



REGULAMENTO GERAL JUPs 2025

19 MAR 2025



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

SUMÁRIO

Título I – Dos Princípios Gerais	3
Capítulo I – Da Finalidade	3
Capítulo II – Da Justificativa	3
Capítulo III – Dos Objetivos	3
Título II – Da Organização dos JUPs	4
Capítulo I - Das Regras, Modalidades, Quantitativos e Faixas Etárias	4
Capítulo II - Da Impugnação e Validade do Evento	11
Capítulo III - Dos Troféus e Títulos	12
Capítulo IV - Do Congresso Técnico	12
Capítulo V - Dos Sistemas de Competição	12
Capítulo VI – Da Classificação e Desempate	13
Título III – Dos Poderes	14
Capítulo I – Das Composições	14
Capítulo II – Das Funções e Suas Atribuições	14
Capítulo III – Das Responsabilidades	15
Capítulo IV – Da Ordem e Segurança dos JUPs	16
Título IV – Da Arbitragem	16
Capítulo I – Das Equipes de Arbitragens	16
Título V – Da Justiça Desportiva	17
Capítulo I – Das Infrações e Penalidades	17
Título VI – Da Organização dos JUPs	19
Capítulo I – Da Organização, Tabelas e Locais de Jogos	19
Capítulo II – Da Modificação da Tabela	20
Título VII – Das Disposições Finais	21
Anexo I – Regulamentos Específicos	22
Anexo II – Modelo de Ficha Filiação Nova IES	135



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

TÍTULO I

DOS PRINCÍPIOS GERAIS

CAPÍTULO I

DA FINALIDADE

Art. 1º - Os **Jogos Universitários de Pernambuco (JUPs)** são realizados pela **Federação Acadêmica Pernambucana de Esportes (FAPE)** e têm por finalidade aumentar a participação em atividades esportivas em todas as **Instituições de Ensino Superior (IES)** do Estado de Pernambuco e promover a ampla mobilização da juventude universitária pernambucana 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 dos movimentos olímpico e paralímpico, 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, e paradesportivas jovens e adultos constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

CAPÍTULO III

DOS OBJETIVOS

Art. 3º - Os **JUPs** têm por objetivos:

- a) Aumentar a participação em atividades esportivas em todas as IES do Estado;
- b) Promover a ampla mobilização da juventude universitária pernambucana em torno do esporte, visando o desenvolvimento integral da personalidade;
- c) Identificar talentos no cenário esportivo estadual;
- d) Desenvolver o intercâmbio socio-cultural-desportivo entre os universitários;
- e) Estimular o conagraçamento dos universitários pernambucanos, estimulando a prática do esporte, visando o desenvolvimento da personalidade integral do jovem;
- f) Classificar os representantes de Pernambuco para os **Jogos Universitários Brasileiros (JUBs)** e o **Jogos Universitários do Nordeste (Nordestão Universitário)**



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 4º - Para todos os fins, os participantes dos JUPs serão considerados conhecedores das regras desportivas adotadas pela **Confederação Brasileira do Desporto Universitário (CBDU)**, pela FAPE e por este Regulamento, ficando submetidos a todas as suas disposições e as penalidades que delas possam emanar.

TÍTULO II

DA ORGANIZAÇÃO DOS JUPs

CAPÍTULO I

DAS REGRAS, MODALIDADES, QUANTITATIVOS E FAIXAS ETÁRIAS

Art. 5º - Os JUPs serão regidos, primordialmente, pelas Regras Oficiais das respectivas modalidades, pelas Normas Gerais estabelecidas neste Regulamento e pelas Normas Especiais específicas para cada modalidade.

Art. 6º - Para participarem dos JUPs, as IES deverão assinar o **Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos JUPs 2025** (Sistema Eventos CBDU), reconhecendo a Justiça Desportiva como instância definitiva para resolver questões entre si ou entre elas e a FAPE.

§ 1º – A IES participante deverá se submeter ao sistema de disputa aprovado no respectivo Congresso Técnico, desistindo e renunciando de qualquer ação junto ao Poder Judiciário para postular qualquer alteração e sua classificação geral.

§ 2º – A IES participante responderá, obrigatoriamente, pelos prejuízos financeiros que causar aos seus adversários, à FAPE ou a quaisquer dos responsáveis pela promoção da competição.

Art. 7º - Estão previstas, por ocasião dos JUPs, as seguintes modalidades esportivas, a saber:

§ 1º – Modalidades Coletivas

- 1) Basquetebol (masculino/feminino)
- 2) Futebol de Campo (masculino/feminino)
- 3) Futebol 7 Society (masculino/feminino)
- 4) Futsal (masculino/feminino)
- 5) Handebol (masculino/feminino)
- 6) Voleibol (masculino/feminino)

§ 2º – Modalidades Individuais

- 1) Acadêmico (masculino/feminino)



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 2) Atletismo (masculino/feminino)
- 3) Badminton (masculino/feminino)
- 4) Basquete X1 (masculino/feminino)
- 5) Desafio X2 (masculino/feminino)
- 6) Golfe (masculino/feminino)
- 7) Jiu Jitsu (masculino/feminino)
- 8) Judô (masculino/feminino)
- 9) Karatê (masculino/feminino)
- 10) Natação (masculino/feminino)
- 11) Taekwondo (masculino/feminino)
- 12) Tênis (masculino/feminino)
- 13) Tênis de Mesa (masculino/feminino)
- 14) Wrestling (masculino/feminino)
- 15) Xadrez (masculino/feminino)

§ 3º – Modalidades Eletrônicas (e-Sports)

- 1) Brawl Stars (misto)
- 2) Clash Royale (masculino/feminino)
- 3) CS GO (masculino/feminino)
- 4) Free Fire (misto)
- 5) Futebol Eletrônico (masculino/feminino)
- 6) League of Legends (misto)
- 7) Valorant (misto)

§ 4º – Modalidades de Praia

- 1) Basquete 3x3 (masculino/feminino)
- 2) Beach Handball (masculino/feminino)
- 3) Beach Soccer (masculino/feminino)
- 4) Beach Tennis (masculino/feminino)
- 5) Beach Wrestling (masculino/feminino)
- 6) Cabo de Guerra (misto)



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 7) Futebola (masculino/feminino)
- 8) Futevôlei (masculino/feminino)
- 9) Vôlei 4x4 (misto)
- 10) Vôlei de Praia (masculino/feminino)

§ 5º - A FAPE poderá autorizar a realização de modalidades não previstas, em caráter de apresentação.

Art. 8º - Os JUPs serão disputados, em princípio, **em turno ou etapa única**. As datas, horários e locais de realização dos eventos serão publicados em **Notas Oficiais**.

§ 1º - As equipes e atletas **Campeões dos JUPs** estarão classificados para os eventos regionais e nacionais promovidos pela **CBDU**, desde que atendam às suas normativas.

§ 2º - As inscrições das IES (universitários-atletas, técnicos e dirigentes) nos JUPs serão realizadas **exclusivamente** através do Sistema de Eventos, site oficial da CBDU (www.cbdu.org.br), via link (<https://sistema.scbdu.org.br/login>)

§ 4º - Para que uma IES possa representar a FAPE em eventos nacionais **deverá estar regularmente filiada e participando dos JUPs**, na modalidade.

§ 5º - Dependendo do número de equipes inscritas e provas que contenha, a modalidade poderá ser realizada em mais de um turno ou etapa.

Art. 9º - As competições das modalidades esportivas serão realizadas se houver inscrição de 2 (duas) ou mais IES.

Parágrafo Único – Caso só se inscreva uma única IES, em determinada modalidade, esta ficará credenciada a representar a FAPE nos JUPs, obedecido os prazos previstos neste Regulamento.

Art. 10 - A inscrição da IES, em determinada modalidade, só será aprovada quando a documentação apresentada estiver de acordo com as exigências deste Regulamento.

Art. 11 – Para que uma IES possa se inscrever nos JUPs será necessário, além de assinar o **Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos JUPs 2025**, cumprir as premissas previstas neste **Regulamento Geral** e nas **Notas Oficiais**.

Art. 12 – Após o Congresso Técnico da respectiva modalidade, a IES que vier a desistir da competição, terá processo enviado à Comissão Disciplinar.

Art. 13 – O quantitativo de participantes em cada modalidade, por IES, nos JUPs será de conformidade com a tabela abaixo:

REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Modalidades Esportivas	Universitários- atletas Masculinos		Universitários- atletas Femininos		Técnicos		Auxiliares Técnicos	
	Min.	Máx.	Min.	Max.	Masc	Fem.	Masc	Fem.
Acadêmico	01	02	01	02	-	-	-	-
Atletismo	01	15	01	15	1	1	1	1
Badminton	01	04	01	04	1	1	-	-
Basquetebol	08	20	08	20	1	1	1	1
Basquete X1	01	02	01	02				
Basquete 3x3	03	08	03	08	-	-	-	-
Brawl Stars (misto)	03		04		-	-	-	-
Beach Handball	10	15	10	15	1	1	-	-
Beach Soccer	10	15	10	15	1	1	-	-
Beach Tennis	02	04	02	04	1	1	-	-
Beach Wrestling	01	10	01	10	1	1	-	-
Cabo de Guerra (misto)	10		04		1		1	
Clash Royale	01	10	01	10	-	-	-	-
CS GO (misto)	05		14		-	-	-	-
Desafio X2	04		04		1	1	-	-
Free Fire (misto)	04		10		-	-	-	-
Futsal	08	20	08	20	1	1	1	1
Futebol de Campo	18	25	18	25	1	1	1	1
Futebol Eletrônico	01	05	01	05	-	-	-	-
Futebol 7 Society	08	15	08	15	1	1	1	1
Futemesa	02	04	02	04	-	-	-	-

REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Futevôlei	02	04	02	04	-	-	-	-
Golfe	01	05	01	05	1	1	-	-
Handebol	08	20	08	20	1	1	1	1
Jiu Jitsu	01	15	01	15	1	1	-	-
Judô	01	14	01	14	1	1	-	-
Karatê	01	15	01	15	1	1	-	-
LOL (misto)	05		14		-	-	-	-
Natação	01	15	01	15	1	1	1	1
Taekwondo	01	15	01	15	1	1	-	-
Tênis	01	04	01	04	1	1	-	-
Tênis de Mesa	01	04	01	04	1	1	-	-
Valorant (misto)	05		20		-	-	-	-
Vôlei 4x4 (misto)	02	03	02	03	1		-	-
Vôlei de Praia	02	04	02	04	1	1	-	-
Voleibol	08	20	08	20	1	1	1	1
Wrestling	01	10	01	10	1	1	-	-
Xadrez	01	10	01	10	1	1	-	-
<i>Atletismo Paradesportivo</i>	<i>01</i>	<i>10</i>	<i>01</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	-	-
<i>Badminton Paradesportivo</i>	<i>01</i>	<i>04</i>	<i>01</i>	<i>04</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	-	-
<i>Natação Paradesportiva</i>	<i>01</i>	<i>10</i>	<i>01</i>	<i>10</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	-	-
<i>Tênis de Mesa Paradesportivo</i>	<i>01</i>	<i>04</i>	<i>01</i>	<i>04</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	-	-

§ 1º – Em cada jogo/prova poderão ser utilizados o quantitativo de universitários-atletas, técnicos e auxiliares técnicos **determinados no regulamento específico da modalidade** para sua principal competição nacional na categoria adulto, limitados ao máximo e mínimo da tabela acima.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

§ 2º – A relação de universitários-atletas, técnicos e dirigentes deverá ser cadastrada no Sistema de Eventos CBDU www.cbdu.org.br, pelo menos com o quantitativo mínimo exigido em cada modalidade, antes do seu início nos JUPS.

§ 3º - Para as modalidades basquetebol, futebol, futsal, handebol e voleibol, o quantitativo máximo referido no caput deste artigo **poderá ser completado a qualquer momento**.

