleta, em relação à zona de competição.
- 12.1. Os estudantes-atletas deverão se conduzir à zona de isolamento no horário publicado em Boletim Esportivo da modalidade, não podendo competir o estudante-atleta que se apresentar fora do horário definido;
- 12.2. Cada Boulder do circuito será escalado de acordo com a ordem pré definida pela Coordenação de Modalidade;
- 12.3. O tempo de descanso será igual ao período de rotação entre as tentativas em cada Boulder.
- 12.4. Ao final do período de rotação, os competidores que estiverem escalando serão conduzidos à zona de trânsito para tempo de descanso, e os competidores que estiverem no período de descanso serão conduzidos à zona de competição para dar continuidade ao Boulder da sequência.
13. As Finais serão precedidas de apresentação dos atletas classificados, do(a) último(a) ao primeiro classificado(a).
- 13.1. A Fase final será precedida de período de observação coletivo de 2 (dois) minutos por Boulder. Durante esse período os competidores poderão tocar apenas as agarras de saída e é proibido utilizar equipamentos de gravação.
- 13.2. Ao final do período de observação, os estudantes-atletas devem retornar à zona de isolamento ou zona de trânsito de acordo com as orientações da Coordenação de Arbitragem.
14. Em todas as fases o estudante-atleta poderá fazer quantas tentativas julgar necessário para conclusão do Boulder, sendo o tempo de rotação na Fase Classificatória 5 (cinco) minutos e na Final 4 (quatro) minutos.
15. Os competidores poderão limpar as partes do Boulder que consigam alcançar.
16. A tentativa será considerada iniciada quando todas as partes do competidor saírem do chão e concluída quando:
- O estudante-atleta alcançar o TOP;
 - O estudante-atleta cair ou tocar o chão depois de sair;
 - A tentativa for interrompida pelo juiz, ou mediante incidente técnico.
17. Cada tentativa será pontuada por 1 (um) juiz, registrando o número de tentativas feitas pelo estudante-atleta. Cada tentativa será considerada toda vez que o estudante-atleta seguir os seguintes critérios:
- 17.1. Iniciar uma tentativa, correta ou incorreta;
 - 17.2. Antes de iniciar a tentativa, tocar qualquer agarra que não seja a de saída;
 - 17.3. Adicionar qualquer marcação com magnésio na parede de escalada.
18. A tentativa será julgada como mal sucedida e avisa pelo juiz quando:
- 18.1.1. O estudante-atleta fizer uma saída errada;
 - 18.1.2. O estudante-atleta tocar o chão depois de ter deixado o chão;
 - 18.1.3. O tempo do período de rotação acabar;
 - 18.1.4. O estudante-atleta fizer uso de qualquer ajuda artificial.
19. A tentativa será julgada como bem sucedida e anunciada "OK" pelo juiz de forma clara quando o estudante-atleta juntar as duas mãos na agarra "TOP":
- 19.1.1. Demonstrando total controle de sua posição;
20. A saída será considerada correta quando:
- 20.1. O estudante-atleta assumir posição estável e controlada tocando com todos os membros as agarras de saída segundo as marcações;
 - 20.1.1. Podendo ou não tocar agarra de bloqueio;
 - 20.1.2. Podendo fazer uso de qualquer parte da superfície de escalada;
 - 20.1.3. Sem fazer uso ou controlar qualquer outra agarra ou estrutura.
21. A saída será considerada incorreta quando:
- 21.1.1. O estudante-atleta falhar em conseguir uma posição estável ou controlada com todos os membros tocando as agarras de saída, ou usar qualquer agarra ou estrutura não definida como agarra de saída.
22. O ranqueamento será realizado em cada circuito seguindo aos seguintes critérios:

- 22.1.1. Em ordem decrescente do número de Boulders completados com sucesso “TOP”;
- 22.1.2. Em ordem decrescente do número de Boulders nos quais o estudante-atleta tenha controlado ou usado a agarra de Zona com qualquer mão;
- 22.1.2.1. No caso de o estudante-atleta fazer o TOP sem ter controlado ou usado a agarra de zona, esta será contabilizada como tendo sido controlado na tentativa onde ele conseguiu o TOP.
- 22.1.3. Em ordem crescente do total de tentativas feitas para conseguir os “TOPs”;
- 22.1.4. Em ordem crescente do total de tentativas feitas para conseguir os Pontos de Zona.
23. Os critérios de desempate em ordem sucessiva para 2 (dois) ou mais estudantes-atletas em qualquer fase serão os seguintes:
- 23.1.1. Comparação da classificação dos atletas empatados na Fase Classificatória;
- 23.1.2. Caso o empate persista, comparação dos resultados de cada competidor a começar pelo número de TOPs conseguidos na primeira tentativa, seguido pelo número de TOPs conseguidos na segunda tentativa e assim sucessivamente. Persistindo o empate será feita a comparação do número de Zonas conseguidas na primeira tentativa, seguido pelo número de Zonas conseguidos na segunda tentativa e assim sucessivamente. Caso o empate ainda assim persista, serão considerados como tendo o mesmo resultado.
24. O Ranking Final da modalidade será composto pela classificação obtida pelos estudantes-atletas na Final, seguidos pela classificação obtida pelos estudantes-atletas que apenas competiram na Fase Classificatória.
25. Em caso de Incidente Técnico ou Apelação, os procedimentos necessários para cada questão serão definidos em Reunião Informativa da modalidade.
26. A competição será realizada em 3 (três) dias conforme descrito abaixo:

Cronograma de Competição	
Dia	Etapa
1º dia	Reunião Informativa
2º dia	Classificatórias
3º dia	Finais / Premiação

27. O estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado(a). Para ter condição de participação, antes do início da competição, todos os estudantes-atletas deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
- 27.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
28. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

GLOSSÁRIO

29. Glossário: As definições a seguir são usadas ao longo desse regulamento.
- 29.1. Agarra Artificial: agarra de escalada fabricada e fixada na superfície de escalada por meio de parafusos ou bolts;
- 29.2. Agarra de Topo ou TOP: agarra sinalizada no Boulder como agarra final;
- 29.3. Agarra de Zona: agarra bônus;
- 29.4. Ajuda Artificial: controlar ou usar qualquer um dos itens a seguir
- 29.4.1. Qualquer furo para fixação de agarras artificiais;
- 29.4.2. Qualquer parte da superfície de escalada demarcada como fora dos limites;
- 29.4.3. Qualquer agarra artificial, volumes ou outra estrutura fixada na superfície de escalada que não faça parte do boulder sendo tentado;
- 29.4.4. Qualquer placa de publicidade ou informacional fixada na superfície de escalada;
- 29.4.5. Qualquer lateral aberta ou beirada do topo da superfície de escalada;
- 29.4.6. Qualquer chapa ou bolt fixada na superfície de escalada;
- 29.5. Condição de Isolamento: competidores participando da rodada da competição deverão fazer suas tentativas em qualquer boulder naquela rodada com conhecimento sobre o boulder limitado a:

- 29.5.1. Observação conseguida de fora da área de competição antes do fechamento da zona de isolamento;
- 29.5.2. Observação conseguida durante qualquer período de observação coletiva para o boulder relevante, de área designada para observação coletiva, incluindo informação trocada entre os competidores durante aquela observação coletiva (somente quando tais competidores ainda não tenham feito suas tentativas ou tenham ambos completado suas tentativas);
- 29.5.3. Observação conseguida durante as tentativas do próprio competidor nos boulders relevantes.
- 29.6. Controlar: para a finalidade de julgamento e pontuação em que um competidor fez uso de um objeto/estrutura para:
 - 29.6.1. Alcançar ou mudar uma posição estável do corpo, ou;
 - 29.6.2. Parar de forma bem sucedida qualquer movimento dinâmico.
- 29.7. Incidente Técnico: qualquer evento ou circunstância que resulte em desvantagem ou vantagem injusta para um competidor e que não seja resultado das ações do competidor.
- 29.8. Superfície de Escalada: a parte utilizável da parede de escalada:
 - 29.8.1. Incluindo quaisquer agarras naturais, mas;
 - 29.8.2. Excluindo quaisquer agarras artificiais, volumes ou outra estrutura temporárias fixadas na superfície utilizável.
- 29.9. Zona de Chamada: qualquer área designada para a qual os competidores devem se apresentar antes de iniciarem suas tentativas;
- 29.10. Zona de Isolamento: uma área de aquecimento cujo acesso é controlado e limitado a:
 - 29.10.1. Competidores qualificados para a rodada da competição em questão;
 - 29.10.2. Quadro de arbitragem da modalidade, e pessoas credenciadas como Comitê Organizador
- 29.11. Zona de Transição: área específica dentro da Área de Competição preparada para permitir aos competidores que se prepararem para (ou descansar das) suas tentativas em um boulder.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FREE FIRE

1. A competição de Free Fire será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Toda a equipe deverá estar matriculada na mesma IES.

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

- 4.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- 4.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
- 4.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - 4.3.1. A tag/nickname da equipe deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
- 4.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
- 4.5. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

5. Só é permitido que um(a) estudante-atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
6. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 6.1. Equipe, podendo ou não ser mista.
7. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:
 - 7.1. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa on-line Estadual e 2ª etapa também online **Nacional**.
 - 7.2. Da etapa on-line:
 - 7.2.1. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;
 - 7.2.1.1. Será totalmente vedado o uso de emuladores;
 - 7.2.2. Remakes só serão permitidos caso houver uma falha no servidor para todos os jogadores, ou se 10 ou mais desconectarem ao mesmo tempo;
 - 7.2.3. Na etapa on-line serão 2 fases sendo essas Classificatórias e Eliminatórias respectivamente;
 - 7.2.4. Na fase Classificatória (Battle Royale) serão sorteados aleatoriamente grupos com até 12 equipes do qual os jogos serão em formato de série melhor-de-2 salas (MD2);
 - 7.2.4.1. Classificam-se para a fase eliminatória as 16 melhores equipes entre todos os grupos;
 - 7.2.4.2. O número de grupos irá depender do número de equipes inscritas;
 - 7.2.5. A tabela de pontuação da Fase Classificatória será conforme descrito abaixo:

TABELA DE PONTUAÇÃO – FREE FIRE

LUGAR NA PARTIDA	PONTOS POR COLOCAÇÃO	PONTOS EXTRAS
1º	20	Pontuação por KILL +1
2º	17	

3º	15	
4º	13	
5º	12	
6º	10	
7º	6	
8º	4	
9º	3	
10º	2	
11º	1	
12º	0	

7.2.6. Na fase Eliminatória as 16 melhores equipes classificadas, obedecendo a ordem de classificação, serão distribuídas em chaves de Oitavas de Final, Confronto Direto e de Eliminação Simples em formato de série melhor-de-3 (MD3), do qual o modo de jogo será Xsquad (confronto entre duas equipes);

7.2.6.1. As equipes vencedoras das Oitavas de Final avançam para as Quartas de Final obedecendo a sua posição no chaveamento;

7.2.6.2. Os jogos das Quartas de Final obedecem aos mesmos parâmetros dos jogos realizados nas Oitavas de Finais;

7.2.6.3. Caso haja empate entre as equipes será utilizado será decidido a partir dos seguintes critérios:

- i. Soma de pontos das equipes empatadas (sem pontuação por kill);
- ii. Soma de pontos por abates (descontada pontuação por colocação);
- iii. Colocação na última queda em que equipes participaram juntas;
- iv. Partida em formato 4x4 entre equipes empatadas (4 pontos);

7.2.6.4. O formato de disputa pode ser alterado em função do número de equipes inscritas;

7.2.6.5. Classificam-se para o **Etapa Nacional** as 2 (duas) equipes melhores colocadas.

7.2.7. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo: OBS: A data definitiva será divulgada posteriormente antes da data prevista

JUPS 2022 eSports	Período da competição 08 a 25 de JUNHO							
Etapa Nacional On-line	DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB	DOM
FREE FIRE								

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Competição

7.3. Da etapa **ESTADUAL**:

7.3.1. Após as Finais, as 2 (duas) melhores equipes estarão classificadas para o **a fase nacional**;

7.3.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa **FINAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;

7.3.3. Esta etapa será composta por Semi finais e Finais;

7.3.3.1. Os jogos das Semifinais obedecerão a posição do chaveamento da Fase Eliminatória, com jogos em formato de série melhor-de-cinco (MD5) e modo de jogo Xsquad (confronto entre duas equipes);

7.3.3.2. As equipes vencedoras avançam para a Final com jogo em formato de série melhor-de-cinco (MD5) e modo de jogo xsquad;

8. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS (FASE CLASSIFICATÓRIA E ELIMINATÓRIA):

- 8.1.** O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de Whatsapp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã));
 - 8.2.** Os(as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;
 - 8.2.1.** O tempo máximo de tolerância para atraso no início de cada partida será de 3 (três) minutos. Após encerrar o tempo máximo de tolerância a equipe incompleta ou que não estiver presente estará automaticamente desclassificada;
 - 8.3.** O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;
 - 8.4.** Não será permitido o uso de bug para beneficiar qualquer equipe, caso contrário a equipe poderá ser penalizada ou até mesmo eliminada da competição, fica a critério da organização analisar os fatos;
 - 8.5.** Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;
 - 8.6.** Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores;
 - 8.7.** Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas e/ou WhatsApp oficial da competição;
- 9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:**
- 9.1.** As seguintes ações abaixo estão totalmente vedadas e estarão sujeitas a sanções pela organização:
 - 9.1.1.1.** Hacker: Qualquer modificação no cliente do jogo estará sujeita a eliminação imediata. Caso o árbitro da partida identifique qualquer irregularidade de alguma equipe será reportado a organização. Será analisado o uso de programas ou aplicativos indevidos, estando sujeito a análise;
 - 9.1.1.2.** Bug: O uso intencional ou não de qualquer erro dentro do jogo para tirar vantagens, serão analisados pela organização, podendo então ser penalizado ou eliminado;
 - 9.1.1.3.** Acordo: Proibido qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais estudantes-atletas de equipes distintas, causando então, desvantagem para os adversários;
 - 9.1.1.4.** Representação: Jogar na conta de outro jogador;
 - 9.1.1.5.** Assédio, discriminação e difamação: Serão totalmente proibidos;
 - 9.1.1.6.** Engano: Apresentar provas falsas para a organização;
 - 9.1.1.7.** Infrações: Toda e qualquer violação às regras determinadas neste documento, a organização estará autorizada a emitir sanções ou até mesmo eliminar qualquer equipe.
- 10. DISPOSIÇÕES GERAIS:**
- 10.1.** Atitudes antidesportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros;
 - 10.2.** A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;
- 11.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

REGRAS GERAIS

3. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

- 3.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- 3.2. Ter uma conta Battlefy válida para a classificatória online;
- 3.3. Concordar com os termos, e compromete-se a estar presente nos dias e horários dos jogos estabelecidos pela Organização, estando passível de punição em caso de W.O;
- 3.4. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade, estando passível de punição em casos de descumprimento de regras, rage, difamação, intolerância e/ou violência;
- 3.5. Ter uma PSN ID ativa, não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - 3.5.1. A PSN ID deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
- 3.6. A modalidade será dividida em 2 Etapas 1ª etapa Estadual online e a 2ª Etapa **Nacional**;
- 3.7. Os(as) 2 (duas) melhores estudantes-atletas de cada naipes estarão classificados para a Fase Nacional;
- 3.8. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta estar ciente das condições de participação caso consiga se classificar para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;
- 3.9. A modalidade Futebol Eletrônico contemplará os formatos:
 - 3.9.1. Individual Feminino;
 - 3.9.2. Individual Masculino.
- 3.10. O jogo utilizado será o FIFA 21;
- 3.11. A plataforma compreende os sistemas operacionais para Playstation 4. Os(as) estudantes-atletas devem adicionar seus adversários na PSN. Será possível encontrar o ID dele(a), a partir da plataforma de torneio na aba Participantes;
- 3.12. Durante todo o campeonato é de plena responsabilidade de cada estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos;
- 3.13. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta estar ciente das condições de participação caso consiga se classificar para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;
- 3.14. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição, bem como na plataforma Discord e/ou WhatsApp oficial da competição;
- 3.15. É de total responsabilidade dos jogadores realizarem as devidas atualizações da plataforma de torneio bem como o reporte de resultados das partidas;
- 3.16. Todas as condições presentes neste regulamento são soberanas.