§ 4º – Não haverá substituição de universitários-atletas enquanto houver vagas a serem preenchidas, até o quantitativo máximo de atletas;

§ 5º – Cumprido o parágrafo anterior, **a IES poderá realizar até 02 (duas) substituições** de universitários-atletas, por modalidade coletiva e naipes.

Art. 14 - Poderão participar dos JUPS os universitários-atletas nascidos no período compreendido entre **1º de janeiro de 2000 a 31 de dezembro de 2009**, observando-se os casos específicos, para as seguintes modalidades:

§ 1º – **Até 01 (um) atleta fora dos limites da idade** – Basquete 3x3 e Vôlei 4x4 Misto;

§ 2º – **Até 02 (dois) atletas fora dos limites da idade** - Atletismo, Beach Soccer, Beach Hand, Natação e Futebol 7 Society;

§ 3º – **Até 04 (quatro) atletas fora dos limites da idade** - Basquetebol, Futsal, Handebol e Voleibol;

§ 4º – **Não haverá limites de idade** – Cabo de Guerra, Futebol de Campo, Golfe e modalidades paradesportivas.

§ 5º – **Não será permitida a participação de universitários-atletas fora dos limites de idade** - Acadêmico, Basquete X1, Badminton, Beach Tennis, Beach Wrestling, Desafio X2, e-Sports, Futemesa, Futevôlei, Jiu Jitsu, Judô, Karatê, Taekwondo, Tênis, Tênis de Mesa, Wrestling, Vôlei de Praia e Xadrez;

Art. 15 – A CBDU estabelecerá os limites de idade para que o atleta possa participar das Etapas Nacionais dos JUBs.

Parágrafo Único – Nas modalidades atletismo e natação, para convocação de universitários-atletas com idades fora dos limites estabelecidos pela CBDU, a FAPE se valerá das classificações de índices técnicos, provenientes das respectivas federações.

Art. 16 - Nenhum componente de IES poderá participar dos JUPS sem que seu nome conste do Sistema de Cadastro da CBDU e da Relação Nominal da modalidade.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 17 - Os universitários-atletas, técnicos, assistentes e dirigentes só poderão participar da competição, apresentando à mesa de controle um documento oficial de identificação com foto.

§ 1º - O Delegado de Quadra procederá à conferência da documentação exigida, em todas as participações dos universitários-atletas, técnicos, assistentes e dirigentes nos JUPs. Em caso de ausência do Delegado de Quadra, a equipe de arbitragem efetuará a conferência.

§ 2º - Os componentes da comissão técnica (técnico, auxiliar técnico, preparador físico, médico e/ou fisioterapeuta) das IES participantes dos JUPs **deverão, obrigatoriamente, apresentar comprovantes de registros nos seus respectivos Conselhos de Representação de Classe.**

§ 3º - A função de massagista deverá ser comprovada através de documentação que certifique sua qualificação profissional, no ato da conferência de documentos pelo Delegado FAPE.

Art. 18 – Cada modalidade ofertada nos JUPs terá um Regulamento Específico (Anexo I), onde se regulamentará seus detalhes.

Art. 19 - Para definição das equipes cabeças de chaves, levar-se-á em conta o *ranking* dos JUPs 2024.

Parágrafo Único – No caso em que no anterior não tenha ocorrido a modalidade, proceder-se-á sorteio.

Art. 20 - Para todas as modalidades, a contagem de pontos e os critérios de desempates serão estabelecidos nas respectivas regulamentações específicas.

Art. 21 - Cada IES participante será responsável pela confecção e manutenção dos uniformes das equipes e/ou representantes.

§ 1º – Para as modalidades coletivas, cada equipe deverá ter, no mínimo, 02 (dois) uniformes de cores diferentes.

§ 2º – Na confecção das tabelas, a FAPE definirá as tonalidades de cores dos uniformes das equipes.

§ 3º – Todos os membros da Comissão Técnica, atuantes na partida, etapa ou combate, deverão estar uniformizados.

Art. 22 - Nos JUPs, as IES campeãs gerais, vice-campeãs gerais e 3ª colocadas gerais, em cada modalidade, receberão troféus. Os universitários-atletas 1º, 2º e 3º lugares gerais, em cada modalidade, prova ou combate, receberão medalhas.

Art. 23 – Haverá conferência do título de **Campeão Geral Universitário.**

§ 1º - O Campeão Geral será a IES que obtiver a maior pontuação do ano, nas modalidades realizadas pela FAPE;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

§ 2º - Se houver algum empate na pontuação geral, será declarado vencedor aquela IES que tiver mais primeiros lugares, maior número de segundos lugares e maior número de terceiros lugares, respectivamente.

Art. 24 - A Secretaria Geral emitirá o **Boletim Oficial**, que deverá ser encaminhado aos representantes das IES por e-mail, WhatsApp e disponibilizado no site da FAPE (www.fape.org.br), contendo os dados oficiais relativos à competição.

Parágrafo Único - Os **Boletins Oficiais** e as **Notas Oficiais** serão numerados, datados e disponibilizados até 48 horas úteis, sendo consideradas válidas as informações dos boletins e notas mais atualizados.

Art. 25 – Caso haja Cerimônia de Abertura será realizada observando-se o protocolo estabelecido pela FAPE.

Art. 26 - O protesto deverá **atender as regras da modalidade** e apresentado a qualquer membro da Direção da FAPE, momento em que será protocolado e encaminhado ao Presidente da FAPE, para as providências cabíveis.

§ 1º - Caberá ao reclamante o ônus da prova.

§ 2º - Transcorrido os prazos regulamentares, o reclamante perderá o direito ao protesto.

§ 3º – Todo protesto deverá ser acompanhado do pagamento à FAPE da **Taxa de Protesto** (caução), no valor de 01 (um) salário-mínimo, a qual será devolvida à IES protestante, caso venha a ser comprovado o motivo do protesto.

Art. 27 - Quaisquer consultas atinentes aos JUPs, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da IES, através de ofício da IES, enviado ao Presidente da FAPE, que após o devido exame, apresentará solução através de Nota Oficial.

Art. 28 - Nos JUPs, as IES, os árbitros, os auxiliares e as pessoas físicas ou jurídicas, que infringirem este Regulamento Geral 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 **Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD)**.

CAPÍTULO II

DA IMPUGNAÇÃO E VALIDADE DO EVENTO

Art. 29 - O pedido de impugnação da validade da partida, prova ou combate ou de seu resultado será processado pela Comissão Disciplinar, na forma das disposições contidas no CBJD e Estatuto da FAPE.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

CAPÍTULO III

DOS TROFÉUS E TÍTULOS

Art. 30 - A identificação, homenagem e individualização a ser registrada em troféus, bem como aos títulos, serão de competência exclusiva da Diretoria da FAPE, e poderão ser definidos a qualquer tempo da competição a que dizem respeito.

CAPÍTULO IV

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 31 – Nos JUPs, o Congresso Técnico será realizado antes do início das competições, em data e local definido por Notas Oficiais, e será dirigido pelo Presidente ou Diretor Técnico da FAPE.

Parágrafo Único - As competições serão iniciadas em datas deliberadas no Congresso Técnico.

Art. 32 - Os objetivos do Congresso Técnico serão:

- a) Receber das IES a confirmação de participação nas modalidades coletivas e individuais;
- b) Estabelecer o sistema de disputa por modalidade coletiva;
- c) Proceder ao sorteio dos grupos de acordo com as Normas Específicas;
- d) Tratar de assuntos de interesse geral da competição.

Art. 33 - Serão realizadas, durante o Congresso Técnico, Reuniões Informativas específicas de cada modalidade, caso haja necessidade;

§ 1º - Poderão participar do Congresso Técnico e das Reuniões Informativas Específicas os dirigentes, técnicos e universitários-atletas inscritos na modalidade, com direito a um voto, pela IES que representa.

§ 2º - Nas Reuniões Informativas Específicas não poderão ser efetuadas quaisquer alterações no Regulamento Geral ou Específico das respectivas modalidades.

Art. 34 - Toda modificação das regras oficiais, que exija um período de adaptação, só será adotada quando comunicada, com antecedência de 30 (trinta) dias do início das competições.

CAPÍTULO V

DOS SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

Art. 35 – Para as modalidades individuais e coletivas, observar-se-á o que prescreve o **Art. 8º, do presente regulamento**.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 36 - Nos JUPs, a ordem dos jogos, provas e combates deverá ser definida sempre levando em consideração, para definição das cabeças de chaves, o **ranking** da FAPE da respectiva competição anterior.

§ 1º - Para inscrições de 02 (duas) equipes coletivas – Realização de 01 (um) jogo;

§ 2º - Para inscrições de 03 (três) a 05 (cinco) equipes coletivas – chave única, com rodízio entre as equipes, e classificação por somatório de pontos;

§ 3º - Para inscrições de 06 (seis) ou mais equipes coletivas – agrupamentos das equipes em chaves, levando-se em conta o Ranking da edição anterior e, com as equipes debutantes dispostas em ordem alfabética. Deverá ocorrer as fases semifinais e finais.

CAPÍTULO VI

DA CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

Art. 37 – A FAPE utilizará os seguintes critérios para pontuação das modalidades, sejam individuais ou coletivas:

1º lugar – 13 pontos;

2º lugar – 10 pontos

3º lugar – 08 pontos

4º lugar – 06 pontos

5º lugar – 04 pontos;

6º lugar – 03 pontos;

7º lugar – 02 pontos;

8º lugar em diante – 01 ponto;

Art. 38 – A **IES Campeã Geral Universitária** será a que obtiver o maior somatório de pontos nos JUPs.

Parágrafo Único – Em caso de empate entre equipes na pontuação geral, observar-se-á o maior número de 1º lugares, de 2º lugares e de 3º lugares, entre as equipes empatadas.

Art. 39 – Os critérios de desempates de todas as modalidades serão estabelecidos nas respectivas Normas Específicas.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

TÍTULO III

DOS PODERES

CAPÍTULO I

DAS COMPOSIÇÕES

Art. 40 – Nos JUPs, serão reconhecidos os seguintes poderes:

- a) Comitê Organizador;
- b) Comissão Disciplinar;

Art. 41 - O Comitê Organizador será constituído pelos seguintes órgãos:

- a) Coordenação Geral;
- b) Direção Técnica;

CAPÍTULO II

DAS FUNÇÕES E SUAS ATRIBUIÇÕES

Art. 42 - A Coordenação Geral será exercida por pessoa determinada pela FAPE, competindo ao mesmo:

- a) Supervisionar o plano de execução do projeto das competições;
- b) Determinar os prazos de apresentação dos seus respectivos planejamentos;
- c) Propor medidas complementares para o bom desempenho das ações de execução do evento;
- d) Indicar e supervisionar o responsável pela Direção Técnica do evento.

Art. 43 – A Direção Técnica será exercida por pessoa determinada pela FAPE, competindo ao mesmo:

- a) Elaborar as tabelas das competições, designando datas, horários e locais de partidas;
- b) Tomar providências de ordem técnica, necessárias à organização das competições;
- c) Adotar as providências pertinentes em relação aos eventos realizados, à vista das súmulas, dos relatórios dos árbitros e dos relatórios dos delegados, nos prazos da lei, conforme legislação vigente;
- d) Encaminhar, expediente com o seu parecer, ao Presidente da FAPE, objetivando sua decisão sobre os pedidos das IES participantes das competições, para, no curso destas, modificarem tabelas, pelos diversos motivos surgidos extraordinariamente;
- e) Escalar os Delegados de Quadras;
- f) Proporcionar suporte técnico para a realização das competições;
- g) Realizar o Congresso Técnico e as Reuniões Informativas;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- h) Encaminhar, para apreciação e julgamento da Comissão Disciplinar, as faltas disciplinares ocorridas na competição, por qualquer envolvido;
- i) Supervisionar a confecção do Boletim Oficial;
- j) Realizar reuniões com os árbitros, para orientações acerca do processo disciplinar e suas implicações, para garantir a uniformidade das arbitragens.

Art. 44 - Compete ao Delegado de Quadra

- a) Chegar ao local de competição com antecedência mínima de 40 minutos do início da 1ª partida.
- b) Checar condições da quadra e equipamentos, iluminação, documentação dos universitários-atletas, técnicos e dirigentes, horário de chegada da arbitragem, uniformes das equipes e materiais esportivos (bolas, redes etc.).
- c) Confeccionar relatório de jogo e enviá-lo ao Diretor Técnico da FAPE, dentro de 24 horas úteis;
- d) Entregar as súmulas dos jogos realizados, no local indicado pela Presidência da FAPE.

CAPÍTULO III

DAS RESPONSABILIDADES

Art. 45 – A FAPE caberá:

- a) Supervisionar permanentemente a execução do Projeto de Organização dos JUPs.
- b) Estimular a participação das instituições públicas e privadas, fazendo uso dos meios de divulgação ao seu alcance.
- c) Buscar e fomentar o envolvimento dos órgãos competentes da União, do Estado e dos Municípios, particularmente no que se refere à viabilização das estruturas físicas e meios materiais necessários à realização das competições esportivas.
- d) Fornecer material esportivo solicitado pela Direção Técnica;
- e) Providenciar ajuda de custo para transportes de delegados, diretores e da arbitragem, no exercício de suas atividades;
- f) Fornecer medalhas e troféus em disputa;
- g) Providenciar o pagamento da equipe de arbitragem;
- h) Providenciar o pagamento do pessoal técnico/administrativo;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

i) Inscrever as IES e universitários-atletas classificados, nas etapas estaduais, para as etapas regional e nacional dos eventos promovidos pela CBDU, conforme estabelecerem as Normas e Regulamentos;

Art. 46 – O Representante de cada IES, **designado anualmente em ofício encaminhado à FAPE**, pelo seu Reitor, Diretor ou Presidente, será responsável por:

- a) Representar oficialmente a sua IES junto a FAPE, Comissão Disciplinar e Tribunal de Justiça Desportiva Universitária.
- b) Supervisionar e se responsabilizar pela conduta dos integrantes da IES dentro dos locais de competições e demais ambientes onde comparecerem;
- c) Preservar, juntamente com sua IES, os locais de competições e cerimônias;
- d) Cumprir e fazer cumprir, por todos os integrantes de sua delegação, os dispositivos reguladores das competições promovidas pela FAPE;

Art. 47 – Nos uniformes das IES será **obrigatório o uso da logomarca e/ou nome da IES e a logomarca da FAPE**, as quais deverão ser pintadas ou bordadas, da seguinte forma:

- a) Camisas/Camisetas modalidades coletivas ou individuais - diretamente no peito ou centro, na frente do uniforme;
- b) Judogui – diretamente no peito do uniforme.

CAPÍTULO IV

DA ORDEM E SEGURANÇA DOS EVENTOS

Art. 48 - A FAPE é a entidade competente pela organização dos JUPs 2025, devendo tomar medidas de ordem administrativa e técnica, indispensáveis à normalidade e segurança das competições, obedecida a legislação vigente.

TÍTULO IV

DA ARBITRAGEM

CAPÍTULO I

DAS EQUIPES DE ARBITRAGENS

Art. 49 - A arbitragem das partidas dos JUPs ficará a cargo, em princípio, das equipes disponibilizadas pelas federações das modalidades ou de empresa contratada para tal finalidade.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 50 - Os árbitros disponibilizados pelas federações das modalidades ou por empresa contratada, ao se apresentarem para o exercício de suas funções, deverão estar regularmente uniformizados e conduzindo exclusivamente o equipamento de trabalho, na forma estabelecida pela Direção Técnica da FAPE.

Art. 51 – Evitar-se-á, de qualquer forma, que a partida deixe de ser realizada por não comparecimento do árbitro, seja o principal, os assistentes ou os reservas.

Parágrafo Único - Nos casos de ausência de um membro da arbitragem, serão seguidas as normas regulamentares estabelecidas pela confederação de cada modalidade, para sua principal competição na categoria adulto.

TÍTULO V

DA JUSTIÇA DESPORTIVA

CAPÍTULO I

DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 52 – Haverá, nos JUPs, uma **Comissão Disciplinar** incumbida de apreciar e julgar as infrações cometidas durante as competições, **atuando em 1ª instância**, nomeados pelo **Tribunal de Justiça Desportiva Universitária – TJDU**, nos termos da Legislação em vigor.

Parágrafo Único - A Comissão Disciplinar deverá se reunir a qualquer hora, sempre que convocada pelo seu Presidente, mediante provocação prévia da Coordenação Geral ou Diretor Técnico dos JUPs.

Art. 53 - As decisões da Comissão Disciplinar estão sujeitas à apreciação, em grau de recurso, pelo TJDU.

Art. 54 - As sanções disciplinares terão vigência de acordo com o CBJD, Regulamentos dos JUPs e/ou Estatuto da FAPE.

Art. 55 - No caso de se impetrar qualquer recurso durante a competição contra alguma equipe, arbitragem ou direção da competição, em função de possível transgressão ao regulamento, este recurso deverá ser formalizado pelo Representante da IES, e entregue à Secretaria Geral, por escrito, até 48 horas úteis, após o término da partida ou prova, para encaminhamento à Comissão Disciplinar.

Art. 56 - A IES que se retirar da competição antes do término de sua participação, terá processo enviado à Comissão Disciplinar.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Parágrafo Único – Serão consideradas participantes dos JUPs as IES e/ou universitários-atletas que tiverem suas inscrições devidamente aceitas pela FAPE, de acordo com os critérios previstos neste regulamento.

Art. 57 - Toda equipe ou universitário-atleta participante deverá estar no local de competição 30 (trinta) minutos antes do horário previsto e em condições de jogo, quando apresentará relação nominal e documentação, de universitários-atletas e comissão técnica, para o respectivo jogo/prova.

Art. 58 - A inscrição de universitários-atletas de forma irregular acarretará encaminhamento para processo disciplinar junto a Comissão Disciplinar, bem como possíveis sanções previstas no CBJD e/ou Estatuto da FAPE.

Art. 59 - A inobservância ou descumprimento das normas deste Regulamento sujeitará os infratores, além das penalidades decorrentes do processo, que venha a ser instaurada, junto a Justiça Desportiva, nos casos previstos e definidos no CBJD, a penalidade de ordem administrativa de **Suspensão por até 360 dias**.

Art. 60 - Os universitários-atletas expulsos, em qualquer fase dos JUPs, perdem a condição regular de jogo para a partida imediatamente seguinte, não podendo participar da mesma, sob qualquer condição.

Art. 61 - Os jogos, provas ou combates terão seu início no horário fixado pela Direção Técnica, sendo considerada perdedora, por ausência (WO), a equipe ou atleta que não estiver apto a disputar e dentro do local de competição, respeitados os prazos específicos estabelecidos para cada modalidade.

§ 1º - Não poderão ser alegados, para justificar o atraso, mau tempo, trânsito e dificuldades em localizar o local da competição;

§ 2º - Os casos de ausência (WO) serão encaminhados à Comissão Disciplinar e as IES, Equipes e/ou universitários-atletas estarão passíveis de sanções, de acordo com o Código Brasileiro de Justiça Desportiva e/ou Estatuto da FAPE.

§ 3º - Serão aplicados os seguintes placares em desfavor da equipe infratora:

- 1) Badminton – 2 x 0 (21 x 0 e 21 x 0);
- 2) Basquetebol – 20 x 0;
- 3) Beach Hand – 10 x 0;
- 4) Beach Soccer – 10 x 0;
- 5) Desafio X1 e X2 – 3 x 0;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 6) Futebol – 3 x 0;
- 7) Futebol Eletrônico – 2 x 0;
- 8) Futebol 7 Society – 3 x 0
- 9) Futebola – 2 x 0 (15 x 0 e 15 x 0)
- 10) Futsal – 3 x 0;
- 11) Handebol – 15 x 0;
- 12) Tênis – 2 x 0 (6 x 0, 6 x 0)
- 13) Vôlei de Praia e Vôlei 4x4 – 1 x 0 (25 x 0) ou 2 x 0 (21 x 0, 21 x 0).
- 14) Voleibol – 3 x 0 (25 x 0, 25 x 0, 25 x 0);

TÍTULO VI

DA ORGANIZAÇÃO DOS JUPs

CAPÍTULO I

DA ORGANIZAÇÃO, TABELA E LOCAL DE JOGOS

Art. 62 - Todos os jogos, provas e combates de competições oficiais serão realizados em arenas aprovadas pela Diretoria Técnica da FAPE.

§ 1º - As arenas utilizadas pelas IES durante as competições, próprias ou não, deverão ser vistoriadas pela Diretoria Técnica da FAPE, que poderá solicitar providências ou vetá-las, para realização dos eventos.

§ 2º - As IES que cederem instalações **terão prioridade nos jogos**, exceto nos jogos da Fase Final (decisão Turno ou Partida Extra), cujo mando de ginásio será da FAPE.

§ 3º - No caso em que duas IES sejam cedentes de quadras e a FAPE tenha que realizar uma partida, será realizado sorteio, a fim de definir o local em que ocorrerá o jogo.

Art. 63 - Em todas as competições, as datas, horários e locais constantes nas tabelas, não poderão sofrer alterações, exceto nos casos previstos nos **artigos 65, 66 e 67** deste regulamento.

Art. 64 - As Normas Especiais definirão as formas de disputa das competições promovidas pela FAPE.

Parágrafo Único – Entenda-se por Normas Especiais os Regulamentos Específicos de cada Competição e de suas Modalidades, além das Notas Oficiais que as complementem.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

CAPÍTULO II

DA MODIFICAÇÃO DA TABELA

Art. 65 - Qualquer partida, prova ou combate, em virtude do mau tempo ou motivo de força maior, nos limites da legislação vigente, poderá ser adiado pelo Presidente da FAPE, desde que este o faça **até três horas antes do seu início**, dando ciência da decisão aos representantes das IES interessadas e ao árbitro da partida, através da sua federação desportiva.

Parágrafo Único - Quando a partida, prova ou combate for adiado pelo Presidente da FAPE, conforme o estabelecido neste artigo, a Diretoria Técnica da FAPE deverá designar a nova data, local e hora do novo evento, **que não deverá ultrapassar às 72 horas**.

Art. 66 – A equipe de arbitragem é a única autoridade para decidir, a partir de 03 (três) horas antes do horário previsto para o seu início, acerca do adiamento, bem como para decidir a respeito da interrupção ou suspensão de uma partida, prova ou combate. Em tais casos, o árbitro fará chegar à FAPE, com a maior urgência, relatório minucioso dos fatos.

§ 1º - Uma partida, prova ou combate só poderá ser adiado, interrompida ou suspensa quando ocorrerem os seguintes motivos:

- a) Falta de garantia de segurança;
- b) Mau estado da arena, que a torne impraticável ou perigoso;
- c) Falta de iluminação adequada;
- d) Conflitos ou distúrbios graves;
- e) Motivo de força maior, devidamente relatado pelo árbitro ao delegado FAPE.

§ 2º - Nos casos previstos nos incisos acima deste artigo, o evento interrompido poderá ser suspenso se não cessarem, após 30 (trinta) minutos, os motivos que deram causa à interrupção, de acordo com que prescreve as regras oficiais de cada modalidade.

Art. 67 – Não serão autorizadas transferências de jogos, após publicação da tabela, exceto:

- a) Participação de IES em competições internacionais e/ou nacionais, promovidas pela Federação Internacional e/ou Confederação da modalidade, não previstas antes da confecção da tabela.
- b) Por decisão da Direção Técnica, atendendo a interesse da mídia e objetivando uma maior divulgação do evento.
- c) Por solicitação de uma IES, condicionado a:



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

I – Encaminhar, até 72 (setenta e duas horas) antes da data estabelecida na tabela, ofício solicitando a mudança, indicando nova data, local e horário, com o **“De Acordo”** da equipe adversária.