REGRAS ESPECÍFICAS

4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

- 4.1. Os(as) 2 melhores colocados(as) na etapa online no naipes feminino e masculino estarão classificados(as) para fase Nacional;

4.2. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo: OBS: A data definitiva será divulgada posteriormente antes da data prevista.

JUPS 2022 eSports	Período da competição 08 a 25 de JUNHO						
Etapa Estadual On-line	DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
FUTEBOL ELETRÔNICO							

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Competição

5. DO SISTEMA DE DISPUTA:

5.1. Etapa Online:

5.1.1. Eliminação Dupla: Ida e Volta com o placar agregado dos dois jogos;

- Todos os jogadores serão distribuídos de maneira aleatória pela plataforma, seguindo a ordem de registro de cada um;
- Os(as) estudantes-atletas deverão em comum acordo definir quem será o host do servidor no jogo de ida e no jogo de volta;
- A etapa online terá sua conclusão quando restarem apenas 4 participantes;

5.2. Etapa FINAL:

5.2.1. Fase de Grupos em confrontos melhor-de-1 (MD1):

- Sistema de pontos, todos contra todos em turno único;
- Classificados(as) para a FINAL 2 (dois) estudantes-atletas;
- O sistema de disputa da final será no formato jogos de Ida e Volta com o placar agregado dos dois jogos;
- Caso o resultado agregado se mantenha empatado, deverá ser jogada uma terceira partida. Permanecendo o empate, o confronto será decidido em uma disputa de pênaltis.
- O ranking da tabela de pontuação será determinado pelo seguinte sistema:

MODALIDADE	Futebol Eletrônico
Vitória	3 Pts
Empate	1 Pt
Derrota	0 Pt

6. CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

6.1. Serão levados em consideração os seguintes critérios de desempate, seguindo sua *ordem:

- Maior número de vitórias (presencial);
- Maior saldo de gols (presencial);
- Maior número de gols pró (presencial);
- Confronto direto (presencial);
- Partida de desempate (presencial);

Parágrafo único: *Na etapa online, se houver empate, deverá se jogar um jogo extra com gol de ouro. Neste caso, o host da partida será o jogador com melhor média de gols pró.

7. DAS CONDIÇÕES DE JOGO:

7.1. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo:

- 7.1.1. Duração de cada tempo: 6 (seis) minutos;
- 7.1.2. Controles: Semi;
- 7.1.3. Velocidade de jogo: Normal;
- 7.1.4. Tipo de Elenco: Online;
- 7.1.5. Câmera: transmissão de TV;

- 7.1.6.** Nível de dificuldade: Lendário;
 - 7.1.7.** Estádio: Aleatório;
 - 7.1.8.** Condições de partida: Personalizado;
 - 7.1.9.** Estação: verão;
 - 7.1.10.** Hora do dia: Noite;
 - 7.1.11.** Desgaste do gramado: Nenhum;
 - 7.1.12.** Lesões: Ligado;
 - 7.1.13.** Definições de Volume: Padrão;
 - 7.1.14.** Narração: Desativada;
- 7.2.** As partidas deverão ser realizadas utilizando as equipes padrões do jogo, podendo ser selecionados clubes e seleções. Quaisquer alterações manuais nas configurações das equipes podem gerar punições;
- 7.3.** Os(as) estudantes-atletas devem gravar todas as partidas usando o dispositivo de gravação embutido do console ou um dispositivo externo. As gravações devem ser salvas e disponibilizadas.
- 7.4.** Os(as) estudantes-atletas devem combinar o horário da partida a ser realizada obedecendo o cronograma de cada fase/rodada;
- 7.5.** Durante o período de intervalo entre o 1º e o 2º tempo, todo jogador possui direito de até 5 minutos para recomeçar aquela partida;
- 7.6.** Em casos de desconexão da partida, por queda de energia, problema de rede ou qualquer fator adverso que impeça a continuidade da partida, o jogador afetado deverá comunicar à comissão organizadora e seu adversário do problema e solicitar o reinício da partida;
- 7.7.** O(a) estudante-atleta deverá fornecer um print com o placar e o tempo de jogo até o momento da desconexão. Os jogadores em situação de partidas reiniciadas deverão jogar considerando o tempo restante do relógio e os gols marcados antes da queda;
- 7.8.** Será mais difícil tomar decisões quanto às contestações pós-jogo, então recomenda-se que qualquer problema seja apresentado durante a partida e não após o jogo.
- 7.9.** Os (as) estudantes atletas deverão após o término de qualquer partida reportar o resultado na plataforma de torneios, fornecendo um print do placar final do jogo de ida e volta e o link de vídeo da partida no chat do confronto na plataforma de gerenciamento de torneio. O relatório de partida deverá ser postado sempre pelo vencedor da chave.
- 8. DOS W.O'S E DESCLASSIFICAÇÕES:**
- 8.1.** Os(as) estudantes-atletas deverão estar no lobby da partida no horário definido pela organização. Os jogadores têm direito a, no máximo, 15 minutos de atraso;
- 8.2.** Um estudante-atleta afetado por desconexão terá até 20 minutos para retomar a partida antes de levar um W.O;
- 8.3.** O(a) estudante-atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um W.O e o adversário vencerá a partida pelo placar de 3 a 0;
- 8.4.** São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de W.Os:
- 8.4.1.** Ausência do jogador no lobby dentro do tempo estipulado;
 - 8.4.2.** Ausência de resposta do jogador no Discord e Grupos oficiais de WhatsApp;
 - 8.4.3.** Ausência de relatórios de partidas após a conclusão da partida;
- 8.5.** Nos casos em que ambos os(as) estudantes-atletas não compareçam para o seu confronto, por qualquer motivo que seja, será decretado o duplo W.O. Um duplo W.O elimina ambos os(as) estudantes-atletas da competição;
- 8.6.** Os(as) estudantes-atletas que esquecerem de reportar seus resultados na plataforma de torneio sofrerão um W.O (não cumprir as recomendações do **item 2.9**). Avança para a próxima etapa seu oponente outrora derrotado;
- 8.7.** Um estudante-atleta está sujeito a desclassificação caso descumpra qualquer condição presente neste regulamento;

- 8.8.** Desconexões intencionais: Caso o estudante-atleta não tenha razão ou motivo para desconectar-se de uma partida em andamento;
- 8.9.** O uso de cheats, bugs, glitches e/ou qualquer programa fornecido por terceiros para trapacear é proibido, sob pena de desqualificação do jogador;
- 8.10.** Compartilhamento de conta: Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador;
- 8.11.** Combinação de resultado: Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;
- 8.12.** Presentes: Nenhum estudante-atleta pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou serviços designados como “entregar”, ou arranjar uma partida;
- 8.13.** Engano: Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros;
- 8.14.** Insinuações: Questionar a índole ou honestidade de qualquer um dos participantes do torneio sem ter comprovação;

9. PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES:

9.1. Punições:

- 9.1.1.** Qualquer ato de má fé;
- 9.1.2.** Falta de comprometimento com as partidas;
- 9.1.3.** Falta de ética esportiva;
- 9.1.4.** Agressões verbais;
- 9.1.5.** Inserções irracionais a fim de perturbar o ambiente do torneio;
- 9.1.6.** Má conexão, o que dificulta e / ou impossibilita a realização das partidas;
- 9.1.7.** Retranca: tocar a bola repetidamente com o goleiro ou na defesa para passar o tempo de jogo;
- 9.1.8.** Todos os casos sempre serão analisados pelos Coordenadores de Modalidade e devem sempre conter evidências que comprovem as irregularidades;

9.2. Cabe à organização interpretar e julgar qualquer norma descrita no presente regulamento.

Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.



1. FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

1. A competição de Futsal será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	03 (três) pontos
Empate	01 (um) ponto
Derrota ou Derrota por WO	0 (zero) ponto

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 5.1. O uniforme de cada estudante-atleta constará:
 - Camisas numeradas;
 - Calção;
 - Meias de cano longo;
 - Caneleiras;
 - Tênis sem trava;
 - Coletes dos(as) estudantes-atletas reservas.
 - 5.2. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários;
 - 5.3. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, por cima dos uniformes;
 - 5.4. Quando da utilização de goleiro(a)-linha, este(a) deverá usar camisa de cor contrastante com as dos(as) demais atletas, contendo sua mesma numeração de linha;
 - 5.5. Os(as) estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
 - 6.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **10x00**. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WO)	
Futsal	10x00

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

9. A entrada dos(as) estudantes-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
- 9.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;
- 9.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Futsal.
10. Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos deverão ter um vencedor, portanto, não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar, serão adotados os seguintes procedimentos:
- 10.1. Para o desempate será disputada uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos jogados sem intervalos, com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo;
- 10.2. Persistindo o empate ao término da prorrogação, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os(as) estudantes-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;
- 10.3. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executados da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.
11. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
- Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
 - Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
 - Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols concedidos a classificação pelo sistema *average*;
 - Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder gol, será classificada a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.
12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2^{os} e 3^{os} lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Eliminatória:
- 12.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o **item 11.2**. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o **item 11.2**;
- 12.2. Será classificado o 2^o lugar que tenha maior número de pontos ganhos;
- 12.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no **item 11.2**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;
- Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
 - Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
 - Gols contra (gols concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
 - Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se a maior média;

e) Sorteio.

- 13.** Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, na mesma modalidade/naipe, o(a) estudante-atleta que for expulso ou receber **03 (Três)** cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório.
 - 13.1.** A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo;
 - 13.2.** A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição;
 - 13.3.** O participante que, em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos;
 - 13.4.** O controle dos cartões recebidos, e seu conseqüente cumprimento, independerá de comunicação por parte da Coordenação de Esportes, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição;
 - 13.5.** Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente;
 - 13.6.** Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o(a) estudante-atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
 - 13.7.** Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- 14.** A participação do(a) estudante-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
 - 14.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
 - 14.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 15.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL

1. A competição de Handebol será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. O tempo de duração de cada jogo será de 60 (sessenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos cada um, com 10 (dez) minutos de intervalo entre os tempos.
4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

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

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 5.1. O uniforme de cada estudante-atleta constará:
 - Camisa numerada nas costas (obrigatório), e na frente (opcional);
 - Calção (numeração opcional);
 - Meias;
 - Tênis.
 - 5.2. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários;
 - 5.3. Os(as) estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
 - 6.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **15x00**. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WO)	
Handebol	15x00

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
9. A entrada dos(as) estudantes-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
 - 9.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;
 - 9.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra, em local determinado pela Coordenação de Handebol.

10. Nas fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:
- 10.1. Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos;
 - 10.2. Persistindo o empate será realizada uma primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com os(as) atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) estudantes-atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus estudantes-atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os(as) estudantes-atletas eleitos para participar. Estudantes-atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros;
 - 10.3. Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 03 (três) estudantes-atletas para uma segunda rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos(as) estudantes-atletas da primeira rodada. Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos;
 - 10.4. Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.
11. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
- 11.1. Entre 02 (duas) equipes:
 - a) Confronto direto;
 - b) Maior número de vitórias;
 - c) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - d) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - e) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - f) Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - g) Sorteio.
 - 11.2. Entre 03 (três) equipes:
 - a) Maior número de vitórias;
 - b) Maior coeficiente de gols *average* nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
 - c) Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
 - d) Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;
 - e) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - f) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - g) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - h) Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
 - Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder gol, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols concedidos a classificação pelo sistema *average*;
 - Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.
12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2^{os} e 3^{os} lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Eliminatória:
- 12.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o **item 11.2**. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o **item 11.2**.
 - 12.2. Será classificado o 2^o lugar que tenha maior número de pontos ganhos;
 - 12.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no **item 11.2**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados;

- a) Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
 - b) Gols contra (gols concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
 - c) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
 - d) Sorteio.
- 13.** Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o(a) estudante-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.
- 13.1.** Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) estudante-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
- 13.2.** Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- 14.** A participação do(a) estudante-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 14.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 14.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JUDÔ

1. A competição de Judô será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. A competição seguirá as Regras da IJF (Federação Internacional de Judô) e FISU (Federação Internacional de Esporte Universitário).
4. Será disputada em 02 (dois) torneios:
 - 4.1. Individual: 07 (sete) categorias de peso e Absoluto;
 - 4.2. Equipes.
5. A competição é aberta à participação de estudantes-atletas com a graduação mínima em faixa verde.
6. A Reunião Informativa da modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação de inscrições, sorteios dos combates, além de outros assuntos correlatos.
7. Para os **TORNEIOS INDIVIDUAIS** serão adotados os seguintes procedimentos:
 - 7.1. Cada IES poderá inscrever 03 (Três) estudante-atleta em cada Categoria de Peso.
 - 7.1.1. Cada IES poderá inscrever 02 (dois) atletas na categoria absoluto, sendo 01 (um) no masculino e 01 (uma) no feminino, entre os estudantes-atletas participantes das categorias individuais de peso.
 - 7.1.2. O(a) estudante-atleta inscrito em qualquer das Categorias de Peso que deixar de competir não poderá participar na Categoria Absoluto e igualmente no torneio por equipes.
 - 7.2. As Categorias de Pesos obedecerão aos seguintes limites:

Categorias de Peso do Judô		
Categoria	Feminino	Masculino
Ligeiro	Até 48 Kg	Até 60 Kg
Meio-Leve	+ de 48 Kg até 52 Kg	+ de 60 Kg até 66 Kg
Leve	+ de 52 Kg até 57 Kg	+ de 66 Kg até 73 Kg
Meio-Médio	+ de 57 Kg até 63 Kg	+ de 73 Kg até 81 Kg
Médio	+ de 63 Kg até 70 Kg	+ de 81 Kg até 90 Kg
Meio-Pesado	+ de 70 Kg até 78 Kg	+ de 90 Kg até 100 Kg
Pesado	+ de 78 Kg	+ de 100 Kg
Absoluto	Aberto	Aberto

- 7.3. Cada estudante-atleta somente poderá estar inscrito em uma Categoria de Peso e na Categoria Absoluto;
- 7.4. Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) estudantes-atletas inscritos;
- 7.5. O(a) estudante-atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal, exceto na Categoria Absoluto;
- 7.6. A confirmação da inscrição do(a) estudante-atleta será realizada na Reunião Informativa da modalidade, sendo que a confirmação da participação será efetivada na pesagem oficial, que será realizada em local e horário definidos pela Coordenação dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022;
- 7.7. Para a inscrição definitiva na Categoria Absoluto, o(a) estudante-atleta deverá comparecer no horário e local determinados na Reunião Informativa da modalidade, munido da credencial exigida pelo Regulamento Geral;
 - 7.7.1. **NÃO** será permitido **Pesar** e nem **Competir** com Credencial Temporária.