II – Pagamento de **Taxa de Alteração da Tabela**, no valor de 01 (um) Salário-Mínimo.

III – Aprovação por parte da Direção Técnica da FAPE.

Parágrafo Único - No caso de mudança de jogo, previsto na letra c) deste artigo, a responsabilidade de contratação e pagamento de local para realização do referido jogo será da equipe solicitante da mudança, com o **“De Acordo”** da equipe adversária.

Art. 68 - As competições serão precedidas de protocolo de competição da modalidade, adotado pela respectiva confederação.

Art. 69 - Só será permitida a presença nos locais de competições e durante a realização delas, de pessoas que constem nos regulamentos oficiais das modalidades, desde que estejam inscritos regularmente no evento.

Art. 70 - Compete à Coordenação Geral, interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.

TÍTULO VII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 71 – Não será permitida expedição e venda de ingressos para os JUPs.

Art. 72 - Caberá às Normas Especiais regulamentar nos termos da legislação vigente a matéria, respeitada a competência da FAPE para autorizar televisionamento de jogos.

Art. 73 – Após o início dos JUPs, o universitário-atleta não poderá ser cadastrado por outra IES, durante o ano letivo.

Art. 74 - Para uma IES disputar os JUPs é indispensável que envie **Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos JUPs**, além de comprovar os recolhimentos das **Taxas de Anuidade**, aprovadas em Assembleia Geral FAPE.

Parágrafo Único - A IES, ainda que tenha participado dos últimos JUPs, perde o direito de participar das competições subsequentes, caso não preencha as condições deste Regulamento e das Normas Especiais a ele vinculadas.

Art. 75 - A forma de disputa e todos os demais assuntos específicos constarão nas Notas Oficiais.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 76 - A Diretoria Técnica da FAPE expedirá as instruções que se fizerem necessárias à boa e fiel execução deste Regulamento.

Art. 77 – Nos JUPs, ou nos eventos desportivos promovidos pela FAPE, que originem classificação para eventos regionais ou nacionais promovidos pela CBDU, serão respeitadas as Normas Gerais e Específicas baixadas pela CBDU.

Art. 78 – As IES participantes dos JUPs deverão informar, via ofício ou e-mail, os dados dos seus representantes, junto à FAPE, para tratativas dos assuntos relacionados aos eventos.

ANEXO I

REGULAMENTO ESPECÍFICO ACADÊMICO

Art. 1º - O JUPs Acadêmico tem por objetivo classificar os melhores artigos científicos selecionados pelas IES, para a competição dos JUBs.

Art. 2º - Cada IES poderá inscrever o quantitativo de universitários-atletas conforme estabelecido neste **Regulamento Geral**.

Art 3º - Não será permitida a participação de estudantes que, mesmo regularmente matriculados em qualquer nível, já tenham o título de Doutor em qualquer área do conhecimento.

Art. 4º - Os Trabalhos classificados para disputar o JUPs Acadêmico serão escolhidos pelas suas respectivas IES, respeitado o limite máximo de até dois trabalhos, obrigatoriamente sendo um masculino e um feminino.

§ 1º - Não será aceito sob nenhuma hipótese a inscrição de dois trabalhos de uma mesma IES no mesmo naipe.

§ 2º - Não haverá separação de naipe na disputa do JUPs Acadêmico.

§ 3º - Apenas um dos autores (em caso de artigos com mais de um autor) será credenciado e apresentará o trabalho à banca.

Art. 5º - Os artigos e apresentações deverão ser anexados e enviados via e-mail pelas respectivas IES para o endereço fape@fue.org.br.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

§ 1º - A substituição de atletas da modalidade Acadêmico obedecerá ao que foi estabelecido no Regulamento Geral.

§ 2º - Em caso de substituição de atletas da modalidade Acadêmico, o prazo final para o envio do trabalho encerra junto com o período de substituições.

Art. 6º - O artigo deve ser enviado no formato de arquivo .docx para ser aberto no programa Microsoft Office Word e as figuras, foto e/ou fotomicrografias, caso haja, nos formatos .jpg.

§ 1º – Os trabalhos serão abertos no Microsoft Office Word posterior a 2007 para avaliação e o envio do trabalho em qualquer outro formato, que cause desconfiguração do documento, será de responsabilidade do participante.

§ 2º Os arquivos deverão estar de acordo com este Regulamento e 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 1,25 cm antes e 0,0 no restante do texto (exceto o Resumo/Abstract e as Referências);
- c) As páginas NÃO devem estar numeradas;
- d) Todo o trabalho deverá estar nas normas da ABNT.

Art. 7º - Os trabalhos deverão ser enquadrados em uma das seguintes categorias:

- a) **Artigos Originais** - de 8 a 15 páginas, já contendo resumos (em português e inglês), nome dos autores e as referências. Devem ser organizados na seguinte sequência: Título, Autores, Resumo com 3 a 5 Palavras-Chaves, Introdução, Materiais e Métodos, Resultados e Discussão, Conclusões e Referências. O trabalho deverá conter também o Título, o Resumo e as Palavras-chaves em inglês;
- b) **Artigos de Revisão** - serão aceitos artigos de revisão dos tipos sistemática, integrativa e meta análise. Estes trabalhos devem conter entre 10 e 20 páginas. Devem ser organizados na seguinte sequência: Título, Autores, Resumo com 3 a 5 Palavras-Chaves, Introdução, Materiais e Métodos, Resultados e Discussão, Conclusões e Referências. O trabalho deverá conter também o Título, o Resumo e as Palavras-Chaves em inglês. Não serão aceitas revisões de literatura do tipo narrativa.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Parágrafo Único - Os trabalhos que não se enquadrarem em nenhum dos tipos mencionados não serão aceitos e o autor terá sua inscrição negada.

Art. 8º - Os trabalhos devem ser estruturados conforme ANEXO ÚNICO deste Regulamento

Parágrafo Único - Tabelas, quadros, ilustrações, fotos e fotomicrografias devem ser inseridos o mais próximo possível do texto em que foram mencionados e seus respectivos títulos devem ser apresentados de acordo com as normas da ABNT.

Art. 9º Considerando a Lei Nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, será obrigatório anexar ao artigo (conforme ANEXO XI 35 deste Regulamento) um comprovante de verificação de plágio de programas específicos (exemplo: CopySpider, PlagiarismDetector, Plag etc.).

Parágrafo Único - O percentual máximo permitido de similaridade será de 3%, sendo necessário apresentar junto com o comprovante de verificação uma justificativa do autor caso o resultado ultrapasse esse número

Art. 10. Para cada artigo será permitido no máximo 07 (sete) autores, sendo credenciado como atleta apenas 01 (um), que será responsável por apresentar o trabalho à comissão avaliadora.

Parágrafo Único - Para que seja garantida a avaliação às cegas dos trabalhos, a Coordenação da Modalidade irá retirar a identificação dos autores para enviar os trabalhos para a comissão avaliadora.

Art. 11 - O universitário-atleta deverá obrigatoriamente apresentar um documento oficial com foto para a apresentação. O atleta que não o fizer não estará autorizado a apresentar.

Art. 12 - Os trabalhos a serem apresentados poderão ser em qualquer área, desde que sejam associadas a esportes e/ou nas modalidades e-Sports Clash Royale, Counter Strike, Free Fire, Futebol Eletrônico, League of Legends e Valorant.

Art. 13 - Os resumos dos trabalhos apresentados serão publicados nos anais da modalidade acadêmica.

Art. 14 - A banca para avaliação presencial ou remota 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.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

§ 1º - A Comissão Organizadora poderá convocar quantas bancas de três componentes julgar necessário para avaliação dos trabalhos.

§ 2º - No caso da necessidade de mais de uma banca, a indicação da banca para avaliação presencial dos trabalhos será feita através de sorteios.

Art. 15 – Para cada 5 (cinco) minutos de atraso no início ou excedente na apresentação, será retirado 0,5 pontos na avaliação geral.

Art. 16 - Após a apresentação, cada membro da banca terá até 6 (seis) minutos para arguir o autor sobre o trabalho apresentado.

Art. 17 - As apresentações serão abertas ao público interessado e poderão ser transmitidas desde que não atrapalhe a apresentação dos trabalhos.

Art. 18 - Serão avaliadas introdução e revisão de literatura, materiais e métodos, discussão e resultados e apresentação, forma e estilo.

Art. 19 - NÃO SERÃO ACEITOS EM NENHUMA HIPÓTESE TRABALHOS QUE JÁ TENHAM SIDO PUBLICADOS.

Art. 20 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

ANEXO ÚNICO – REGULAMENTO ESPECÍFICO ACADÊMICO

TÍTULO DO TRABALHO EM PORTUGUÊS

(O título deve ser completo e informativo, sem conter abreviações, escrito com fonte Time New Roman, tamanho 12, em letras maiúsculas, negritadas e centralizado)

(Apenas 01 parágrafo em branco entre o Título em português e o Título em inglês e os Autores)

TÍTULO DO TRABALHO EM INGLÊS

(Apenas 01 parágrafo em branco entre o Título em inglês e os Autores)

Nome Completo do Autor 01 Sem Abreviações



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Instituição que o Autor 01 está vinculado

E-mail para contato do Autor 01

(Apenas 01 parágrafo em branco entre os nomes dos autores)

Nome Completo do Autor 02 Sem Abreviações

Instituição que o Autor 01 está vinculado

E-mail para contato do Autor 02

(Apenas 01 parágrafo em branco entre os nomes dos autores)

Nome Completo dos Demais Autores Dessa Forma se Precisar

Instituições que dos demais Autores estão vinculados

E-mail para contato dos demais Autores

(03 parágrafo em branco entre o nome do último autor e o Resumo)

RESUMO

(Deve apresentar de forma orgânica os objetivos, a metodologia, os resultados e as conclusões, possuindo de 2.200 a 2.500 caracteres com espaço e em parágrafo único sem espaçamento entre linhas. Abaixo do resumo devem ser indicadas de 03 a 05 palavras que expressem o conteúdo do artigo de forma objetiva precedidas do termo “Palavras-chave”)

(02 parágrafo em branco entre o Resumo e o Abstract)

ABSTRACT

(Deve apresentar a versão em inglês do resumo do trabalho e das palavras-chaves: Abstract e Keywords)

(Quebra de seção com início na próxima página após o Abstract e Keywords)

INTRODUÇÃO (Subtítulos com letras maiúsculas e negrito)



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Comece aqui o texto da introdução...

(02 parágrafo em branco entre Introdução e Materiais e Métodos)

MATERIAIS E MÉTODOS (Subtítulos com letras maiúsculas e negrito)

Comece aqui o texto dos materiais e métodos...

(02 parágrafo em branco entre Materiais e Métodos e Resultados e Discussão)

RESULTADOS E DISCUSSÃO (Subtítulos com letras maiúsculas e negrito)

Comece aqui o texto dos resultados e discussão...

(02 parágrafo em branco entre Resultados e Discussão e Conclusões)

CONCLUSÕES (Subtítulos com letras maiúsculas e negrito)

Comece aqui o texto das conclusões...

(02 parágrafo em branco entre Conclusões e Agradecimentos, se houver)

Caso haja, devem ser breves e relacionados à assistência técnica, opiniões, bem como ao apoio financeiro para a pesquisa e/ou bolsas de estudo;

(Quebra de seção com início na próxima página após o texto das Conclusões ou Agradecimentos, se houver)

REFERÊNCIAS (Subtítulos com letras maiúsculas e negrito)



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

As referências devem estar de acordo com as normas da ABNT.

(Quebra de seção com início na próxima página após a última referência)

COMPROVANTE DE VERIFICAÇÃO DE PLÁGIO

(Anexar comprovante conforme Art. 9º do Regulamento da modalidade Acadêmico)

REGULAMENTO ESPECÍFICO ATLETISMO

Art. 1º - A Competição de Atletismo será regida pelas Regras Internacionais da IAAF, em tudo que não contrariar os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - Cada IES poderá inscrever, no máximo, 02 (dois) universitários-atletas em cada prova individual e uma equipe de revezamento. O atleta poderá participar no máximo de 04 (quatro) provas individuais e todos os revezamentos.

Art. 3º - Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Atletismo, o atleta que figurar na relação nominal da modalidade, aprovada pela FAPE.

Art. 4º - O número de jornadas atléticas (etapas) ficará a critério exclusivo da direção técnica.

Art. 5º - As provas **programadas** para a modalidade serão:

a) Atletismo:

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 m)	110 metros (altura 1,067 m)
	400 metros (altura 0,762 m)	400 metros (altura 0,914 m)
Marcha Atlética	5.000 metros	10.000 metros
Revezamentos	4x100 metros e 4x400 metros	
Saltos	Altura, Distância, Triplo e Vara	
Arremessos e Lançamentos	Peso (4,0 Kg)	Peso (7,260 Kg)



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

	Dardo (600 g)	Dardo (800 g)
	Disco (1,0 Kg)	Disco (2,0 Kg)
	Martelo (4,0 Kg)	Martelo (7,260 Kg)
Combinadas	Heptatlo	Decatlo

b) Atletismo Paralímpico

Provas do Atletismo Paradesportivo

Provas	Femininas	Masculinas
Corridas Rasas	100, 200, 400 metros	
Saltos	Distância	
Arremessos e Lançamentos	Peso	Peso
	Dardo	Dardo
	Disco	Disco

Art. 6º - A Direção Técnica poderá excluir provas do programa de que trata o artigo anterior, desde que, não haja condições técnicas para a realização dela, ou seja, de interesse da competição.

Art. 7º - Nas provas de pista, quando não houver número de universitários-atletas para compor as séries eliminatórias, as provas serão realizadas como final no horário da final.

Art. 8º - Nas provas de campo quando não houver número de universitários-atletas para compor os grupos de qualificação, as provas serão realizadas como final no horário da final.

Art. 9º - Os implementos utilizados nas provas das competições de Atletismo da FAPE são os oficiais.

Parágrafo Único: Os universitários-atletas poderão utilizar seus próprios implementos, devendo ser aferidos pela equipe de arbitragem da competição.

Art. 10 - Para a IES que inscrever equipe de revezamento **será obrigatório** o uso padronizado de uniforme para os 4 (quatro) universitários-atletas participantes (**calção e camiseta**).

Art. 11 - Quando 2 (duas) ou mais IES se inscreverem previamente em 1 (uma) prova, ela será realizada, desde que haja, pelo menos 02 (dois) competidores.

Art. 12 - Será campeã a IES que obtiver o maior número de pontos.

Parágrafo Único: As provas do Decatlo, Heptatlo e Revezamentos terão a pontuação dobrada.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 13 - 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.

Art. 14 - Serão acrescidas as pontuações obtidas pelas IES nas diversas provas, a bonificação abaixo:

a) Recorde Pernambucano Universitário - 05 pontos

§ 1º - Somente será concedida 1 (uma) bonificação por prova.

§ 2º - No caso do atleta estabelecer mais de 1 (um) recorde numa mesma prova, a bonificação concedida será a de maior valor.

§ 3º - A bonificação só será concedida após a homologação do resultado (recorde) pela Diretoria Técnica da FAPE e/ou da CBDU.

Art. 15 - A altura inicial em que a barra (sarrafo) será colocada nas provas de saltos (altura e vara) será definida pela coordenação de atletismo na Reunião Informativa.

Art. 16 - Cabe a FAPE, durante o Congresso Técnico, nomear o Júri de Apelação, composto por 3 (três) membros, cuja à função será de apreciar e julgar todo e qualquer recurso encaminhado por intermédio da Direção da Competição, ressalvado o que for da competência da Justiça Desportiva.

Art. 17 - Qualquer protesto relativo à participação de atleta deverá ser registrado ao árbitro da prova, antes do início da mesma, observado o que rege o Art. 29, do Regulamento Geral JUPs 2025.

Parágrafo Único - 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 suspenso até a definição do protesto.

Art. 18 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

JUPs - TABELA DE RECORDES ATLETISMO FEMININO

PROVA	ANO	ATLETA	IES	RECORDE
100 m	1998	Karina Fonseca	UNICAP	12”0
200 m	2023	Leticia Maria Nonato Lima	UNINASSAU	23”95
400 m	2007	Higlécia Clariane Silva	M. Nassau	55”8
800 m	2010	Lidia Pereira	M. Nassau	2’19”3



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

1.500 m	2021	Maria Lucineida da Silva Moreira	UNINASSAU	4'45"35
5.000 m	2015	Mirela Saturnino de Andrade	UNINASSAU	16'24"8
10.000 m	2022	Maria Lucineida da Silva Moreira	UNINASSAU	37'17"64
3.000 c/ Obstáculos	2021	Mirelle Leite Da Silva	UNINASSAU	10'34"78
5.000 Marcha	2010	Cisiane Dutra Lopes	UFPE	25'45"6
Salto em Distância	2022	Taynara Bento Carvalho	UNINASSAU	6,00 m
Salto em Altura	2021	Sarah Suelen Fernandes Freitas	UNINASSAI	1,81 m
Salto Triplo	2009	Tania Ferreira da Silva	M. Nassau	12,83 m
Salto c/ Vara	2007	Fernanda Karla da Silva	M. Nassau	2,71 m
Arremesso do Peso	2007	Suzi Severina de Santana	M. Nassau	13,90 m
Lançamento Disco	2023	Ingrid Iohanna Rodrigues Martins	UNINASSAU	49,48 m
Lançamento Dardo	2014	Maria Conceição Paixão da Silva	UNINASSAU	46,60 m
Lançamento Martelo	2007	Renata Baptista	UPE	16,21 m
Revezamento 4 x 100	2023	Taynara Bento Carvalho, Gabriela Fontinelle Lima, Leticia Maria Nonato Lima, Lara Beatriz Morais da Silva	M. Nassau	47'91
Revezamento 4 x 400	2024	Bruna Kerolayne Matias dos Santos, Eline Eduarda Sousa da Silva, Lara Beatriz Morais da Silva e Tamara Souza do Nascimento.	UNINASSAU	4'00"8
100 S/ Barreiras	2009	Aline Barbosa Cintra	M. Nassau	13"5
400 c/ Barreiras	2010	Higlécia Clariane Silva	M. Nassau	1'04"1

JUPs – TABELA DE RECORDES ATLETISMO MASCULINO

PROVA	ANO	ATELTA	IES	RECORDE
100 m	2022	Robson Lins Aguiar	UNINASSAU	10"43
200 m	2023	João Henrique Falcão Cabral	UNINASSAU	20"82

REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

400 m	2022	Evandro Jose	UNINASSAU	47"82
800 m	2024	Matheus Alves Aguiar	UNINASSAU	1'57"19
1.500 m	2021	Gleison da Silva Santos	UNOPAR GUS	4'00"52
5.000 m	2021	Gleison da Silva Santos	UNOPAR GUS	15'05"19
10.000 m	2023	Michael Gabriel da Silva Trindade	UNINASSAU	34'54"36
3.000 c/ Obst	2021	Gleison da Silva Santos	UNOPAR GUS	8'58"40
5.000 Marcha	2014	Lucas Gabriel Ferreira da Silva	UNINASSAU	21'35"8
10.000 Marcha	2010	Marcelo Francisco Costa	M. Nassau	50'53"7
Salto em Distância	2024	Dawylly Douglas Rosa Campos	Estácio	7,65 m
Salto em Altura	2009	José André Silva Pires	M. Nassau	2,05 m
Salto Triplo	2010	Fernando José Cunha Filho	M. Nassau	15, 05 m
Salto c/ Vara	2006	Felipe Moura	M. Nassau	2,60 m
Arremesso do Peso	2007	Gustavo Mendonça	M. Nassau	17,38 m
Lançamento Disco	2007	Gustavo Mendonça	M. Nassau	52,19 m
Lançamento Dardo	2021	José Fernando Ferreira Santana	UNINASSAU	66,83 m
Lançamento Martelo	2006	Wagner José Alberto C. Domingos	M. Nassau	60,00 m
Revezamento 4 x 100	2020	Dawylly Douglas Rosa Campos, Francisco Guilherme dos Reis Viana, José Alan Soares da Silva e Kelvin Vieira de Jesus	UNINASSAU	42"6
Revezamento 4 x 400	2021	Kelvin Vieira de Jesus Rocha, Francisco Guilherme dos Reis Viana, Marcos Vinicius Silva Moraes e João Henrique Falcão Cabral	UNINASSAU	3'23"5
110 S/ Barreiras	2022	Jose Alan Soares da Silva	UNINASSAU	14"44
400 S/ Barreiras	2014	Diego Francisco C. Soares	Faculdade Salesiana	53"50

REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

JUPs – TABELA DE RECORDES ATLETISMO PARALÍMPICO MASCULINO

PROVA	CF	ANO	ATLETA	IES	RECORDE
Salto em Distância		2021	Romildo Pereira Santos	UNINASSAU	6,04
Salto em Distância		2024	Everton Lucas dos Anjos Silva	UFPE	3,56
Salto Triplo		2022	Lucas Santos de Assis	UNINASSAU	13,58
Arremesso do Peso		2022	Wendel Pereira da Silva	UNINASSAU	11,03
Arremesso do Peso		2024	Pedro Pereira Leão	UNINASSAU	12,06
Lançamento Disco		2022	Wendel Pereira da Silva	UNINASSAU	32,95
Lançamento Dardo		2022	Wendel Pereira da Silva	UNINASSAU	38,86
Lançamento Dardo		2024	Gustavo Paulo Bassani Maia da Silva	UNICESSUMAR PESQUEIRA	9,15
Lançamento Dardo		2024	Athilla Anderson Ferreira	UNINASSAU	45,79
100 m		2022	Kim Wagner Silva	UNINASSAU	11"72
100 m		2024	Everton Lucas dos Anjos Silva	UFPE	16"78
200 m		2022	Josimar Lourenço Silva Junior	UNINASSAU	27"06
200 m		2024	Romildo Pereira Santos	UNINASSAU	25'15
200 m		2024	Everton Lucas dos Anjos Silva	UFPE	36'52
400 m		2023	Josimar Lourenço Silva Junior	UNINASSAU	57"68
800 m		2022	Gerson Silveira de Andrade	UNINASSAU	2'40"11

JUPs – TABELA DE RECORDES ATLETISMO PARALÍMPICO FEMININO

PROVA	CF	ANO	ATLETA	IES	RECORDE
Salto em Distância		2023	Glória Maria Ferreira Farias	UFRPE	2,54



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

100 m		2023	Glória Maria Ferreira Farias	UFRPE	18"91
100 m		2024	Evelyn Carolinne da Silva	UPE	16'34
200 m		2023	Glória Maria Ferreira Farias	UFRPE	41"90
200 m		2024	Tamara Souza do Nascimento	UNINASSAU	27'42
Arremesso do Peso		2024	Maria Letícia Farias Tenório	UFPE	4,77
Arremesso do Peso		2024	Alice Victória Silva dos Santos	UFPE	3,19

REGULAMENTO ESPECÍFICO BADMINTON

Art. 1º - A competição de Badminton será realizada de acordo com as Regras Oficiais da Federação Mundial de Badminton (BWF), reconhecidas pela Confederação Brasileira de Badminton (CBBd), e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - A competição de Badminton será realizada para a categoria Universitária, que consiste em uma mesma disputa, nos gêneros masculino e feminino.

Parágrafo único - A classificação desta etapa servirá de ranqueamento da **categoria universitária** em futuras competições organizadas pela FAPE.