- 7.8. A pesagem será realizada sob a responsabilidade de 02 (duas) comissões estabelecidas na Reunião Informativa da modalidade, que deverá ser composta de, no mínimo, 03 (três) membros, sendo uma específica para o naípe feminino e outra para o masculino;
- 7.8.1. Para compor a equipe de pesagem, na Reunião Informativa da modalidade, serão sorteados 03 (três) técnicos para o masculino e 03 (três) técnicas para o feminino, para cada dia de pesagem;
- 7.8.2. Em caso de não haver técnicas (femininas) em número suficiente, ficará a cargo da Federação local disponibilizar pessoas qualificadas para exercer tal função.
- 7.9. A pesagem será válida para as competições e obedecerá aos seguintes critérios:
- 7.9.1. O(a) estudante-atleta(a) deverá apresentar a sua credencial dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 para subir na balança, seja na pesagem extraoficial ou oficial;
- 7.9.1.1. **NÃO** será permitido pesar com Credencial Temporária.
- 7.9.2. Caso na pesagem extraoficial, o(a) estudante-atleta estiver dentro dos limites mínimo e máximo de sua categoria de peso sua pesagem será validada;
- 7.9.3. O (a) estudante-atleta que na pesagem extraoficial, se apresentar com peso igual ou superior a 1 kg acima do peso da categoria na qual está inscrito, estará automaticamente impedido de participar da competição;
- 7.9.4. O(a) estudante-atleta terá direito apenas a uma única pesagem oficial;
- 7.9.5. Será eliminado da competição o(a) estudante-atleta que não comparecer a pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso;
- 7.9.6. Os homens poderão pesar de sunga, enquanto as mulheres poderão pesar de collant ou biquíni.
- 7.10. O sistema de disputas obedecerá aos seguintes critérios:
- 7.10.1. Nos confrontos com 02 (dois) participantes: melhor de 03 (três) confrontos;
- 7.10.2. Nos confrontos com 03 (três) a 05 (cinco) participantes: rodízio;
- 7.10.3. Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes: repescagem olímpica.
- 7.11. Um único “sorteio” será realizado na Reunião Informativa da modalidade, por meio do “sistema eletrônico” determinado pela FPDA e, após a emissão das súmulas, nenhuma alteração posterior será efetuada.
8. Para o **TORNEIO POR EQUIPES** os seguintes critérios serão obedecidos:
- 8.1. A equipe será composta por no mínimo 03 (três) e no máximo de 07 (sete) estudantes-atletas da mesma IES, que obrigatoriamente tenham competido em alguma das Categorias de Peso na competição individual;
- 8.2. A escalação dos atletas deverá obedecer ao seguinte:
- 1º COMBATE – atletas das categorias leve e meio-leve;
 - 2º COMBATE – atletas das categorias leve, meio-leve e leve;
 - 3º COMBATE – atletas das categorias meio-leve, leve e meio-médio;
 - 4º COMBATE – atletas das categorias leve, meio-médio e médio;
 - 5º COMBATE – atletas das categorias meio-médio, médio, meio-pesado e pesado.
- 8.3. A pesagem do torneio individual será válida para o torneio por equipe;
- 8.4. Na inscrição para os confrontos, a equipe deverá ter no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) estudantes-atletas;
- 8.5. Após cada confronto, poderão ser feitas substituições entre os(as) estudantes-atletas inscritos;
- 8.6. Após a realização do número de combates suficientes para definir a Equipe vencedora, o confronto deverá ser encerrado;
- 8.7. A inscrição definitiva para o Torneio por Equipes dar-se-á antes do sorteio das chaves e será realizada em local e horário determinados pela Coordenação de Judô. Serão observados os pesos nos quais os (as) estudantes-atletas participaram na Competição Individual;
- 8.8. Caso haja divergência entre os técnicos, a ordem das competições das categorias de peso para o início dos combates será definida por sorteio;
- 8.9. No caso de empate no número de vitórias, a equipe vencedora será apurada considerando-se o seguinte critério:

Pontuação de Desempate		
A	Vitória por Ippon	10 pontos
B	Vitória por Wazari	07 pontos

- 8.10.** Nas disputas por equipes não haverá empate nos confrontos. A cada confronto que terminar empatado será aplicado o Golden Score para apurar o vencedor;
- 8.11.** Caso haja empate entre as equipes, será realizado um combate extra, por meio de sorteio entre todas as categorias de peso disputadas.
- 9.** O tempo de luta será de 04 (quatro) minutos para ambos os naipes.
- 10.** O sistema de apuração em ambos os torneios obedecerá aos seguintes critérios:
- 10.1.** Nos confrontos com 02 (dois) participantes: melhor de 03 (três) confrontos;
- 10.2.** Nos confrontos com 03 (três) a 05 (cinco) participantes: rodízio;
- 10.3.** Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes: repescagem olímpica.
- 11.** Os(as) estudantes-atletas/equipes vencedoras(es) da repescagem serão considerados terceiros colocados.
- 12.** O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, tendo 02 (dois) judogis, 01 (um) azul e 01 (um) branco, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
- 12.1.** Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
- 13.** O(a) estudante-atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.
- 14.** Haverá pesagem conforme o programa de competição. Durante a pesagem só poderão permanecer no local específico os(as) estudantes-atletas da categoria a ser pesada, a Comissão de Pesagem e apenas 01 (um) representante de cada IES.
- 15.** O programa de competição será divulgado posteriormente por meio de Informativo Técnico.
- 16.** Na competição de Judô, a contagem de pontos para a apuração do resultado final será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por IES será computada conforme a tabela abaixo:

Classificação do Judô			
Classificação	Categorias de Peso	Absoluto	Equipes
1º Lugar	5,0 pontos	7,5 pontos	10,0 pontos
2º Lugar	3,0 pontos	4,5 pontos	6,0 pontos
3ºs Lugares	2,0 pontos	3,0 pontos	4,0 pontos
5ºs Lugares	1,0 ponto	1,5 pontos	2,0 pontos
A partir do 6º Lugar	0,5 ponto	0,5 ponto	1,0 ponto

- 16.1.** Em caso de empate no resultado final, será considerada vencedora a IES que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, a IES que detiver o maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate.
- 17.** Todas as IES participantes na competição de Judô serão obrigadas a tomar parte no Cerimonial estabelecido pela Coordenação de Judô.
- 18.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO KARATÊ

1. A competição de Karatê será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. A graduação mínima para participação no evento será de 2º kyu.
3. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme descrito no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
4. Na modalidade Kumite, os atletas deverão entregar, na Reunião Informativa da modalidade, um atestado médico confirmando que estão em plenas condições de saúde e aptos a disputar competições de Karate – Kumite. O atestado deverá conter assinatura e carimbo do médico e ter sido expedido no ano da competição a ser disputada.
5. As categorias serão divididas conforme a tabela a seguir:

Kumite / Kata
Categorias e Divisão de Pesos
Kata Individual Feminino
Kata Individual Masculino
Kumite Individual Feminino (-50kg, -55kg, -61kg, -68kg e +68kg)
Kumite Individual Masculino (-60kg, -67kg, -75kg, -84kg e + 84kg)

6. Será aplicada a regra oficial da WKF com as adaptações deste regulamento.
7. Categorias de Kata:
 - 7.1. As categorias de kata individual serão disputadas conforme Regulamento da World Karate Federation – WKF, por nota e divisão de grupos com classificação final de campeão, vice-campeão e sendo 2 (dois) 3^{os} colocados.
 - 7.2. O(a) estudante-atleta deverá possuir uma faixa vermelha e uma faixa azul, sem bordados, de acordo com especificações do regulamento da WKF.
 - 7.3. O(a) estudante-atleta inscrito no kata individual deverá executar katas diferentes em cada rodada, não sendo permitido repetir kata em nenhuma rodada.
 - 7.4. Somente poderá ser executado kata que esteja na relação oficial da WKF, segue relação abaixo.

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Daí	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanshin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Daí	40	Kanku Daí	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kushanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Daí	79	Sanseiru
12	Empi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Gekisai 1)	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekisai 2)	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Daí	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hankusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Daí	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

8. Kumite:

- 8.1.** Para as categorias de kumite será obrigatório a pesagem, caso o(a) estudante-atleta não apresente o peso da categoria em que foi inscrito, ele será desclassificado da categoria.
- 8.2.** A pesagem será pública e haverá uma tolerância de 500g, no entanto o atleta deverá se pesar de short/legging e camiseta/top, não sendo permitido ficar com trajes íntimos ou despídos.
- 8.3.** Será eliminado da competição o(a) estudante-atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da categoria de peso em que foi inscrito.
- 8.4.** O sistema de disputa do evento será o de eliminatória simples, com repescagem para os perdedores dos dois finalistas, sendo 2 (dois) 3^{os} colocados.
- 8.5.** Para as provas de Kumite, os atletas deverão se apresentar de kimono branco (conforme especificações da WKF), faixa azul e vermelha e com os protetores obrigatórios definidos pelo regulamento da WKF.
- 8.6.** O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento WKF.

8.7. Todos os protetores citados no quadro abaixo deverão ser homologados pela World Karate Federation-WKF, ou pela Panamerican Karate Federation-PKF, ou pela Confederação Brasileira de Karate CBK, com exceção apenas dos protetores bucais.

Protetores Obrigatórios	
Protetor de Mão (Azul e Vermelho)	
Protetor Bucal	
Protetor Corporal (Tórax e Abdômen)	
Protetor de Busto (Categorias Femininas)	
Protetor de Tíbia e Pé (Azul e Vermelho)	
Protetor bucal duplo para atletas com aparelhos odontológicos	
Protetores Opcionais	
Protetor Genital Masculino	

8.8. O tempo de combate de cada luta será de 3 minutos para o masculino e para o feminino, conforme o Regulamento WKF.

9. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.

9.1. **NÃO** será permitido **Pesar** e nem **Competir** com Credencial Temporária.

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

11. Os técnicos poderão dar instruções para seus atletas, desde que não firam os códigos de respeito e segurança do evento, e permaneçam em área demarcada como área técnica.

11.1. Os técnicos são responsáveis em controlar seus atletas. Atos de desrespeito, antes, durante e após o evento, poderão ocasionar não apenas a desclassificação do atleta, mas também a eliminação da IES, conforme regulamento da WKF.

12. Os protestos deverão ser escritos e encaminhados ao júri de apelação, conforme regulamento oficial da WKF.

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

Classificação do Karatê	
Classificação	Kata/Kumitê
1º Lugar	10,0 pontos
2º Lugar	8,0 pontos
3ºs Lugares	6,0 pontos
5ºs Lugares	4,0 pontos
A partir do 6º Lugar	3,0 pontos

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

14. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

14.1. Os(as) estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

15. É proibido o uso de óculos.

16. Haverá 02 (dois) terceiros lugares em todas as categorias.

17. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE *LEAGUE OF LEGENDS*

1. A competição de League of Legends será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme descrito no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

REGRAS GERAIS

3. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

- 3.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- 3.2. Possuir uma conta do jogo League of Legends, e da plataforma Battlefy em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- 3.3. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- 3.4. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

- 4.1. A modalidade será conduzida em três etapas na fase Estadual: uma fase Classificatória (1ª fase) online, Quartas de Final (2ª fase) on-line e **FINAL ONLINE**, os 2 melhores classificados irão para a fase **Nacional online**;
- 4.2. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo: OBS: A data definitiva será divulgada posteriormente antes da data prevista.

JUPs 2022 eSports	Período da competição 08 a 25 de JUNHO							
Etapa Estadual On-line	DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB	DOM
LEAGUE OF LEGENDS								

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Competição

5. Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e no máximo 2 (dois) estudantes-atletas, estes opcionais. Todos os integrantes deverão ser da mesma IES e estarem devidamente uniformizados na etapa **FINAL**.
6. Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, inteiramente masculina ou mista.

REGRAS ESPECÍFICAS

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO:

- 7.1. Mapa: Summoner's Rift;
- 7.2. Tamanho de Time: 5;
- 7.3. Permitir Espectadores: Todos;
- 7.4. Tipo de partida: Torneio Competitivo;
- 7.5. 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 for determinado pelo critério da Coordenação da modalidade;

7.6. As proibições e penalidades dar-se-ão de acordo com o Regulamento da Temporada 2021 do CBLLOL;

7.7. A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

7.8. Cada participante terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir o funcionamento do sistema de chat de voz;

Parágrafo Único - Runas e talentos vão ser configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões.