Art. 3º - Serão realizadas as seguintes categorias:

- Simples Masculina;
- Simples Feminina;
- Duplas Masculinas;
- Duplas Femininas;
- Duplas Mistas;

Art. 4º - Os atletas deverão se apresentar com 30 (trinta) minutos antes do início do torneio, para a devida conferência, junto à mesa de arbitragem.

§ 1º – O atleta que não comparecer no horário previsto para o início da competição, não participará da mesma.

§ 2º - O atleta que confirmar a sua participação na competição e não estiver presente no momento da chamada para acesso à área de competição, estará automaticamente eliminado da disputa.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Art. 5º - O atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizado.

Parágrafo único – Não será permitido o uso de bonés, bermudas e calças compridas. Caso o atleta sinta necessidade, poderá utilizar uma bandana.

Art. 6º - Os Torneios Individuais e Duplas serão realizados obedecendo aos seguintes critérios:

a) O Sistema de Disputa dependerá do número de atletas inscritos na competição;

1) **Até 5 inscritos** – Chave única, com rodízio simples, com sets de 21 pontos.

2) **De 6 a 8 inscritos** – Serão realizadas 03 fases: a) **Fase Classificatória**, atletas divididos em 2 grupos, com rodízio simples, classificando-se os 2 atletas melhores de cada grupo. Sets de 15 pontos. b) **Fase Semifinal**, sets de 21 pontos, e c) **Fase Final**, sets de 21 pontos.

3) **De 9 até 15 inscritos** - Serão realizadas 4 fases: a) **Fase de Grupos**, com rodízio simples, sets de 15 pontos, b) **Fase Eliminatória Simples**, sets de 15 pontos, c) **Fase Semifinal**, sets de 21 pontos, e d) **Fase Final**, sets de 21 pontos.

b) Somente nas fases Semifinal e Final os jogos serão disputados em melhor de 03 sets de 21 pontos. Nos demais jogos serão obedecidos o critério de 03 sets de 15 pontos, havendo troca de lado no 6º ponto.

Art. 7º - Nos torneios serão utilizadas petecas de nylon.

Art. 8º - Em caso do não comparecimento do atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 (quinze) minutos, será declarada a ausência (WxO), aplicando-se a desistência em favor do atleta presente, que será declarado vencedor. Caso nenhum dos atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos.

Art. 9º - O sistema de classificação e desempate adotado, por ordem progressiva de eliminação, será:

a) Maior número de vitórias;

b) Se 02 (dois) atletas ou duplas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, o critério utilizado será o confronto direto;

c) Se 03 (três) ou mais 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.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 11 - Os casos omissos serão resolvidos pela organização do evento não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais adotadas pela CBBd e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETE X1

Art. 1º - A competição de Basquete X1 será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º - Cada IES poderá inscrever **até 02 (dois) universitários-atletas, por naípe.**

Art. 3º - Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

- a) O tempo regular de jogo será de 05 (cinco) minutos sendo os 4 (quatro) primeiros minutos corridos e o último minuto cronometrado. O relógio deve ser interrompido durante as situações lances livres.
- b) O tempo de ataque será de 12 segundos.
- c) No entanto, a primeira IES que marcar 11 pontos ou mais ganha o jogo, se tal evento ocorrer antes do final do tempo regulamentar de jogo. Esta regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação;
- d) Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação não cronometrada será jogada. A posse de bola será para aquele que começou defendendo no início do jogo. A primeira IES a marcar a diferença 02 (dois) pontos ganha o jogo.
- e) Quando trocar a posse de bola, seja de um rebote ou bola recuperada, o universitário-atleta deve sair do arco (linha de dois pontos) para atacar a cesta. Caso ele não limpe a bola, saindo do espaço, a cesta será anulada e a posse de bola é do defensor.
- f) Toda vez que a bola sair e for cometida uma falta deve se realizar o *check ball*.
 - 1) Todo *Check ball* deverá ser realizado atrás do arco. Deve ser passivo, sendo um passe limpo e esperar o atacante ter o domínio da bola para defender.
- g) Após cesta, o universitário-atleta que defendeu passa atacar (troca a posse).
- h) Toda falta em progressão a cesta será lance livre, se for cometida uma falta no ato do arremesso de fora do arco serão 2 (dois) lances livres, se dentro do arco 1 (um) lance livre. Se cometida a falta na tentativa de roubar a bola, uso ilegal das mãos ou corpo, sem ser uma tentativa de pontuar, *check ball* para quem sofreu a falta. Tendo um limite de 5 (cinco) faltas. A partir de então toda falta passa a ser 2 (dois) lances livres.
- i) Se o universitário-atleta ofensivo receber a falta em progressão a cesta e pontuar, vale o ponto mais o lance livre de bonificação.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- j) Durante o Lance Livre o universitário-atleta defensor poderá escolher umas das quatro posições de defesa, existentes nas laterais do garrafão.
- k) Se um universitário-atleta receber 2 (duas) Faltas antidesportivas será eliminado da partida. E consequentemente declarado perdedor do confronto.
- l) O Universitário-atleta tem 5 (cinco) segundos para chutar o lance livre, se passar do tempo perde o lance e a posse.
- m) O Universitário-atleta ofensivo não pode passar mais de 5 (cinco) segundos sem tomar uma atitude (protelação), ficar passivo. Caso ocorra, a posse de bola será do adversário. Se ficar driblando por muito tempo o árbitro pode abrir a contagem de 5 (cinco) segundos para definir o ataque.
- n) Em caso de bola presa, a posse de bola será sempre da defesa.
- o) Pontuação durante a partida:
- 1) Dentro do arco – 01 ponto
 - 2) Atrás do arco – 02 pontos
 - 3) Lance livre – 01 ponto
- p) Cada universitário-atleta terá direito a um pedido de tempo de 30 segundos.
- q) Em caso de lesão, o atleta terá 1 minuto para saber se tem condições de continuar na partida. Em caso negativo, o seu adversário será considerado vencedor, independentemente do placar na hora da lesão.

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

- a) Vitória – 02 pontos
- b) Derrota – 01 ponto
- c) Derrota WO – 0 ponto

Art. 5º - Os universitários-atletas deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

a) O uniforme de cada universitário-atleta constará:

- 1) Camisa numerada na frente e nas costas (conforme regra);
- 2) Calção;
- 3) Meias;
- 4) Tênis.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

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

Art. 6º - O universitário-atleta deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30 (trinta) minutos e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

Art. 7º - Em caso do não comparecimento de uma IES dentro do horário estipulado para o primeiro jogo do dia, 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 **11x00**. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Art. 8º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETE 3X3

Art. 1º - As competições de Basquete 3x3 serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIBA e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

- a) O tempo regular de jogo será de 01 (um) período de 10 (dez) minutos;
- b) No entanto, a primeira IES que marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação;
- c) Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá 01 (um) minuto de intervalo antes da prorrogação. A primeira IES a marcar 02 (dois) pontos na prorrogação ganha o jogo.

Art. 3º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- a) Vitória - 02 pontos;
- b) Derrota - 01 ponto;
- c) Derrota por WO - 0 ponto (para o perdedor)



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Art. 4º - O uniforme de cada univesitário-atleta constará:

- a) Camisa numerada na frente e nas costas (conforme regra);
- b) Calção;
- c) Meias;
- d) Tênis.

Art. 5º - Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos univesitários-atletas.

Art. 6º - A entrada dos universitários-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.

Art. 7º - Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- b) Saldo de *cestas* (pontos pró – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
- c) Maior coeficiente de *cestas* (pontos) *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- d) Maior coeficiente de *cestas* (pontos) *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- e) Menor número de *cestas* (pontos) contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- f) Sorteio.

§ 1º - Na hipótese da aplicação do critério de *cestas average*, dividir-se-á o número de *cestas* positivas pelas negativas, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;

§ 2º - Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer *cestas*, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem *cestas* sofridas a classificação pelo sistema *average*;

§ 3º - Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer *cestas*, será classificada, a equipe que tiver a maior quantidade de *cestas* pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 8º - Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o (a) aluno (a) -atleta e/ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto pelo descrito no Art. 9º.

Art. 9º - Poderá participar do jogo subsequente:

- a) O universitário-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;
- b) O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas.

Art. 10 – Cada IES poderá inscrever até 02 (duas) equipes, por naípe.

Art. 11 - 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 WxO em favor da equipe presente. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Art. 12 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Basquete 3x3, com anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL

Art. 1º - A competição de Basquetebol será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIBA e os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - O uniforme de cada atleta constará:

- ✓ Camisa, de acordo com o estabelecido no artigo 1º, deste regulamento específico;
- ✓ Calção;
- ✓ Meias;
- ✓ Tênis.

Art. 3º - No banco de reservas só poderão ficar os universitários-atletas inscritos e mais 04 (quatro) pessoas, a saber: técnico, assistente técnico, fisicultor, médico ou fisioterapeuta ou massagista, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

Art. 4º - A entrada dos universitários-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

§ 1º - O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

§ 2º - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação de Basquetebol.

Art. 5º - A apresentação dos universitários-atletas de cada equipe será feita 06 (seis) minutos antes do início do jogo. Neste momento, o árbitro interromperá o aquecimento dos universitários-atletas que se dirigirão para seus respectivos bancos de reservas.

Art. 6º - O tempo de duração de cada jogo será de 40 (quarenta) minutos cronometrados, divididos em 04 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos cada um. Terá intervalos de 02 (dois) minutos entre primeiros e segundos períodos, entre terceiros e quartos períodos e antes de cada período extra. Haverá um intervalo de 10 (dez) minutos entre segundos e terceiros períodos

Art. 7º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- Vitória 02 pontos
- Derrota 01 ponto
- Ausência 00 ponto

Art. 8º – Em caso de empate entre duas ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios em ordem de citação, em todos os jogos da fase em questão:

- a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase, no caso de empate entre 02 (duas) equipes;
- b) Saldo de cestas (pontos prós – pontos contra), apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- c) Saldo de cestas (pontos prós – pontos contra), apurado nos jogos disputados entre todas as equipes, na fase;
- d) Maior coeficiente de cestas (pontos) average, apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- e) Maior coeficiente de cestas (pontos) average, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

f) Menor número de cestas (pontos) contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

g) Sorteio.

Art. 9º - No caso de duas ou mais equipes acabarem a fase ou turno empatadas e necessitarem utilizar o critério de desempate do saldo de cestas, as cestas pró e cestas contra não contarão para validar os critérios de desempate dos jogos, envolvendo as equipes que levaram o WxO.

Art. 10 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

REGULAMENTO ESPECÍFICO BEACH HANDBALL

Art. 1º - As competições de Beach Hand serão realizadas de acordo com as Regras da modalidade, e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - O tempo de duração de cada jogo será de 20 (vinte) minutos, divididos em dois tempos de 10 (dez) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre eles.

a) Os dois sets são contabilizados separadamente.

b) Cada equipe tem o direito de solicitar um Tempo Técnico de um minuto em cada tempo para orientação de sua equipe.

c) O jogo inicia em cada tempo, inclusive no “gol de ouro”, pela bola ao alto dada pelo árbitro.

d) Um sorteio determinará a escolha de campo de jogo; após o intervalo, as equipes trocam a quadra e a área de substituição.

e) Após o gol, o jogo reinicia com o lançamento da bola pelo goleiro da sua área.

Art. 3º - O gol pode ter pontuação diferenciada de acordo com os seguintes critérios:

a) 01 (um) ponto se o gol for de um arremesso normal de campo ou arremesso de 6 metros, feito por um jogador de linha.

b) 02 (dois) pontos se:

✓ Gol feito de um arremesso aéreo (recepção e arremesso no mesmo salto);

✓ Gol feito pelo goleiro.

✓ Gol feito pelo goleiro durante o desempate de “um jogador contra o goleiro”, e feito de um arremesso de 6 metros.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

c) Não é permitido, ao mesmo jogador, lançar a bola ao alto, saltar, pegá-la no alto e arremessar.