7.9. Após todos os 10 (dez) estudantes-atletas em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

8. DO SISTEMA DE DISPUTA:

8.1. Na competição on-line será realizada uma fase Classificatória dividida 2 (duas) etapas independentes, do qual classificam-se as 4 (quatro) melhores equipes de cada etapa para as Quartas de Final;

a) A primeira e a segunda etapas da fase Classificatória serão torneios independentes com jogos em formato melhor-de-três (MD3);

b) As Quartas de Final serão em formato playoff melhor-de-três (MD3);

c) Apenas as 4 (quatro) melhor equipes das classificatórias - etapa 1, e classificatórias - etapa 2 disputarão as Quartas de Final;

d) Os confrontos das Quartas de Final serão definidos através da posição das equipes nas suas respectivas classificatórias, do qual o critério de colocação será a média aritmética do tempo das partidas em que a equipe saiu vencedora;

e) Se duas equipes distintas do mesmo estado se classificarem para as quartas de finais, as mesmas deverão se enfrentar nesta etapa independente de sua colocação nas classificatórias.

Classificatória Etapa 1	Classificatória Etapa 2
1º Classificado – Menor média de tempo	5º Classificado – Menor média de tempo
2º Classificado – Segunda menor média de tempo	6º Classificado – Segunda menor média de tempo
3º Classificado – Terceira menor média de tempo	7º Classificado – Terceira menor média de tempo
4º Classificado – Quarta menor média de tempo	8º Classificado – Quarta menor média de tempo

Quartas de Final
Classificado 1 X Classificado 8
Classificado 2 X Classificado 7
Classificado 3 X Classificado 6
Classificado 4 X Classificado 5

f) Classificam-se para a etapa **FINAL** as 4 (quatro) equipes finalistas das Quartas de Final;

8.2. Na etapa **FINAL** as 4 (quatro) equipes classificadas se enfrentarão em semifinal e final, sendo a semifinal disputada em melhor-de-três (MD3) e a final disputada em melhor-de-cinco (MD5).;

a) A disputa de 3º lugar será em melhor-de-três (MD3);

b) É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação caso obtenha a classificação para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento.

8.3. Os (as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;

- 8.4.** O check in na plataforma Battlefy deverá ser feito no horário pré estabelecido. Será considerado o tempo de W.O. de 10 minutos, para as equipes que não derem check in e não fizerem todos os procedimentos para início das partidas;
- 8.5.** 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 um estudante-atleta tenha sido desclassificado(a).

Ausência W.O.		
League of Legends	2 x 0	Melhor-de-3 (MD3)
	3 x 0	Melhor-de-5 (MD5)

9. DA ETAPA ON-LINE:

- 9.1.** Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;
- 9.2.** Os estudantes-atletas que não se apresentarem no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados de acordo com o sistema de disputa adotado;
- 9.3.** Na etapa on-line é de inteira responsabilidade do atleta o funcionamento de material de jogo e conexão;
- 9.4.** Nesta etapa os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;
- 9.5.** Durante esta etapa haverá um juiz responsável por cada partida, que poderá ou não conferir a identidade dos estudantes-atletas se achar necessário;
- 9.6.** Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

10. DA ETAPA FINAL:

- 10.1.** O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir;

11. DOS ASPECTOS TÉCNICOS:

- 11.1.** Em caso de *lag* que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, cada equipe terá 10 (dez) minutos de pausa. Se a equipe exceder este tempo de jogo, estará assumindo as consequências da partida por sua própria conta e risco;
- 11.2.** Para comprovar qualquer tipo de trapaça ou reclamação, o(a) estudante-atleta deve falar com o coordenador da modalidade;
- 11.3.** Os(as) estudantes-atletas devem informar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos de reclamações estabelecidos para cada etapa. Caso não seja informado, poderão ocorrer pedidos de W.O. em jogos não realizados, de acordo com os horários dos jogos realizados pelo sistema;
- 11.4.** Durante as partidas o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de PAUSE;
- 11.5.** Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas, cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado;
- 11.6.** Este evento conta com um servidor de discord oficial usado para a comunicação durante as etapas da competição.

12. CÓDIGO DE CONDUTA:

- 12.1.** Todos os(as) estudantes-atletas estão sujeitos a regras de boas condutas associadas às informações e comportamentos dos mesmos. A equipe de administradores e demais membros associados a CBDU se reserva o direito de não aceitar o “nickname” de algum participante e equipe, se acharem que ele seja inapropriado, ofensivo ou não esteja de acordo com as regras;
- 12.2.** Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

13. CHEAT E GAMEPLAY:

13.1. Nenhuma forma de trapaça, ou ganho de uma vantagem indevida de qualquer forma será tolerado. Isso inclui, mas não está limitado a:

- a)** Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;
- b)** Explorando falhas no jogo - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;
- c)** Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;
- d)** Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento.

14. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO:

14.1. Qualquer comportamento ofensivo, desrespeitoso ou antidesportivo não será tolerado. As ofensas incluem insulto, racismo, xenofobia, machismo, violência física ou qualquer comportamento que, inapropriados na opinião da Coordenação da Modalidade. Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento do torneio ou até mesmo afetar a um jogador ou uma equipe em particular, medidas serão tomadas, podendo levar à desqualificação da equipe. Casos também serão analisados pelo STJD que se fará presente durante a fase presencial podendo a equipe e/ou um estudante-atleta ser punido por tal conduta antidesportiva;

14.2. Nenhum participante pode participar de apostas relacionada a sua equipe ou seus parceiros de times;

14.3. Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados. Incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

15. DISPOSIÇÕES GERAIS:

15.1. Todo contato entre as equipes e o torneio deverá ser feito através da Coordenação da Modalidade via o método oficial de comunicação enviado às equipes. Nenhum outro método não aprovado previamente será utilizado a não em caso de necessidade emergencial;

15.2. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas, bem como na plataforma Battlefy;

15.3. Qualquer tipo de conversa, discussão, tickets que existirem entre algum participante e a CBDU são estritamente confidenciais, qualquer publicação sobre o assunto em qualquer meio de comunicação sem a aprovação da Coordenação da Modalidade levará a desclassificação da equipe;

15.4. Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a coordenação da modalidade acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização da Temporada 2021;

15.5. Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, a coordenação da modalidade pode emitir as seguintes penalidades:

- a)** Advertência Verbal;
- b)** Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros;
- c)** Perda de ban para o Jogo atual e/ou futuros;
- d)** Perda de Partidas;
- e)** Suspensões;
- f)** Desclassificações;

15.6. Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério da coordenação da modalidade, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma suspensão.

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



1. FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO

1. A competição de Natação será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. A competição seguirá as Regras da FINA (Federação Internacional de Natação).
3. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de atletas conforme descrito em Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
4. Cada IES poderá inscrever no máximo **05 (Cinco)** estudantes-atletas em cada prova individual e **02(duas)** equipes de revezamento.
5. Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Natação, o(a) estudante-atleta que figurar na relação nominal da modalidade, aprovada pela Secretaria/Credenciamento.
6. Cada estudante-atleta poderá participar no máximo de **05 (cinco)** provas individuais e todos os revezamentos durante a competição.
 - 6.1. As equipes de revezamento somente poderão ser compostas por estudantes-atletas inscritos pela mesma IES.
7. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 7.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
8. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 8.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
9. As provas programadas para o JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 são as seguintes:

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

10. A competição de Natação será realizada em piscina de 50 (cinquenta) metros ou 25 (vinte e cinco) metros, com no mínimo 08 (oito) ou 06 (seis) raias.
11. Será preparado pela Coordenação de Natação o programa da competição com as respectivas séries de cada prova, de acordo com os tempos constantes no histórico do estudante-atleta e os indicados nos mapas de inscrição feitos pelas IES.
12. Durante uma etapa, um nadador somente poderá ser retirado de uma prova final por motivo de enfermidade, comprovada por atestado médico, ficando estabelecido que o(a) estudante-atleta não poderá participar de nenhuma outra prova da mesma etapa, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.
 - 12.1. No caso de a competição ser realizada em sistema de final por tempo, toda a etapa será considerada como eliminatória, para efeito deste artigo.
13. Os revezamentos deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos(as) estudantes-atletas e número de registro até o término do aquecimento, antes do início das provas. Após a entrega da ficha de nado, não se aceitará trocar a sequência ou a substituição, exceto por comprovação de atestado médico.

14. O mapa de provas (modelo FPDA) será o documento base para a elaboração do programa de competição e deve ser entregue à secretaria do evento juntamente com a documentação da delegação.
15. Somente poderão participar das provas individuais de Natação os(as) estudantes-atletas que obtiverem o índice mínimo estabelecido abaixo nas provas oficiais realizadas pela FINA, FISU, CBDU, CBDA, e Federações Estaduais de Desportos Aquáticos, **no período de um ano até a realização dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.**
- 15.1. Somente a Coordenação de Esportes, através da Coordenação Geral da Modalidade, tem autoridade e autonomia para solicitar à IES a comprovação dos índices alcançados pelos seus estudantes-atletas, que deverá ser apresentado por meio de Boletim Final da competição, indicando, local, data, horário e marca obtida pelo(a) estudante-atleta.

Índices da Natação		
Prova	Feminino	Masculino
50m Livre	33.23	25.88
200m Livre	2.59.54	2.28.64
800m Livre	11.58.00	11.30.00
50m Borboleta	36.21	28.33
200m Borboleta	2.58.10	2.30.31
100m Costas	1.26.74	1.10.83
50m Peito	49.18	34.53
200m Peito	3.31.41	3.16.97
400m Medley	6.18.12	5.56.28

Índices da Natação		
Prova	Feminino	Masculino
100m Livre	1.16.99	1.01.05
400m Livre	5.54.54	5.46.15
1.500m Livre	23.00.00	21.00.00
100m Borboleta	1.25.64	1.04.83
50m Costas	41.08	32.56
200m Costas	3.08.53	2.48.03
100m Peito	1.41.97	1.27.06
200m Medley	3.11.91	2.58.39

16. As inscrições sem os respectivos tempos de seus estudantes-atletas e revezamentos serão consideradas como os tempos mais lentos para efeito de inscrição e balizamento.
17. Será realizada uma Reunião Informativa da modalidade com os representantes das equipes participantes para tratar exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, cancelamento de atletas nas provas, além de outros assuntos correlatos. Nesta reunião não serão permitidas mudanças de provas dos(as) estudantes-atletas inscritos.
18. O programa da competição será desenvolvido em 04 (quatro) Etapas e 04 (quatro) dias, em sistema de final direto, com programa horário a ser estabelecido na Reunião Informativa da modalidade. **Obs: As provas poderão ser realizadas em um único dia caso seja necessário.**
- 18.1. As provas de 800 e 1500 Livre, de ambos os naipes, serão em final direto e a ordem das séries será definida na Reunião Informativa.
19. Terminada a competição serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3^{as} colocadas, as IES com maior número de pontos em cada naipe, conforme a tabela de pontuação abaixo:

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

- 19.1. As provas de Revezamento terão a contagem dobrada;
- 19.2. Em caso de empate na contagem de pontos na classificação final, será considerado o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, maior número de segundo lugares e assim sucessivamente até que se obtenha o desempate.
20. O programa de provas será conforme tabela abaixo: **Obs: As provas poderão ser realizadas em um único dia caso seja necessário.**

1ª Etapa		
1ª Prova	200 Livre	Feminino
2ª Prova	200 Livre	Masculino
3ª Prova	400 Medley	Feminino
4ª Prova	400 Medley	Masculino
5ª Prova	100 Borboleta	Feminino
6ª Prova	100 Borboleta	Masculino
7ª Prova	50 Costas	Feminino
8ª Prova	50 Costas	Masculino
9ª Prova	800 Livre	Feminino
10ª Prova	1.500 Livre	Masculino

2ª Etapa		
11ª Prova	400 Livre	Feminino
12ª Prova	400 Livre	Masculino
13ª Prova	50 Peito	Feminino
14ª Prova	50 Peito	Masculino
15ª Prova	100 Costas	Feminino
16ª Prova	100 Costas	Masculino
17ª Prova	200 Borboleta	Feminino
18ª Prova	200 Borboleta	Masculino
19ª Prova	Revezamento 4x100 Livre	Feminino
20ª Prova	Revezamento 4x100 Livre	Masculino

3ª Etapa		
21ª Prova	100 Livre	Feminino
22ª Prova	100 Livre	Masculino
23ª Prova	200 Costas	Feminino
24ª Prova	200 Costas	Masculino
25ª Prova	50 Borboleta	Feminino
26ª Prova	50 Borboleta	Masculino
27ª Prova	200 Peito	Feminino
28ª Prova	200 Peito	Masculino
29ª Prova	Revezamento 4x200 Livre	Feminino
30ª Prova	Revezamento 4x200 Livre	Masculino

4ª Etapa		
31ª Prova	50 Livre	Feminino
32ª Prova	50 livre	Masculino
33ª Prova	200 Medley	Feminino
34ª Prova	200 Medley	Masculino
35ª Prova	100 Peito	Feminino
36ª Prova	100 Peito	Masculino
37ª Prova	1.500 Livre	Feminino
38ª Prova	800 Livre	Masculino
39ª Prova	Revezamento 4x100 Medley	Feminino
40ª Prova	Revezamento 4x100 Medley	Masculino

21. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO PARADESPORTIVA

1. A competição de Natação Paradesportiva será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
2. Poderão participar alunos dos naipes feminino e masculino.
3. As classes serão divididas conforme classificação do CPB.
 - 3.1. Em cada classe, as provas que não contarem com um mínimo de 04 (quatro) estudantes-atletas inscritos poderão ser agrupadas com outras classes, porém a premiação será separada.
4. Serão permitidas apenas as inscrições dos estudantes-atletas que dentro da sua classe forem completamente independentes, sem necessitar de acompanhante e não cadeirante.
5. Das provas, classes funcionais e prêmios: **Obs: As provas poderão ser realizadas em um único dia caso seja necessário.**

Provas da Natação Paradesportiva		
Estilos	Femininas e Masculinas	Classes Funcionais
Livre	50m, 100m e 200m	S5, S6, S7, S8, S9, S10 e S14
Borboleta	50m e 100m	S5, S6, S7, S8, S9, S10 e S14
Costas	50m e 100m	S5, S6, S7, S8, S9, S10 e S14
Peito	50m e 100m	SB5, SB6, SB7, SB8, SB9, SB10 e SB14
Medley	200m	SM6, SM7, SM8, SM9, SM10 e SM14

- 5.1. As provas na Natação Paradesportiva no masculino e no feminino terão suas classificações finais por tempo, não sendo realizadas séries finais;
- 5.2. Os(as) estudantes-atletas que obtiverem os melhores tempos ao final de cada prova, em cada classe funcional, receberão medalhas respectivamente de 1º, 2º e 3º lugares;
- 5.3. Os atletas inscritos podem participar de até 05 (cinco) provas;
- 5.4. As provas seguirão o Programa Oficial da Natação, no período das finais.
6. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 6.1. Os(as) estudante-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
7. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 7.1. **NÃO** será permitido participar da classificação funcional e nem da competição com Credencial Temporária.
8. Na Natação Paradesportiva, só será permitida a participação dos atletas que tenham classificação funcional homologada pelo CPB/IPC. Os(as) estudantes-atletas deverão apresentar classificação funcional até 5 dias antes da competição. Essa classificação somente terá validade para este evento.
 - 8.1. Para a classificação funcional o atleta deverá:
 - 8.1.1. Usar roupas adequadas à avaliação;
 - 8.1.2. Levar laudos e exames médicos relativos à sua deficiência motora;
 - 8.1.3. Levar todos os equipamentos que usa durante os jogos: raquete, órtese, próteses, muletas, etc.
 - 8.2. Os atletas classificados como inelegíveis durante as classificações dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, deverão se desligar do evento logo após a publicação do resultado de classificação, sendo de responsabilidade do participante ou da IES da qual é

representante, arcar com as despesas de retorno e, caso necessite se manter no evento até o final, arcar também com todas as despesas decorrentes de hospedagem e alimentação.