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

a) Vitória 2 (dois) pontos

b) Desistência ou Derrota 0 (zero) ponto

Art. 5º - Critérios de desempate na fase classificatória:

a) Empate entre duas equipes = Confronto Direto;

b) Maior saldo de sets;

c) Maior saldo de Gols;

d) Average de Gols;

e) Menor número de sets perdidos nos jogos entre equipes empatadas;

f) Maior número de sets ganhos nos jogos entre equipes empatadas;

g) Sorteio;

Art. 6º - As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

a) O uniforme de cada univesitário-atleta constará:

✓ Camisas numeradas na frente e nas costas;

✓ Calção;

b) Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.

c) Nenhum univesitário-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

Art. 7º - As equipes masculinas e femininas devem ser compostas por 03 (três) jogadores, mais 01 (um) goleiro, com até 04 (quatro) reservas, totalizando 08 (oito) jogadores por equipe.

Art. 8º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos univesitários-atletas.

Art. 9º - 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.

Art. 10 - Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos a



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

equipe será declarada ausente, aplicando-se a desistência em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora por 2 sets a 0 (2x0), com o placar de 10 x 0 em cada set a favor da equipe presente.

Art. 11 - A entrada dos universitários-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.

a) 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.

Art. 12 - A apresentação dos universitários-atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os universitários-atletas dirigem-se para fora da quadra de jogo. Aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna por um, quando será feita a apresentação.

a) Na apresentação, as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os universitários-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.

Art. 13 - Nenhum dos dois tempos de jogo pode acabar empatado.

a) No caso de igualdade no placar, no final de um tempo, a decisão interposta de desempate será segundo o sistema da “morte súbita”, em que o primeiro gol marcado para uma das equipes determina o vencedor.

b) Este sistema de desempate inicia com um tiro de árbitro, no centro da quadra. O vencedor obterá um ponto (01 - 00), por ter vencido o set.

c) Se cada equipe vencer um tempo e, ao final dos dois tempos, o jogo permanecer empatado, a equipe vencedora será a que marcar mais pontos no sistema de “um jogador conta o goleiro”. Cada equipe designará, para este desempate, 05 (cinco) jogadores que efetuarão arremessos de forma alternada. Se o goleiro é designado como um dos arremessadores, um jogador de campo o substituirá na sua posição de goleiro. A equipe será a que marcar mais gols após os 05 (cinco) arremessos.

c.1) O goleiro que efetua o passe não poderá fazê-lo fora de sua área de gol. Se ele marca um gol por um tiro direto, vale o dobro, 02 (dois) pontos. O goleiro defensor pode, a qualquer momento, retornar sem a bola para sua área de gol.

d) No caso do goleiro impedir uma infração às regras, o ataque adversário de registrar um gol, o árbitro decidirá por marcar um tiro de 6m. Se este arremesso levar a um gol, ele contará o dobro.

e) Persistindo o empate, serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 14 - Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente, na mesma modalidade/gênero, o univesitário-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

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

Art. 15 - A participação de univesitário-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente conforme item 13, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

a) Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO BEACH SOCCER

Art. 1º - As competições de Beach Soccer serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIFA e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos com cronômetro travado quando houver gol, a bola estiver fora de jogo, infrações ou lesões, e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre os tempos.

Art. 3º - Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Os resultados das partidas darão às equipes as seguintes pontuações:

a) Vitória no período normal de jogo - 3 (três) pontos

b) Vitória no período extra (prorrogação) - 02 (dois) pontos

c) Vitória nos pênaltis - 01 (um) ponto

d) Derrota - 0 (zero) ponto

Art. 4º As equipes são compostas por 04 (quatro) jogadores mais 01 (um) goleiro e pode ter a disposição até 07 (sete) reservas.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 5º - As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

a) O uniforme de cada univesitário-atleta constará:

- 1) Camisas numeradas na frente e nas costas;
- 2) Calção;
- 3) Pés descalços.

b) Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.

c) Quando da utilização de goleiro-linha, este deverá usar camisa de cor contrastante com as dos demais atletas, contendo sua mesma numeração de linha, salvo no caso de a cor de tal camisa coincidir com a cor das camisas da equipe adversária, ocasião em que a organização poderá fornecer um colete ou autorizar o uso de outra camisa.

d) Nenhum univesitário-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

Art. 6º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos univesitários-atletas.

Art. 7º - A entrada dos univesitários-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro, sendo garantido o tempo mínimo de 5 (cinco) minutos.

Art. 8º - A apresentação dos univesitários-atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os univesitários-atletas dirigem-se para fora da quadra de jogo. Aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna por um, quando será feita a apresentação.

Art. 9º - Os jogos sempre deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:

- a) Para o desempate será disputada uma prorrogação de 03 (três) minutos jogados sem intervalos, com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo;
- b) Persistindo o empate ao término da prorrogação, serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os univesitários-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

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

Art. 10 - Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Maior número de pontos;
- b) Saldo de Gols;
- c) Maior número de Gols Feitos;
- d) Menor número de Gols Contra;
- e) Menor número de Cartões Vermelhos;
- f) Menor número de Cartões Amarelos;

Art. 11 - As infrações durante o jogo são penalizadas com um tiro livre direto, sem barreira, cobrada pelo jogador que sofreu a infração, exceto se ele tiver saído lesionado, e com a bola posicionada no local da falta.

Art. 12 - Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade/gênero, o universitário-atleta que for expulso ou receber 2 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório.

- a) 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.
- b) Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão, o universitário-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.
- c) 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, conforme normas da CBFS.
- d) A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa.
- e) O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independerá de comunicação por parte da Gerência de Competição, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

f) O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 2 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (dois) jogos.

Art. 13 - A participação em um jogo, de univesitário-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente por ter recebido cartões, implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

a) Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO BEACH TENNIS

Art. 1º - A competição de Beach Tênis seguirá as regras da modalidade e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - A competição será disputada na categoria dupla, nos dois naipes (masculino e feminino) e mista.

Art. 3º - Todas as partidas serão disputadas em 01 (um) set de 06 (seis) pontos.

Art. 4º - Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos, a equipe será declarada ausente, aplicando-se a desistência em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora por 2x0 sets, com 6 games a zero (6x0).

Art. 5º - Os univesitários-atletas deverão estar devidamente uniformizados com:

- ✓ Sukini (Feminino)
- ✓ Short
- ✓ Camisa

Art. 6º - Os alunos atletas devem chegar ao local da competição com no mínimo 30 minutos de antecedência e apresentar a credencial do evento para a equipe de arbitragem.

Art. 7º - O protocolo de apresentação será definido pela arbitragem da modalidade.

Art. 8º - A fase classificatória será por pontos, definidos da seguinte maneira:

- a) Vitória - 02 (dois) pontos
- b) Derrota - 01 (um) ponto



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

c) Desistência (WxO) - 0 (zero) pontos

Art. 9º - 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) Maior número de vitórias;

b) Confronto direto, em caso de duas equipes empatadas;

c) Saldo dos sets;

d) Game Average;

e) Saldo dos Games;

f) Sorteio.

g) Para efeito de contagem para desempate, o Super Tie-Break será considerado como SET, porém, não será considerado na contagem de games;

Art. 10 - Penalidades por conduta inapropriada:

a) 1ª Ofensa: Advertência

b) 2ª Ofensa: Perda de Ponto

c) 3ª Ofensa: Perda de Game

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

Art. 11 - A participação em um jogo, de universitário-atleta ou membro da Comissão Técnica suspensos pelo Comitê Disciplinar, envolverá os seguintes procedimentos adotados, além do relatório encaminhado ao Comitê Disciplinar para a ação apropriada.

a) Em caso de derrota da equipe ofensiva, a pontuação final será mantida;

b) Em caso de vitória da equipe ofensiva, a pontuação final será revertida em favor da equipe adversária.

REGULAMENTO ESPECÍFICO BEACH WRESTLING

Art. 1º - A competição de Beach Wrestling será realizada de acordo com este Regulamento Específico.

Art. 2º - O universitário-atleta inscrito em qualquer das Categorias de Peso, pode optar, no momento da Reunião Informativa, por lutar na categoria imediatamente acima.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 3º - O universitário-atleta poderá competir somente em uma categoria de peso.

Art. 4º - A pesagem será realizada no local estipulado pela coordenação, no próprio local de competição.

Art. 5º - As Categorias de Pesos obedecerão aos seguintes limites:

CATEGORIAS BEACH WRESTLING	
FEMININO	MASCULINO
50 Kg	70 Kg
60 Kg	80 Kg
70 Kg	90 Kg
+ 70 Kg	+ 90 Kg

Art. 6º - Na competição de Beach Wrestling a contagem de pontos para a apuração do resultado será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por IES será computada conforme a tabela abaixo:

1º - 13 pontos

2º - 10 pontos

3º - 08 pontos

4º - 06 pontos

5º - 04 pontos

6º - 03 pontos

7º - 02 pontos

8º (em diante) – 01 ponto

Parágrafo único - Em caso de empate no resultado, 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.

Art. 7º - O universitário-atleta que na pesagem oficial, se apresentar com peso diferente da sua categoria, poderá ser inscrito em outra categoria de acordo com seu peso;

a) O universitário-atleta só poderá ser pesado uma vez;

b) Será eliminado da competição o universitário-atleta que não comparecer a pesagem.

c) Os atletas poderão pesar de sunga, enquanto as atletas poderão pesar de colant ou biquine.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 8º - O universitário-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado.

Art. 9º - Uniforme obrigatório:

a) FEMININO: Camisa vermelha, azul ou da instituição de ensino com collant ou top, e short calção ou ciclista;

b) MASCULINO: Camisa vermelha, azul ou da instituição de ensino, bermuda calção ou ciclista.

Art. 10 - Os universitários-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral serão impedidos de competir.

Art. 11 - O universitário-atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.

Art. 12 - O sistema de disputa será por eliminatória simples com 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 01 (um) round de 2 (dois) minutos, sendo considerado vencedor o universitário-atletas que marcar 3 pontos primeiro.

Art. 13 - Em caso de empate após o fim do round, será concedido o acréscimo de 1 (um) minuto para ponto de desempate, permanecendo o empate o round será encaminhado para morte súbita, no qual o primeiro universitário-atleta a pontuar será o vencedor da luta.

Art. 14 - As pontuações são definidas em:

a) Quedas com as costas expostas ao chão valem 3 (três) pontos;

b) Demais quedas e retirar o adversário do círculo valem 1 (um) ponto.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO BRAWL STARS

Art. 1º - A competição de Brawl Stars será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os estudantes atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

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.

REGRAS GERAIS

Art. 2º - Os estudantes atletas devem:

- 1) Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição.
- 2) Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
- 3) Ter uma conta Supercell válida, não podendo este ser alterado durante todo o período de competição.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - b) Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Supercell Inc., nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida.
- 4) Ter uma conta Battlefy válida.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
- 5) Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.
- 6) Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única equipe/instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o mesmo jogue em duas equipes distintas.
- 7) Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.
- 8) É de responsabilidade do estudante atleta estar ciente das condições de participação dos JUPS 2025, descritas no Regulamento Geral do evento.
- 9) Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis em <https://www.fape.org.br>.

Art. 3º - A competição será realizada na categoria conforme descrito abaixo

- 1) O Jogo compreende o software para dispositivos móveis intitulado Brawl Stars, desenvolvido pela empresa Supercell Inc.
- 2) A Plataforma compreende os sistemas operacionais para dispositivos móveis Android e iOS.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

3) Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 3 estudantes titulares, e no máximo 1 reservas (opcional), obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.

4) Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 3 estudantes titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.

5) Durante a etapa Online, é de responsabilidade do estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu Celular ou Tablet, estabilidade de conexão e atualização do jogo.

6) Durante a etapa Presencial, é de responsabilidade do estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do Celular ou Tablet, e atualização do jogo.