9. Após a efetivação da prova, caberá ao árbitro geral apresentar à Comissão Técnica a súmula da competição constando o tempo obtido por todos os participantes, assim como suas respectivas classificações e o resultado geral da competição.
10. A pontuação da competição paradesportiva fará parte do troféu por equipe na modalidade natação masculino e feminino.
11. Terminada a competição, serão declaradas Campeãs, Vice-Campeãs e 3^{as} colocadas, as IES com maior número de pontos em cada naipe, conforme a tabela de pontuação abaixo:

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

- 11.1. Em caso de empate na contagem de pontos na classificação final, será considerado o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, maior número de segundo lugares e assim sucessivamente até que se obtenha o desempate.
12. Após o encerramento do prazo, de acordo com o Regulamento Geral da competição, não serão aceitas inscrições, nem substituição de provas ou atletas.
1. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO POKER

1. A competição de Poker será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme descrito no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

REGRAS GERAIS

3. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

- 3.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- 3.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
- 3.3. Possuir uma conta na plataforma PokerStars em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- 3.4. Ter um nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - 3.4.1. O nickname da deve ser único, sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
- 3.5. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
- 3.6. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;
- 3.7. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa PokerStars., nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida.

REGRAS ESPECÍFICAS

4. DINÂMICA DA COMPETIÇÃO:

- 4.1. A plataforma de jogo será a PokerStars;
- 4.2. A competição será realizada na categoria individual e na modalidade Texas Hold'em;
- 4.3. A competição da modalidade Poker será realizada em 2 (duas) etapas, sendo a primeira etapa on-line Etapa Estadual e a segunda etapa o **Nacional**;
 - 4.3.1. Classificam-se para a segunda etapa **nacional** os(as) 2 (dois) melhores estuantes-atletas colocados da etapa on-line estadual;
 - 4.3.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta estar ciente das condições de participação caso obtenha a classificação para a etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;
- 4.4. É obrigação de cada estudante-atleta conhecer as regras e conhecer o ranking de mãos de jogo em sua totalidade;
- 4.5. O limite de apostas do jogo será o No Limit Texas Hold'em;
- 4.6. A competição seguirá as normas de torneio da plataforma PokersStars, disponível no próprio site;
- 4.7. Em caso de não comparecimento dentro do horário estipulado para a partida, o jogador ausente será automaticamente desclassificado somente daquela fase, podendo assim, jogar as outras fases normalmente;
- 4.8. É de plena responsabilidade do(a) estuante-atleta os equipamentos necessários para competir;
- 4.9. Jogadores (estudantes-atletas) usarão seus logins pessoais e a senha de acesso ao torneio;
- 4.10. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta configurar a sua conta;
- 4.11. Em caso de acesso de jogador que não esteja devidamente matriculado nas instituições de ensino reconhecidas pelo MEC, e que não se configure dentro das normas de participação estabelecidas no Regulamento Geral da competição, o mesmo será automaticamente desclassificado e encaminhado para Comissão Disciplinar do STJDU, para aplicação de eventuais sanções;

- 4.12. Não haverá reinício da partida (remake);
 - 4.13. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas e/ou WhatsApp oficial da competição;
 - 4.14. Na etapa on-line a organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
5. DINÂMICA DE JOGO:
- 5.1. Na etapa on-line:
 - 5.1.1. O sistema de competição desta etapa será em formato de torneio e dividida em 7 (sete) fases;
 - 5.1.2. Cada fase terá a pontuação conforme segue tabela abaixo e a pontuação final será feita através da soma das pontuações de todas as 7 (sete) fases da etapa on-line:

TABELA DE PONTUAÇÃO - POKER	
RANKING	PONTUAÇÃO
1º	10
2º	9,5
3º	9
4º	8,5
5º	8
6º	7,5
7º	7
8º	6,5
9º	6
10º	4,5
11º	3,5
12º	2,5
13º	2
14º	2

- 5.1.3. Classificam-se para a etapa **Nacional** os(as) 2 (duas) melhores estudantes-atletas colocados na etapa on-line estadual;
- 5.1.4. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo: OBS: A data definitiva será divulgada posteriormente antes da data prevista.

JUPs 2022 eSports	Período da competição 08 a 25 de JUNHO							
Etapa Estadual On-line	DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB	DOM
POKER								

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Competição

- 5.2. Na etapa **FINAL**:
 - 5.2.1. O sistema de competição desta etapa será em melhor-de-3 mesas (MD3), obedecendo ao mesmo sistema de pontuação da etapa on-line;
6. CONFIGURAÇÕES DO TORNEIO:
- 6.1. Duração dos blinds: 10 minutos;
 - 6.2. Stack inicial: 3.000 ou 5.000;
 - 6.3. Buy-in: 20k – Fichas Fictícias;
 - 6.4. Formato: Regular – Sem Rebuys (Reentradas);
 - 6.5. Pontuação: 14 Jogadores;
 - 6.6. Registro Tardio: 10 minutos;

- 6.6.1. Todos os jogadores terão 10 minutos de tolerância para se inscrever, caso passe desse tempo, o registro será impossível de ser feito, sendo assim, o jogador terá a pontuação zerada naquela etapa.
7. DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO:
 - 7.1. Distribuição aleatória e correta:
 - 7.1.1. Assentos de torneios serão designados aleatoriamente e não são transferíveis;
 - 7.1.2. Inscrições tardias receberão um stack inicial completo. Estes competidores serão sorteados aleatoriamente utilizando o mesmo processo e com a mesma oferta de assentos que um novo competidor e assumirão as obrigações de qualquer posição à mesa, exceto em um lugar vazio entre o SMALL BLIND e o botão;
 - 7.1.3. Competidores de uma mesa que foi desfeita terão seus novos assentos designados através de um processo duplo de randomização. Podem preencher qualquer assento, incluindo ser alocados no BIG BLIND, SMALL BLIND ou no botão. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá uma mão será quando preencherem um lugar vazio entre o SMALL BLIND e o Button;
 - 7.1.4. Em jogos de flop e modalidades mistas, ao balancear as mesas, o competidor que será o próximo BIG BLIND será movido para a pior posição, incluindo sendo BIG BLIND sozinho se necessário, mesmo que isto signifique que o assento terá o BIG BLIND duas vezes. A pior posição nunca será o SMALL BLIND. Em eventos de Stud os competidores serão movidos por posição (a última posição vazia será a primeira a ser preenchida);
 - 7.1.5. A mesa de onde o competidor será movido será especificada por procedimento predeterminado.
 8. EMPATES:
 - 8.1. Caso dois ou mais estudantes-atletas estejam empatados ao final do circuito, será feita uma nova etapa somente com os jogadores empatados, onde não terá pontuação. O estudante-atleta que sair vitorioso(a) nesse novo torneio irá completar o quarto colocado.
 9. ASPECTOS TÉCNICOS:
 - 9.1. Os jogadores podem usar softwares de apoio, desde que a plataforma PokerStars permita o uso da mesma. PokerTracker, Hand2Note, Hold'em Manager e site de pesquisa Sharkscope estão liberados para uso. Antes de usar qualquer software de apoio, checar no site oficial do Pokerstars. Caso o jogador use um software não permitido, o mesmo pode ser banido pela plataforma do jogo;
 - 9.2. Este evento conta com um servidor de discord oficial usado para a comunicação durante as etapas da competição.
 10. CÓDIGO DE CONDUTA:
 - 10.1. Cheat e Gameplay:
 - 10.1.1. Nenhuma forma de trapaça, ou ganho de uma vantagem indevida de qualquer forma será tolerado. Isso inclui, mas não está limitado a:
 - 10.1.1.1. Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;
 - 10.1.1.2. Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;
 - 10.2. Qualquer comportamento ofensivo, desrespeitoso ou antidesportivo não será tolerado. As ofensas incluem insulto, racismo, xenofobia, machismo, violência física ou qualquer comportamento que, inapropriados na opinião dos Operadores de Torneio. Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento do torneio ou até mesmo afetar a um jogador ou uma equipe em particular, medidas serão tomadas, podendo levar à desqualificação do infrator.
 - 10.3. Nenhum estudante-atleta pode participar de apostas;
 - 10.4. Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados. Incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outro participante;
 - 10.5. Todo contato entre as equipes e o torneio deverá ser feito através dos Coordenadores de Modalidade via o método oficial de comunicação enviado às equipes. Nenhum outro método não aprovado previamente vai ser utilizado a não ser exista uma necessidade emergencial;

- 10.6. Qualquer postagem que uma estudante-atleta fizer denegrindo a imagem do torneio, do operador de liga ou de qualquer outro envolvido poderá levar a punição ou até mesmo a desclassificação da equipe dependendo da situação;
- 10.7. Se qualquer disposição deste documento for violada por um(a) estudante-atleta, então um procedimento disciplinar deve ocorrer. A coordenação de modalidade pode impor qualquer uma das penalidades abaixo aos envolvidos;
 - 10.7.1. Ato de má fé;
 - 10.7.2. Falta de ética esportiva;
 - 10.7.3. Agressões verbais;
 - 10.7.4. Inserções irracionais a fim de perturbar o ambiente do torneio.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS:

11.1. Atitudes antidesportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros; Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO SKATEBOARDING

1. A competição de Skateboarding será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada FUE poderá inscrever o quantitativo de atletas conforme descrito em Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022
3. Os estudantes-atletas estão livres para participar dos 02 torneios.
4. O estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 4.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1o dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
5. O estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas e etapas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
6. Será disputada em torneio individual nos nipes feminino e masculino nas seguintes modalidades: Mini Ramp e Street.
7. Mini Ramp A prova será disputada nas seguintes fases: Treinos livres, Eliminatória e Final, a depender do número de inscritos;
 - 7.1. Treinos Livres:
 - 7.1.1. Período previamente estipulado em cronograma, onde todos os estudantes-atletas inscritos podem treinar. Essa etapa funciona como reconhecimento de pista e terá acesso dividido em baterias compostas por 10 participantes com direito a 30 minutos na rampa. Poderão participar apenas os skatistas devidamente inscritos na competição;
 - 7.2. Eliminatórias:
 - 7.2.1. Os estudantes-atletas serão divididos baterias de 05 competidores, ordenados aleatoriamente. Antes de cada bateria de competição será feito um aquecimento de 10 minutos e logo após cada estudante-atleta terá direito a 01 volta de apresentação de no máximo 40 segundos. Em seguida serão disputados 10 minutos de Jam Session. Classificam-se para a fase Final os 08 melhores na pontuação geral;
 - 7.3. Final:
 - 7.3.1. Os finalistas formarão bateria única. Cada estudante-atleta terá direito a 01 volta de apresentação de no máximo 40 segundos, em ordem de entrada na pista inversa à classificação para a final, e em seguida serão disputados 10 minutos de Jam Session.
 - 7.4. Apresentações de competição:
 - 7.4.1. Cada estudante-atleta terá direito a uma volta de apresentação de no máximo 40 segundos e antes de sua volta o(a) skatista será anunciado pelo locutor;
 - 7.4.2. O estudante-atleta deve entrar na pista, ou iniciar seu drop no obstáculo, somente após a autorização do locutor;
 - 7.4.3. As exibições válidas começam na volta de apresentação e segue no período de Jam Session, tendo seu início após ser anunciado pelo locutor;
 - 7.4.4. Na Jam Session os estudantes-atletas se alternarão na pista durante o tempo estipulado de 10 minutos, em ordem previamente estabelecida e anunciada pelo locutor, desta forma quando um estudante-atleta errar uma manobra e cair do skate, imediatamente a pista estará liberada para o próximo e o tempo limite de permanência na pista a cada descida (Drop) será de 40 segundos.
 - 7.4.5. As apresentações válidas terminarão quando o cronômetro indicar exatamente o término do tempo e será anunciado pelo locutor. Não são válidas manobras executadas após o término do tempo;
 - 7.4.6. Durante as apresentações o cronômetro poderá ser parado, caso exista algum fator externo que atrapalhe a continuidade da disputa, como objetos indevidos na pista, invasão de alguém do público, acidente grave com algum estudante-atleta, etc.

7.5. Baterias de Competição:

7.5.1. As baterias de competição serão divulgadas e Boletim Esportivo da modalidade, além de serem divulgadas pelo microfone na área de competição;

7.5.2. O estudante-atleta deve se informar sobre os horários das baterias de competição;

7.5.3. Caso o estudante-atleta não estiver presente na pista de competição no horário de sua bateria este estará automaticamente desclassificado;

7.5.4. Não é permitida a mudança na ordem de baterias e nem na ordem de competidores, por nenhum motivo, após o sorteio.

7.6. Critérios de Julgamento:

7.6.1. O corpo de jurados será composto por cinco juízes, sendo um o Juíz Líder (Head Judge) que darão notas para o desempenho dos estudantes-atletas durante as apresentações, levando em conta:

7.6.1.1. Utilização da pista: análise do aproveitamento da pista;

7.6.1.2. Velocidade: a rapidez que o estudante-atleta desempenha suas performances;

7.6.1.3. Estilo: Individualidade e personalidade em cima do skate;

7.6.1.4. Constância: minimizar erros e valorizar a continuidade/fluidez entre manobras;

7.6.1.5. Dificuldade de manobras: grau de complicação e dificuldade na execução das manobras;

7.6.1.6. Número e variedade de manobras: quantidade de manobras acertadas e variedade delas;

7.6.1.7. Perfeição das manobras: precisão na execução;

7.6.1.8. Criatividade: sair da uniformidade, inventar, ser diferente;

7.7. Notas Cada um dos cinco juízes dará notas de 0 a 100, contando casas decimais, para o desempenho dos estudantes-atletas durante cada apresentação e nas Jam Session. Das notas que serão atribuídas para cada participante, descarta-se a maior e a menor e faz-se a média das demais. Esta média será a nota final de cada estudante-atleta.

7.8. Critérios de desempate:

7.8.1. Considera-se a soma das cinco notas da melhor apresentação;

7.8.2. A média das notas da segunda melhor apresentação;

7.8.3. Considera-se a soma das cinco notas da terceira melhor apresentação;

7.8.4. A média das notas da terceira melhor apresentação;

7.8.5. Considera-se a soma das cinco notas da terceira melhor apresentação.

7.8.6. As notas são comparativas, ou seja, além de estarem relacionadas aos critérios de julgamento, também estão relacionadas às notas de outros estudantes-atletas.

7.9. Skate e equipamento de proteção:

7.9.1. O estudante-atleta é responsável pelo seu skate e seu equipamento de proteção. Tanto o skate quanto os equipamentos são individuais e todo o competidor deve ter o seu próprio. Caso qualquer peça do equipamento, ou do skate, quebre durante a competição, é inteira responsabilidade do competidor.

7.9.2. É aconselhável o uso de equipamentos de proteção.

7.9.3. Recomenda-se o uso do capacete.

8. Street A prova será disputada em fases de Treino Livre, Eliminatória e Final, a depender do número de inscritos;

8.1. Os Treinos Livres serão abertos a todos os estudantes-atletas devidamente inscritos. Período previamente estipulado em cronograma, onde todos os estudantes-atletas inscritos podem treinar na arena Street. Essa etapa funciona como reconhecimento de pista e terá acesso dividido em baterias compostas por 10 participantes com direito a 20 minutos na pista;

8.2. Baterias de Treinos:

8.2.1. Quando separados em baterias para os treinos, os estudantes-atletas deverão respeitar a divisão em baterias e não deverão treinar em baterias as quais não fazem parte. As baterias para treinos não necessariamente serão as mesmas que na competição. Cabe a cada estudante-atleta inscrito informar-se com a Comissão Técnica organizadora, em qual bateria está, sendo que, após anunciadas oficialmente as baterias das eliminatórias, não serão permitidas trocas ou transferências de estudante-atletas de uma bateria para outra.

8.3. Baterias de Competição:

8.3.1. As baterias de competição serão divulgadas e Boletim Esportivo da modalidade, além de serem divulgadas pelo microfone. Caso o estudante-atleta não estiver presente na pista de competição no horário de sua bateria este estará automaticamente desclassificado; Não é permitida a mudança na ordem de baterias e nem na ordem de competidores, por nenhum motivo, após o sorteio.

8.4. Eliminatórias:

8.4.1. Serão divididas em baterias com até 05 estudantes-atletas. Cada bateria terá 10 minutos de aquecimento antes de seu início. Após o aquecimento, os estudantes-atletas realizarão 02 voltas na pista de 50 segundos cada mais 05 manobras no best trick cada um(a), ambos com entradas alternadas conforme a bateria;

8.4.2. Cinco juizes atribuirão notas para cada uma das voltas e para cada tentativa de manobra no Best Trick

8.4.3. Os 08 melhores avançam direto para Final.

8.5. Final:

8.5.1. Os 08 estudantes-atletas finalistas disputam em bateria única com 10 minutos de aquecimento. A bateria é formada com entrada de pista na ordem contraria a da lista de classificação. Após os estudantes-atletas finalistas realizarão 02 voltas na pista de 50 segundos cada mais 05 manobras no best trick cada um(a), ambos com entradas alternadas conforme a sequencia da bateria;

8.5.2. Feita a analise das notas dos finalistas, os 04 primeiros colocados contam com mais 02 manobras de livre escolha para a definição da ordem final de classificação. O julgamento será feitos por 05 juizes e seguirá o mesmo formato da fase anterior.

8.6. Critérios de Julgamento:

8.6.1. O corpo de jurados será composto por 05 (cinco) juizes, que darão notas para o desempenho dos estudantes-atletas em cada uma das baterias, levando em conta:

8.6.1.1. Utilização da pista: análise do aproveitamento da pista;

8.6.1.2. Velocidade: a rapidez que o estudante-atleta desempenha suas performances;

8.6.1.3. Estilo: Individualidade e personalidade em cima do skate;

8.6.1.4. Constância: minimizar erros e valorizar a continuidade/fluidez entre manobras;

8.6.1.5. Dificuldade de manobras: grau de complicação e dificuldade na execução das manobras;

8.6.1.6. Número e variedade de manobras: quantidade de manobras acertadas e variedade delas;

8.6.1.7. Perfeição das manobras: precisão na execução;

8.6.1.8. Criatividade: sair da uniformidade, inventar, ser diferente;

8.7. Notas:

8.7.1. Cada um dos cinco juizes dará notas de 0 a 100, contando casas decimais, para o desempenho dos estudantes-atletas durante cada apresentação e nas 05 manobras livres. Das notas que serão atribuídas para cada participante, descarta-se a maior e a menor e faz-se a média das demais. Esta média será a nota final de cada estudante-atleta.

8.8. Critérios de desempate:

8.8.1. Considera-se a soma das cinco notas da melhor apresentação;

8.8.2. A média das notas da segunda melhor apresentação;

8.8.3. Considera-se a soma das cinco notas da segunda melhor apresentação;

8.8.4. A média das notas da terceira melhor apresentação;

8.8.5. Considera-se a soma das cinco notas da terceira melhor apresentação.

8.8.6. Desempate na pista com 01 volta de 50 segundos para cada skatista.

8.8.7. As notas são comparativas, ou seja, além de estarem relacionadas aos critérios de julgamento, também estão relacionadas às notas de outros estudantes-atletas.

8.9. Skate e equipamento de proteção:

8.9.1. O estudante-atleta é responsável pelo seu skate e seu equipamento de proteção. Tanto o skate quanto os equipamentos são individuais e todo o competidor deve ter o seu próprio. Caso qualquer peça do equipamento, ou do skate, quebre durante a competição, é inteira responsabilidade do competidor.

8.9.2. É aconselhável o uso de equipamentos de proteção.

8.9.3. Recomenda-se o uso do capacete.

9. Código de Disciplina:

9.1. Todos os estudante-atleta deverão liberar a área de competição ao término de cada bateria de aquecimento, assim que solicitados para isso, ou haverá advertência. Na reincidência, o estudante-atleta será desclassificado da competição;

9.2. Invasão da área de organização ou de julgamento haverá advertência. Na reincidência, o estudante-atleta será desclassificado da competição;

10. Infrações e Penalidades:

10.1. Qualquer ato de agressão: desclassificação automática da competição;

10.2. Gestos de insultos e/ou ofensas: Advertência e na reincidência, desclassificação automática da competição;

10.3. As reclamações exacerbadas de pessoas ligadas diretamente a algum estudante-atleta poderão acarretar em penalidades ao atleta envolvido.

11. Classificação:

11.1. Os estudantes-atletas serão premiados de acordo com as classificações finais de cada prova.

11.2. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TAEKWONDO

1. A competição de Taekwondo será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. A competição seguirá as Regras da WT (World Taekwondo) e CBT KD (Confederação Brasileira de Taekwondo).
3. Será disputada em torneio individual na categoria Kyorugui.
3.1. Individual: 04 (quatro) categorias de peso em cada naipe.
4. Para a competição cada IES poderá inscrever o quantitativo de atletas descrito conforme Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
5. A divisão de categorias de pesos é feita de seguinte forma:

Categorias de Peso do Taekwondo	
Feminino	
-49 Kg	Não exceder 49 Kg
Entre 49Kg e -57 Kg	Acima de 49 Kg e não exceder 57 Kg
Entre 57 Kg e -67 Kg	Acima de 57 Kg e não exceder 67 Kg
Acima de 67 Kg	Acima de 67 Kg

Categorias de Peso do Taekwondo	
Masculino	
- 58 Kg	Não exceder 58 Kg
Entre 58Kg e -68Kg	Acima de 58 Kg e não exceder 68 Kg
Entre 68Kg e -80Kg	Acima de 68Kg e não exceder 80 Kg
Acima de 80 Kg	Acima de 80 Kg

6. Somente será permitida a participação de estudantes-atletas com graduação mínima de faixa azul claro (4º Gub).
7. A competição individual será entre competidores da mesma categoria de peso. Nenhum competidor pode participar de mais de 01 (uma) categoria de peso no mesmo evento.
7.1. Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) estudantes-atletas inscritos.
8. A confirmação da inscrição do(a) estudante-atleta será na Reunião Informativa da modalidade, sendo que confirmação da participação será efetivada na pesagem.
9. A pesagem será válida para as competições e obedecerá aos seguintes critérios:
9.1. Haverá pesagem conforme o programa de competição a ser divulgado em Informativo Técnico. Durante a pesagem só poderão permanecer no local específico os(as) estudantes-atletas da categoria a ser pesada, a Comissão de Pesagem e apenas 01 (um) representante de cada IES.
9.2. O(a) estudante-atleta deverá estar credenciado(a) para subir na balança no momento da pesagem;
9.2.1. **NÃO** será permitido **Pesar** e nem **Competir** com Credencial Temporária.
9.3. O processo de pesagem será um dia antes da categoria em disputa com 02 (duas) horas de duração. Caso o(a) estudante-atleta não estiver na faixa de peso poderá pesar novamente mais uma vez, desde que dentro do horário previsto de início e final da pesagem;
9.4. Os atletas deverão entregar, no dia da pesagem, um atestado médico confirmando que estão em plenas condições de saúde e aptos a disputar competições de Taekwondo. O atestado deverá conter assinatura e carimbo do médico e ter sido expedido no ano da competição a ser disputada;
9.5. Será eliminado da competição o(a) estudante-atleta que não comparecer a pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso;
9.6. Os homens poderão pesar de sunga, enquanto as mulheres poderão pesar de colant ou biquine;
9.7. Os(as) estudantes-atletas poderão ser convocados para a pesagem randômica no dia da luta através de sorteio de 10% (dez por cento) dos atletas inscritos na categoria.
9.7.1. Haverá tolerância de 5% (cinco por cento) no valor do peso.
10. A competição seguirá o sistema de eliminatória simples, sem repescagem. O vencedor da luta final receberá a medalha de ouro e o perdedor a de prata.
10.1. Para fins de classificação os 3ºs colocados serão os perdedores das semifinais.

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

Classificação do Taekwondo	
Classificação	Categorias de Peso
1º Lugar	5,0 pontos
2º Lugar	3,0 pontos
3ºs Lugares	2,0 pontos
5ºs Lugares	1,0 ponto
A partir do 6º Lugar	0,5 ponto

- 11.1. Em caso de empate no resultado final, será considerada vencedora a IES que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, a IES que detiver o maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate.
12. A duração do combate é de 03 (três) rounds de 02 (dois) minutos, com 01 (um) minuto de descanso entre os rounds. No caso de empate, após o término do 3º round, a luta será encaminhada para o "Golden Point", no qual o primeiro estudante-atleta a pontuar será o vencedor da luta.
13. Todos os(as) estudantes-atletas deverão se apresentar uniformizados obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
- 13.1. Os(as) estudantes-atletas deverão usar os protetores obrigatórios conforme descrito na tabela abaixo:

Protetores Obrigatórios
Protetor bucal
Protetor de braço
Protetor de perna
Protetor genital
Luva
Meia eletrônica

- 13.2. Os protetores eletrônicos serão da marca Daedo.
- 13.3. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
14. O(a) estudante-atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.
15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS

1. A competição de Tênis será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Os estudantes-atletas poderão participar dos seguintes torneios:
 - Simples Masculina;
 - Simples Feminina;
 - Duplas Masculinas;
 - Duplas Femininas;
 - Duplas Mistas;
3. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
 - 3.1. Os atletas devem pertencer à mesma IES para participar do torneio de Duplas.
4. Os estudantes-atletas poderão participar de mais de um torneio. Caso haja conflito de horários na programação, a responsabilidade será da IES.
5. O sistema de disputa será definido na Reunião Informativa da modalidade, de acordo com o número de inscritos.
6. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 6.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
7. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 7.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
8. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante-atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante-atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por **02x00** com parciais de 6x0 em cada set. Caso nenhum dos estudantes-atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes-atletas.

Ausência (WO)			
Tênis	2 x 0	6x0	6x0

9. Os tenistas que forem desclassificados pelo Código de Conduta da CBT para competições nacionais de adultos, terão todos os seus resultados anulados na competição.
10. As partidas serão disputadas em melhor de três sets com Tie-Break. O sistema de contagem nos games será o tradicional, ou seja, com vantagem.
 - 10.1. Nos casos de atrasos por condições climáticas ou grandes atrasos dos jogos, caso seja necessário a mudança do formato de disputa, caberá ao Árbitro Geral a decisão da mudança. O formato de disputa aprovado pela CBT nesses casos é o Set Pro (até oito games) até a regularização das rodadas.
11. Não serão permitidos jogos entre 24h00min e 08h00min. Em condições normais, os jogos deverão entrar em quadra até as 22h00min.
 - 11.1. Em casos extremos, caberá ao Árbitro Geral a decisão de ultrapassar esses horários.
12. A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1m30seg. O intervalo ao final de cada set será de 02 (dois) minutos.
13. Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.

14. Os jogos deverão ter acompanhamento de árbitros auxiliares, seguindo os procedimentos para jogos sem juízes de cadeira. A decisão de colocar juiz de cadeira caberá ao Árbitro Geral.
15. As partidas iniciadas em um tipo de piso poderão ter prosseguimento em piso diferente, somente em casos de força maior. Toda e qualquer decisão referente a esse tipo de decisão ficará a critério do Árbitro Geral.
16. Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.
17. O aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 05 (cinco) minutos.
18. A entrada dos(as) estudantes-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
 - 18.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
19. A apresentação dos(as) estudantes-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Informativa da modalidade.
20. Tempo de descanso, no caso de mais de 01 (um) jogo/dia, exceto entre categorias diferentes:
 - a) Mínimo de 30 minutos, se a partida anterior tiver duração de até 1h00m;
 - b) Mínimo de 60 minutos, se a partida anterior tiver duração entre 1h00m e 1h30m;
 - c) Mínimo de 90 minutos, se a partida anterior tiver duração acima de 1h30m.

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA

1. A competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. A competição seguirá as Regras da ITTF (Federação Internacional de Tênis de Mesa).
3. Será disputada as categorias:
 - 3.1. Individual nos naipes Masculino e Feminino;
 - 3.2. Duplas Mistas.
4. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
5. Cada atleta poderá participar das duas categorias.
 - 5.1. Caso haja conflito de horários na programação, a responsabilidade será da IES.
6. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 6.1. Os(as) estudante-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
7. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O(a) atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 7.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
8. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante-atleta dentro do horário estipulado para o jogo após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante-atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por **05x00** com parciais de 11x00 em cada set. Caso nenhum dos(as) estudantes-atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os(as) estudantes-atletas.

Ausência (WO)						
Tênis de Mesa	5 x 0	11x00	11x00	11x00	11x00	11x00

9. **Não** será permitido o uso do uniforme a seguir: **camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca**, por coincidir com a cor da bola em jogo, fato não permitido pela regra do Tênis de Mesa, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário.
 - 9.1. Da mesma forma, também segundo o regulamento internacional, não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da ITTF e que as borrachas deverão constar da lista de borrachas permitidas da ITTF.
10. A competição individual obedecerá aos sistemas descritos a seguir:
 - 10.1. Fase Classificatória em grupos e demais em eliminatória simples, sendo que os “cabeças de chave” serão definidos com base na Classificação Final dos JUBs do ano de 2021;
 - 10.2. A colocação é da IES, podendo ser outro atleta a representar.
11. As competições de Duplas Mistas obedecerão aos sistemas descritos a seguir:
 - 11.1. Os atletas devem pertencer à mesma IES para participar da competição de Duplas Mistas;
12. Os(as) estudantes-atletas serão alocados em grupos de no mínimo 03 (três) e no máximo 04 (quatro) atletas, classificando-se para a fase eliminatória os 02 (dois) primeiros colocados de cada grupo.
13. O sistema de pontuação adotado será:

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

14. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) estudantes-atletas terminarem empatados em número de pontos, a decisão dar-se-á com base no resultado do confronto direto entre eles.
 15. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais estudantes-atletas terminarem empatados em número de pontos, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:
 - a) Partidas pró dividido pelo somatório das partidas pró com as partidas contra [**partidas pró ÷ (partidas pró + partidas contra)**]. Classifica-se o maior coeficiente;
 - b) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente;
 - c) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente;
 - d) Persistindo o empate, sorteio.
 16. O(a) estudante-atleta que, por quaisquer motivos, deixar de completar a sua programação de jogos, ou seja, perder por WO na fase de grupos, terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, estando automaticamente eliminado da competição.
 17. Todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.
 18. Não haverá disputa de 3º lugar, exceto na disputa com menos de 08 (oito) inscritos. Os dois semifinalistas serão considerados 3º lugar para fins de premiação, contudo, para fins de classificação geral quem perder para o campeão da competição será considerado o 3º lugar e quem perder para o vice-campeão será considerado como 4º lugar.
 19. Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo do jogo.
- Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA PARADESPORTIVO

1. A competição de Tênis de Mesa Paradesportivo será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. Será disputada apenas na categoria individual, feminina e masculina.
4. Serão permitidas apenas as inscrições dos estudantes-atletas que dentro da sua classe forem completamente independentes, sem necessitar de acompanhante e não cadeirante.
5. Das Deficiências e Classes Funcionais:

Classes Funcionais	
Naípe	Classes
Feminino	TT6, TT7, TT8, TT9, TT10
Masculino	TT6, TT7, TT8, TT9, TT10

6. Para que a categoria possa ocorrer, deverá haver a confirmação e participação de no mínimo 03 (três) atletas. Caso contrário, as categorias serão agrupadas preferencialmente obedecendo o seguinte critério:
 - 6.1. Classes de 6 a 7 (feminino/masculino);
 - 6.2. Classes de 8 a 10 (feminino/masculino).
7. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 7.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os estudantes-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar.
8. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 8.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
9. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante-atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante-atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por **05x00** com parciais de 11x00 em cada set. Caso nenhum dos estudantes-atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes-atletas.

Ausência (WO)						
Tênis de Mesa Paradesportivo	5 x 0	11x00	11x00	11x00	11x00	11x00

10. Não será permitido o uso do uniforme a seguir: **camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca**, por coincidir com a cor da bola em jogo, fato não permitido pela regra do Tênis de Mesa, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário.
 - 10.1. Da mesma forma, também segundo o regulamento internacional, não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da ITTF e que as borrachas deverão constar da lista de borrachas permitidas da ITTF.
11. Para a classificação funcional o atleta deverá:
 - a) Usar roupas adequadas à avaliação;
 - b) Levar laudos e exames médicos relativos à sua deficiência motora;

- c) Levar todos os equipamentos que usa durante os jogos: raquete, órtese, próteses, muletas, etc.
12. Os atletas classificados como inelegíveis durante as classificações dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022, deverão se desligar do evento logo após a publicação do resultado de classificação, sendo de responsabilidade do participante ou da IES da qual é representante, arcar com as despesas de retorno e, caso necessite se manter no evento até o final, arcar também com todas as despesas decorrentes de hospedagem e alimentação.
13. O sistema de pontuação adotado será:

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

14. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) estudantes-atletas terminarem empatados em qualquer critério, a decisão dar-se-á com base no resultado do confronto direto entre eles.
15. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais estudantes-atletas terminarem empatados, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:
- Partidas pró, dividido pelo somatório das partidas pró com as partidas contra [**partidas pró ÷ (partidas pró + partidas contra)**]. Classifica-se o maior coeficiente;
 - Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente;
 - Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente;
 - Persistindo o empate, sorteio.
16. O(a) estudante-atleta que, por quaisquer motivos, deixar de completar a sua programação de jogos, ou seja, perder por WO na fase de grupos, terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, estando automaticamente eliminado da competição.
17. Todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.
18. Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo do jogo.
19. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA

dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022

1. A Competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com o Regulamento da FPDA.
2. Cada atleta terá direito a 01 (um) tempo médico por jogo de até 05 (cinco) minutos de duração para sua própria assistência. Caso a assistência médica seja recusada, a equipe será sancionada com retardamento de jogo.
3. Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

Jogos	Troca de Quadra	Tempo Técnico	Tempo de Descanso
01 (um) Set de 21 pontos	Somatório de 7 pontos	Somatório de 21 pontos	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe
02 (dois) Sets vencedores			
1º e 2º Sets	Somatório de 7 pontos	Somatório de 21 pontos	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe
3º Set	Somatório de 5 pontos	Não tem	01 (um) tempo de 30 seg. por equipe

4. A regra dos 12 (doze) segundos entre os rallies deve ser cumprida rigorosamente. Caso não seja seguida, a equipe infratora será sancionada de acordo com a escala de sanções para retardamento.
5. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	2 (dois) pontos
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por ausência (WxO)	0 (zero) ponto

6. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no **TÍTULO V – CAPÍTULO X** do Regulamento Geral. Entendam-se como uniformes:
 - 6.1. MASCULINO: Bermudas ou Calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais, com numeração 1 e 2, de acordo com o Regulamento Geral;
 - 6.2. FEMININO: Sukinis/maiôs ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top com modelo e cor igual, com numeração 1 e 2 de acordo com o Regulamento Geral;

6.3. Os alunos(as)-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral (**Art. 66**), não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos(as)-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar;

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

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

7.1. NÃO será permitido participar com Credencial Temporária.

8. Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos, exclusivamente, para o 1º (primeiro) jogo de cada quadra. Para os jogos seguintes, a tolerância, para cada jogo, será de 05 (cinco) minutos. Para o início de cada jogo, todos os tempos serão contados a partir do horário determinado na tabela.

9. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos (1º jogo) será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **2x0** com parciais de 21x00 em cada set. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Ausência (WxO)			
Vôlei de Praia	2	x	0
	21x00		21x00

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

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

1. A competição de Voleibol será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de equipes conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. **Não serão concedidos** os 02 (dois) tempos técnicos no 8º e 16º pontos.
4. As alturas de rede serão:

Redes	
Feminino	2,24m
Masculino	2,43m

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 5.1. O uniforme de cada estudante-atleta constará:
 - Camisas numeradas;
 - Calção;
 - Meias;
 - Tênis.
 - 5.2. Nenhum estudante-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima;
 - 5.3. Comissão técnica: camisa, calça, tênis e meia, não sendo obrigatória a padronização de modelo e cor.
Não será permitido atuar com bermuda;
 - 5.4. Os(as) estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
 - 6.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de **3x0** com parciais de 25x00 em cada set. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

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

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) estudantes-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, preparador físico, oficiais, médico e fisioterapeuta, respeitando o limite de quantitativo permitido durante a partida, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
9. A entrada dos(as) estudantes-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
 - 9.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;
 - 9.2. Aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Voleibol;
10. O sistema de pontuação para a classificação das equipes a competição será a seguinte:

Pontuações do Voleibol	
Resultado do Jogo	Pontuação para a Equipe
3x0 ou 3x1	03 (três) pontos para a equipe vencedora 0 (zero) pontos para a equipe derrotada
3x2	02 (dois) pontos para a equipe vencedora 01 (um) ponto para a equipe derrotada
Ausência (WO)	03 (três) pontos para a equipe vencedora 0 (zero) pontos para a equipe derrotada

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

- Maior número de vitórias entre as equipes do mesmo grupo;
- Maior número de pontos entre as equipes empatadas na fase;
- Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- Maior coeficiente de *sets average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- Maior coeficiente de *pontos average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de *sets ou pontos average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos concedidos a classificação pelo critério de *sets ou pontos average*;
- Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivos em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os melhores 2^{os}, 3^{os} e 4^{os} lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Eliminatória:

12.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o **item 11.2**. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o **item 11.2**;

12.2. Serão classificados o 2^{os}, 3^{os} e 4^{os} lugares que tenham maior número de vitórias;

12.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no **item 11.2**, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:

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

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

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

- 13.2.** Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
- 14.** A participação do(a) estudante-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 14.1.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 14.2.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 15.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO WRESTLING

1. A competição de Wrestling será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme descrito no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
3. O(a) estudante-atleta inscrito em qualquer das Categorias de Peso, pode optar, no momento da Reunião Informativa, por lutar na categoria imediatamente acima.
4. O(a) estudante-atleta poderá competir somente em uma categoria de peso.
5. No naipe masculino os estudante-atletas poderão competir nos dois estilos: Estilo Livre e Greco-Romano, sendo de sua responsabilidade a escolha em caso de coincidência de horário.
6. A confirmação da inscrição do(a) estudante-atleta dar-se-á na Reunião Informativa, sendo que a confirmação da participação será efetivada na pesagem oficial, que será realizada em local e horário definidos pela Coordenação de Lutas.
 - a. A pesagem dos atletas será realizada conforme informativo divulgado pela Coordenação, obedecendo ao horário estipulado;
 - b. A pesagem será realizada no local estipulado pela coordenação e confirmado na Reunião Informativa.
7. As Categorias de Pesos obedecerão aos seguintes limites:

Categorias do Wrestling		
Estilo Livre Feminino	Estilo Livre Masculino	Greco-Romano Masculino
Até 50Kg	57Kg	Até 60Kg
Até 53Kg	65Kg	Até 67Kg
Até 57Kg	74Kg	Até 77Kg
Até 62Kg	86Kg	Até 87Kg
Até 68Kg	97Kg	Até 97Kg
Até 76Kg	125Kg	Até 130Kg

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

Classificação do Wrestling	
Classificação	Pontuação
1º Lugar	5,0 pontos
2º Lugar	3,0 pontos
3ºs Lugares	2,0 pontos
5ºs Lugares	1,0 ponto
A partir do 6º Lugar	0,5 ponto

- a. Em caso de empate no resultado final, será considerada vencedora a IES que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, a IES que detiver o maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate.
9. O(a) estudante-atleta(a) deverá apresentar a sua credencial do evento para subir na balança, seja na pesagem extraoficial ou oficial.
 - a. **NÃO** será permitido **Pesar** e nem **Competir** com Credencial Temporária.

10. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, tendo 02 (duas) malhas, 01 (uma) azul e 01 (uma) vermelha, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - a. Os(as) estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
11. Será eliminado da competição o(a) estudante-atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender o limite, máximo, da sua categoria de peso.
12. O(a) estudante-atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.
13. O sistema de disputa será por eliminatória simples sem repescagem, sendo definidas as chaves após a pesagem, através de sorteio.
 - a. No caso de 05 (cinco) ou menos participantes em uma categoria, esta será no sistema nórdico (todos contra todos);
 - b. A duração de cada combate será de 02 (dois) rounds de três minutos com trinta segundos de descanso entre os rounds, como segue na regra da União Mundial de Lutas (UWW).
14. É obrigatório o uso de malha e sapatilha de Luta.
15. Não há apelação após o término do combate.
16. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ

1. A competição de Xadrez será realizada de acordo com este Regulamento da FPDA.
2. Excetuando-se o descrito neste regulamento, as partidas serão disputadas de acordo com as Leis do Xadrez, publicadas pela Federação Internacional de Xadrez, válidas a partir de 1º de outubro de 2018.
3. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes-atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
4. Os estudantes-atletas serão classificados em ordem decrescente de acordo com a lista de rating LBX na modalidade clássica de 1º de outubro/2021, publicada pela Liga Brasileira de Xadrez. Para os estudantes-atletas que não possuem rating LBX de xadrez clássico, será utilizado o maior rating existente na listagem FIDE no dia do início da competição, desde que esse rating seja superior a 1800 pontos. Todos os demais terão como rating LBX inicial o valor de 1800. Não será aproveitado outro rating que não seja o LBX ou o FIDE.
5. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com o seguinte material:
 - 5.1. Um jogo de peças padrão oficial;
 - 5.2. Um relógio digital de Xadrez em perfeito estado de funcionamento;
 - 5.3. Uma caneta esferográfica.
6. O(a) estudante-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 6.1. Os estudantes-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
7. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
 - 7.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.
8. As competições serão disputadas pelo sistema suíço em 06 (seis) rodadas, com a utilização de programa de empareiramento específico (Swiss Manager), sendo adotados na ordem os seguintes critérios de desempates:
 - a) Confronto direto (código 11);
 - b) Buchhols com corte do pior resultado (código 37);
 - c) Buchhols sem corte (código 37);
 - d) Sonneborn-Berger (código 52);
 - e) Maior número de vitórias (código 12).
9. O tempo de reflexão para cada estudante-atleta será de 90 (noventa) minutos com acréscimo de 30 (trinta) segundos por jogada.
10. Não serão permitidos empates sem o consentimento da arbitragem com menos de 30 (trinta) lances.
11. O estudante-atleta perdedor por ausência (WO) terá como prazo final até o término da rodada para apresentar à Arbitragem justificativa formal assinada por sua FUE, caso contrário será expulso da competição. O prazo para caracterização do WO será de 30 (trinta) minutos contados a partir do início da rodada.
12. A Reunião Informativa da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos correlatos.
13. Terminada a competição serão declaradas: Campeãs, Vice-Campeãs e 3^{as} colocadas, as IES com maior número de pontos em cada naipes, somando-se os 02 (dois) melhores resultados individuais de seus respectivos estudantes-atletas.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

ANEXO I

MODELOS

DE

FICHAS



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

I – TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ESTUDANTES-ATLETAS

NOME DO EVENTO			
MODALIDADE		UF	

Dados cadastrais do(a) estudante-atleta:

NOME			NAIPE	
RG		CPF	DATA DE NASCIMENTO	
E-MAIL			Nº Registro Confederação	
INSTITUIÇÃO DE ENSINO				

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, como estudante-atleta acima inscrito nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos Geral, Técnico e Comercial dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
2. Através da assinatura do presente termo, concedo aos organizadores do evento, conjunta ou separadamente, em caráter de absoluta exclusividade, a título universal e de forma irrevogável e irretroatável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto no **Regulamento Geral desta competição**.
3. Isento os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados a mim no decorrer da competição.

Assinatura do(a) ESTUDANTE-ATLETA

4. Declaro que o(a) estudante-atleta acima citado está em pleno gozo de saúde e em condições físicas de participar do Evento, não apresentando cardiopatias genéticas, congênitas ou infecciosas, viroses, ou qualquer outra doença, patologia ou distúrbio de saúde que implique em qualquer tipo de impedimento ou restrição à prática de exercícios físicos, atividades físicas e esportivas, tendo realizado, no período de pré-participação nesse Evento, por minha própria conta e risco, avaliação clínica que atesta as condições apresentadas.

Carimbo do Médico/CRM

Assinatura do MÉDICO

5. Declaro que o(a) estudante-atleta acima citado está devidamente **matriculado, cursando e frequentando o semestre** na Instituição de Ensino Superior acima mencionada, conforme estabelece o **Regulamento Geral desta competição**.

Carimbo do Representante da IES ou da FUE

Assinatura do REPRESENTANTE da IES

_____, ____ de _____ de 2022.

Esta Ficha deverá ser entregue para o Comitê Organizador no ato da entrega das documentações do respectivo evento.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

II – TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ESTUDANTES-ATLETAS MENORES DE IDADE

NOME DO EVENTO			
MODALIDADE		UF	

Dados cadastrais do(a) estudante-atleta:

NOME			NAIPE	
RG		CPF	DATA DE NASC.	
E-MAIL			Nº Reg. CBDU	
INSTITUIÇÃO DE ENSINO				

Dados cadastrais do(a) Responsável Legal:

Responsável Legal			Parentesco	
RG		CPF	Telefone	
E-MAIL			Celular	

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, como estudante-atleta acima inscrito nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos Geral, Técnico e Comercial JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
2. Através da assinatura do presente termo, concedo aos organizadores do evento, conjunta ou separadamente, em caráter de absoluta exclusividade, a título universal e de forma irrevogável e irretroatável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo menor acima citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto **no Regulamento Geral desta competição**.
3. Isento os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados ao menor acima citado no decorrer da competição.

Assinatura do(a) RESPONSÁVEL LEGAL

Assinatura do(a) ESTUDANTE-ATLETA

4. Declaro que o(a) estudante-atleta acima citado está em pleno gozo de saúde e em condições físicas de participar do Evento, não apresentando cardiopatias genéticas, congênitas ou infecciosas, viroses, ou qualquer outra doença, patologia ou distúrbio de saúde que implique em qualquer tipo de impedimento ou restrição à prática de exercícios físicos, atividades físicas e esportivas, tendo realizado, no período de pré-participação nesse Evento, por minha própria conta e risco, avaliação clínica que atesta as condições apresentadas.

Carimbo do Médico/CRM

Assinatura do MÉDICO

5. Declaro que o(a) estudante-atleta acima citado está devidamente matriculado na Instituição de Ensino acima mencionada, conforme estabelece o Regulamento Geral **JUBs Brasília 2022**.

Carimbo do Representante da IES

Assinatura do REPRESENTANTE da IES

_____, ____ de _____ de 2022.

Esta Ficha deverá ser entregue para o Comitê Organizador no ato da entrega das documentações do respectivo evento.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

III - TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA DIRIGENTES E COMISSÃO TÉCNICA

NOME DO EVENTO			
FUNÇÃO		UF	

Dados Cadastrais do(a) Participante

Nome			Naipe	
RG / CREF / CRM / CREFITO / Outro		Validade		
CPF		Data de Nascimento		
E-mail		Telefone		

Para a Comissão Técnica preencher

IES			
Modalidade		Naipe	

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, como participante acima inscrito(a) nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022 declaro que:

1. Particparei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos Geral, Técnico e Comercial dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
2. Através da assinatura do presente termo, concedo aos organizadores do evento, conjunta ou separadamente, em caráter de absoluta exclusividade, a título universal e de forma irrevogável e irretroatável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto **no Regulamento Geral desta competição.**
3. Isento os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados a mim no decorrer da competição.

Assinatura do(a) PARTICIPANTE

4. Declaro que o(a) participante acima citado(a) está em pleno gozo de saúde e em condições físicas de participar do Evento, não apresentando cardiopatias genéticas, congênitas ou infecciosas, viroses, ou qualquer outra doença, patologia ou distúrbio de saúde que implique em qualquer tipo de impedimento ou restrição à prática de exercícios físicos, atividades físicas e esportivas, tendo realizado, no período de pré-participação nesse Evento, por minha própria conta e risco, avaliação clínica que atesta as condições apresentadas.

Carimbo do Médico/CRM

Assinatura do MÉDICO

_____, ____ de _____ de 2022.

Esta Ficha deverá ser entregue para o Comitê Organizador no ato da entrega das documentações do respectivo evento.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

IV - TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR

NOME DO EVENTO			
	UF		

Dados Cadastrais

Razão Social						
Nome Fantasia				CNPJ		
Endereço					Nº	
Bairro		Cidade		UF		CEP
Representado por				Função		
RG		CPF		Telefone		
E-mail						

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, a Instituição de Ensino Superior, através de seu representante legal, acima indicados, declara que:

1. Está inscrita e participará dos JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.
2. Através da assinatura do presente termo, autoriza em caráter universal, gratuito, irrevogável, irretratável e exclusivo, a FPDA, ou terceiros por estes devidamente autorizados, a título universal e de forma irrevogável e irretratável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto **no Regulamento Geral desta competição**.
3. Isenta os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados à Instituição de Ensino ou a qualquer de seus representantes, prepostos, contratados, autorizados e empregados no decorrer da competição.

_____, _____ de _____ de 2022.

Assinatura

Nome: _____

Carimbo do Representante Legal ou da IES

1. Observar o Regulamento Geral desta competição;
2. Este Termo deve ser assinado pelo representante legal da IES nominado no campo dos dados cadastrais;
3. Esta Ficha deverá ser entregue para o Comitê Organizador no ato da entrega das documentações do respectivo evento.



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

Credenciamento		Planilha de Movimentações	
AT	Data	AT	Data

UF

V – FICHA DE SUBSTITUIÇÃO DE PARTICIPANTES

IES	
------------	--

Pelo presente, solicitamos a substituição dos seguintes integrantes da Delegação, conforme estabelece o **Regulamento Geral da competição**.

Marque com “X”. No caso de Dirigente identifique a função (*).

Função		Estudante-atleta	
		Técnico	
		Dirigente	(*)
		Motorista	

Campo exclusivo a ser preenchido para Técnico e estudante-atleta

Modalidade		Naípe	
-------------------	--	--------------	--

Para as modalidades individuais, o(a) estudante-atleta substituto(a) será incluído nas mesmas provas do(a) estudante-atleta substituído(a). Havendo interesse na mudança de provas, preencher Ficha de Mudança de Provas.

Dados do participante que será retirado (sai do evento)

Instituição de Ensino	
Nome Completo	
Nº do CPF	
Data de Nascimento	

Dados do participante que será incluído (entra do evento)

Instituição de Ensino	
Nome Completo	
Nº do CPF	
Data de Nascimento	

_____ / _____ / _____ *Local Data Nome e Assinatura do Dirigente*

NÃO PREENCHER - PARA USO EXCLUSIVO DO COMITÊ ORGANIZADOR

DATA DE RECEBIMENTO: _____ / _____ / 2022. HORÁRIO: _____ : _____ horas

RECEBIDO POR (NOME): _____

1. No caso de ESTUDANTES-ATLETAS, atentarem para as datas de entrega para o Comitê Organizador;
2. Anexo a esta Ficha deverão ser entregues o Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos do participante, e da IES quando necessário (caso já não tenha outro aluno-atleta inscrito).



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

Credenciamento		Planilha de Movimentações	
AT	Data	AT	Data

UF

VI - REQUERIMENTO DE CANCELAMENTO DE PARTICIPAÇÃO

Eu, _____, na função de _____, da (IES) _____, solicito o cancelamento da inscrição dos participantes abaixo relacionados.

	NOME	FUNÇÃO / MODALIDADE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

OBSERVAÇÕES:

_____, _____ de _____ de 2022.

RECEBIDO POR / DATA / HORÁRIO	ASSINATURA DO DIRIGENTE



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

VII – REQUERIMENTO DE PENDÊNCIA

Eu, _____, na função de _____ da (IES) _____, venho requerer junto à Direção Geral da Competição a análise das pendências desta Delegação.

Nº	NOME / FUNÇÃO	Assinatura				Carimbo	
		P	R	M	I	M	I
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

OBSERVAÇÕES:

_____, _____ de _____ de 2022.

RECEBIDO POR / DATA / HORÁRIO	ASSINATURA DO DIRIGENTE



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

VIII - FICHA DE MUDANÇA DE PROVA

IES	
------------	--

Pelo presente, solicitamos a mudança das provas/categorias do(s) estudante(s)-atleta(s) abaixo indicado, conforme estabelece o Regulamento Geral da competição.

MODALIDADE		NAIPE	
-------------------	--	--------------	--

PROVA	
SAI ESTUDANTE-ATLETA	
ENTRA ESTUDANTE-ATLETA	

PROVA	
SAI ESTUDANTE-ATLETA	
ENTRA ESTUDANTE-ATLETA	

PROVA	
SAI ESTUDANTE-ATLETA	
ENTRA ESTUDANTE-ATLETA	

PROVA	
SAI ESTUDANTE-ATLETA	
ENTRA ESTUDANTE-ATLETA	

_____ / _____ / _____

Local

Data

Nome e Assinatura do Dirigente

NÃO PREENCHER - PARA USO EXCLUSIVO DO COMITÊ ORGANIZADOR

DATA DE RECEBIMENTO: _____ / _____ / 2022. **HORÁRIO:** _____ : _____ horas

RECEBIDO POR (NOME): _____



FEDERAÇÃO PARAIBANA DE DESPORTOS ACADÊMICOS

Reconhecida de Utilidade Pública Estadual e Municipal

CNPJ sob n.º 11.993.375/0001-16 Reg. N.º: 10.926 - Fundada em 18 de abril de 1952.

XI – TERMO INDIVIDUAL DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu _____ Portador do RG nº: _____, Inscrito no CPF nº: _____, representando a (IES): _____ / UF: _____, na função de: _____, declaro que tenho ciência do conteúdo integral deste documento e me comprometo a atuar em conformidade com as suas diretrizes, bem como assumo toda e qualquer responsabilidade quanto a veracidade dos documentos apresentados e das informações prestadas no preenchimento dos documentos para a minha participação nas atividades relativas a competição JOGOS UNIVERSITÁRIOS PARAIBANO ETAPA ESTADUAL – JUPS 2022.

DIRETRIZES PARA A PARTICIPAÇÃO:

- a) Entregar este Termo Individual de Consentimento Livre e Esclarecido preenchido e com assinatura do declarante no ato do credenciamento;
- b) Realizar o teste RT-PCR COVID-19 ou ANTÍGENO no período de 07 (sete) até 03 (três) dias antes do início do evento e enviar o resultado para o e-mail fpda@cbdu.org.br antes da saída de sua cidade. Este e-mail deve ser enviado através da IES ou seu Representante;
- c) Ter conhecimento da natureza das atividades praticadas durante a realização da competição, declarando estar apto para praticar as atividades esportivas de sua modalidade no evento;
- d) Ter ciência e aceitar que a participação no evento dependerá da avaliação da temperatura corporal realizada antes da entrada no local de jogo ou qualquer local do evento;
- e) Ter conhecimento que, caso apresente sintomas e teste reagente para COVID-19, não poderei participar da competição, devendo cumprir o período de isolamento;
- f) Declaro para os devidos fins que fui informado sobre todos os riscos e consequências ocasionadas pela exposição ao vírus COVID-19;
- g) Estou ciente sobre a possibilidade de contaminação e desenvolvimento da doença, que pode causar sequelas irreversíveis, podendo ser transmitida inclusive a terceiros, isentando a FPDA, a Federação Universitária do meu estado e a minha Instituição de Ensino, bem como todos os envolvidos na organização deste evento, de qualquer responsabilidade;
- h) Declaro estar ciente que embora a FPDA esteja cumprindo com todos os protocolos de prevenção indicados pela Organização Mundial da Saúde – OMS, pelo Ministério da Saúde e demais órgãos competentes, ainda assim existe o risco de contágio e desde já isento a FPDA de qualquer responsabilidade nesse sentido;
- i) Declaro que todas as informações foram transmitidas pela FPDA, e a minha Instituição de Ensino de forma clara e adequada.

Ao assinar este termo ratifico minha adesão às diretrizes estabelecidas neste documento.

ASSINATURA DO PARTICIPANTE

_____/_____/_____
DATA

OBS: Este termo preenchido e assinado (original) deverá ser entregue no ato do credenciamento do respectivo evento.