Art. 4º - Das fases e etapas de competição

1) A competição é dividida em uma única etapa sendo esta:

a) Qualify Online.

2) Da etapa online:

a) Etapa Qualify Online - Formato da competição deverá ser definido após os período de inscrições e a depender do número de equipes registradas no evento, sendo o número mínimo de 2 e sem limite máximo;

3) O cronograma da etapa online será informado via Boletim Informativo;

4) Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes.

Art. 5º - DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS

1) O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade.

2) Os Operadores de liga podem, 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.

3) Os estudantes-atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

4) Para a disputa das partidas da competição, os jogadores devem entrar no clube do torneio e aguardar orientação do operador de liga.

5) Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e a documentação.

6) Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.

7) Falha nos servidores:

a) Caso haja alguma falha nos servidores, as equipes devem informar ao administrador da competição por meio do Discord da competição para que seja decidido o que será feito

Art. 6º - Das configurações de jogo específicas

1) As partidas melhor-de-três (MD3) durante a Etapa Qualify Online serão realizadas no modificador “Luta por Poder” e terão a seguinte ordem de Modos e Mapas:

Modo 1:	Pique Gema	Mapa: Mina Rochosa
Modo 2:	Fute-Brawl	Mapa: Campos Ardilosos
Modo 3:	Nocaute	Mapa: Rocha da Belle

2) A ordem dos modos e mapas das partidas melhor de três (MD3) da Etapa Playoffs Online serão definidas via sorteio, após a realização dos pareamentos das disputas desta mesma etapa em uma transmissão online.

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 penalidades.

4) O estudante atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um WO



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

e o adversário vencerá a partida pelo placar de 2x0.

Art. 7º - DO CÓDIGO DE CONDUTA

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 punição direta à equipe infratora.

2) Demos e Replays:

a) A FAPE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.

b) Caso existam problemas com as demos da partida, a FAPE se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas não possuem Demos.

3) Cheating e Fraude:

a) Todas as denúncias devem ser enviadas para fape@fue.org.br. Está será encaminhada à Comissão Disciplinar FAPE, que avaliará o caso;

b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Art. 8º - Disposições gerais

1) Desistência da equipe:

a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.

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

2) Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga.

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



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

REGULAMENTO ESPECÍFICO CLASH ROYALE

Art. 1º – A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este Regulamento e as normas do JUPs 2024.

Art. 2º – Glossário

- 1) O Evento compreende todas as etapas associadas à competição do Clash Royale do JUPs 2024.
- 2) O Jogo compreende o software para dispositivos móveis intitulado Clash Royale, desenvolvido pela empresa Supercell Inc.
- 3) A Plataforma compreende os sistemas operacionais para dispositivos móveis Android e iOS.
- 4) Os Coordenadores também referidos como operadores de liga, ou especialistas em operação de ligas, são os representantes da operadora do torneio que estão habilitados para atuar na aplicação dos termos estabelecidos neste regulamento e quaisquer outras normas e condições a serem aplicadas durante a execução do evento.
- 5) Uma Partida é definida como o confronto direto entre dois jogadores participantes, executada seguindo as instruções definidas pela coordenação, que foi especificada no regulamento.
- 6) O universitário-atleta está definido como aquele indivíduo que optou por participar do evento, e se submeter às regras estabelecidas neste documento.

REGRAS GERAIS

Art. 3º – Os universitários-atletas devem:

- 1) Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- 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) Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Supercell Inc., nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- 4) Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

Art. 4º – O formato de disputa da competição irá depender do número de atletas inscritos na modalidade/naipes e será informado via reunião informativa (Coordenação e-Sports).

Art. 5º – Da Fase Classificatória:



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

1) A fase Classificatória será dividida em 2(duas) etapas:

a) Na primeira etapa será gerado um chaveamento com todos os universitários-atletas inscritos, jogando-se no formato de eliminação simples em partidas melhor de 3 (MD3). Os 4 primeiros colocados se classificam para a Fase de Grupos.

b) Na segunda etapa será gerado um novo chaveamento com todos os universitários-atletas inscritos, excluindo os 4 primeiros colocados da primeira etapa, onde disputarão novamente uma chave de eliminação simples em partidas melhor de 3 (MD3). Os 4 primeiros colocados desta segunda etapa se classificam para a Fase de Grupos.

Art. 6º – Da Fase de Grupos:

1) Os universitários-atletas classificados serão sorteados aleatoriamente e dispostos em 2 grupos de 4 componentes cada, alocados em suas posições pelo sistema serpentina;

2) As partidas serão disputadas no formato melhor de 2 (MD2);

3) A classificação de cada grupamento será conforme descrita abaixo:

- ✓ Vitória – 03 pontos
- ✓ Empate – 01 ponto
- ✓ Derrota – 0 (zero) ponto

Art. 7º – Critérios de Desempate:

1) Se, ao final da fase de grupos, dois ou mais universitários-atletas estiverem empatados (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

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

2) Caso necessário, no confronto direto (critério C), os universitários-atletas empatados se enfrentarão em partida única no formato melhor de 3 (MD3), para definir quem avançará. As partidas de desempate serão on-line e ocorrerão após a última partida da Fase de Grupos.

Art. 8º – Dos Equipamentos:

1) Na etapa on-line é de plena responsabilidade de cada universitário-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

2) Os universitários-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 universitário-atleta.

Art. 9º – Do Processo de Partida:

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.

2) Os universitários-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 universitário-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas.

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 universitários-atletas serão informados quando deverão voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar penalidades.

Art. 10 – Disposições Gerais:

1) Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas 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.

2) É de inteira responsabilidade do universitário-atleta, o conhecimento das regras, formato da competição, calendário e possíveis alterações na competição.

3) O check in na plataforma Battlefy deverá ser feito no horário pré-estabelecido. Será considerado o tempo de W.O. de 5 minutos, para os universitários-atletas que não derem check in e não fizerem todos os procedimentos para início das partidas.

4) A escolha das cartas em seus decks é de total responsabilidade do universitário-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 WhatsApp da Competição, o uso ou restrição dessa carta, sob pena de derrota na partida.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 5) 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.
- 6) As partidas que acontecerão a partir da Fase de Grupos serão realizadas dentro do clã oficial da competição, cuja tag será disponibilizada posteriormente nos nosso WhatsApp.
- 7) Em caso de falha de conexão, os universitários-atletas podem reconectar-se ao jogo e finalizar a partida. Problemas com conexão durante os jogos são de total responsabilidade dos universitários-atletas, sem oportunidade de remake.
- 8) Todas as partidas da competição serão realizadas no modo 1v1 de batalha amistosa.
- 9) O compartilhamento de contas é restrito, passível de banimento in game e desclassificação no campeonato.
- 10) Universitários-atletas devem usar seus logins pessoais, sendo de total responsabilidade o pleno funcionamento e configuração da sua conta.
- 11) No momento da inscrição deverá ser informado o nickname que o universitário-atleta utilizará, não podendo este ser alterado ao longo de todo o evento JUPs 2024.
- 12) Os nomes, tags e nickname disponibilizados através da inscrição devem coincidir com os fornecidos ao Battlefy, sob pena de desclassificação qualquer incompatibilidade.
- 13) Para a competição, cada IES poderá inscrever um quantitativo livre de universitários-atletas.
- 14) A competição será realizada nas categorias individual feminina e individual masculino.
- 15) Atitudes antidesportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão a critério dos árbitros dos JUPs 2024.
- 16) A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
- 17) Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO COUNTER STRIKE 2

Art. 1º - A competição de Counter-Strike 2 será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os 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.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

REGRAS GERAIS

Art. 2º - As equipes devem:

- 1) Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição.
- 2) Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
- 3) Ter uma conta Steam válida, não podendo esta ser alterada durante o período de competição.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
- 4) Ter uma conta FACEIT válida, não podendo esta ser alterada durante o período de competição.
 - b) A conta deve ser única, sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
- 5) Os estudantes devem jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo
- 6) Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o mesmo jogue em duas equipes distintas
- 7) A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES)
- 8) Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.
- 9) Durante a etapa Online, é responsabilidade do estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo
- 10) Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis em <https://www.fape.org.br>.

Art. 2º - A competição será realizada na categoria conforme descrito abaixo

- 1) O Jogo compreende o software para Computador intitulado Counter-Strike 2, desenvolvido pela Valve.
- 2) Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 5 estudantes titulares, e no máximo 2 reservas (opcional), obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
- 3) Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 5 estudantes titulares, obedecendo às



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

informações descritas no Regulamento Geral da competição.

4) É obrigatório o uso do Anti-Cheat da plataforma durante todas as partidas.

a) É responsabilidade do jogador testar o Anti-Cheat antes da partida.

b) Em caso de problemas com o Anti-Cheat, o jogador deverá resolver o quanto antes. Caso não resolva dentro do tempo previsto, o WO poderá ser aplicado.

Art. 4º - Das fases e etapas de competição

1) A competição é dividida em uma única etapa sendo esta:

a) Qualify Online.

2) Da etapa online:

a) Etapa Qualify Online - Formato da competição deverá ser definido após os período de inscrições e a depender do número de equipes registradas no evento, sendo o número mínimo de 2 e sem limite máximo;

3) O cronograma da etapa online será informado via Boletim Informativo;

a) Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes.

Art. 5º - Dos procedimentos de jogos

1) O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade.

2) Os Operadores de liga podem, 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.

3) Os estudantes-atletas deverão estar online com ao menos 30 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 WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

4) Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e documentação.

5) Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

estudante.

Art. 6º - DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS

1) Limite de tempo para iniciar os vetos:

a) As equipes devem iniciar os vetos em até 15 minutos após o horário pré determinado da partida, caso uma equipe esteja ausente e não libere o servidor, a equipe adversária poderá solicitar o WO (2x0).

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

2) Limite de tempo para entrar no servidor:

a) A equipe deve entrar com no mínimo 5 jogadores na partida e iniciar dentro do tempo determinado pela FACEIT

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

c) O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Reporte ao final da partida.

3) 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 poderá determinar o resultado.

4) Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados após o fim de cada rodada;

5) Os vetos devem ser realizados dentro da plataforma indicada pelo Operador de liga.

6) Os mapas serão anunciados pelo operador de liga na reunião informativa. Preferencialmente os mapas em disputa serão os das rotação competitiva da Valde, porém o Operador de liga pode modificar a lista de mapas disponíveis caso considere necessário.

a) O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo.

7) Confronto melhor-de-1 (MD1):

a) Equipe A veta um mapa.

b) Equipe B veta um mapa.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- c) Equipe A veta um mapa.
 - d) Equipe B veta um mapa.
 - e) Equipe A veta um mapa.
 - f) Equipe B veta um mapa.
 - g) Será jogado o mapa restante. O lado de início será decidido em disputa de round faca.
- 8) Confronto melhor-de-3 (MD3):
- a) Equipe A veta um mapa.
 - b) Equipe B veta um mapa.
 - c) Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que irá iniciar).
 - d) Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que irá iniciar).
 - e) Equipe A veta um mapa.
 - f) Equipe B veta um mapa.
 - g) Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. O lado de início será decidido em disputa de round faca.
- 9) Uso do pause:
- a) Quando necessário, a equipe deve utilizar o pause técnico. É permitido o uso de apenas 1 pause técnico por mapa para cada equipe.
 - b) O pause tático será regido mediante mecânica do jogo.
 - c) O capitão deve anunciar a razão do pause técnico para o Árbitro e para a equipe adversária no chat.
 - d) Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo. Reclamações posteriores não serão aceitas.
- 10) Uso de Bugs e Glitches:
- a) O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada.
- 11) Falha no sistema e servidores:



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

a) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o Pause Técnico e informar ao administrador da competição por meio do Discord/TeamSpeak da competição para que seja decidido o que será feito.

b) Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual.

12) Queda do servidor:

a) 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.

13) Backups durante a partida por motivos externos:

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

b) O administrador deverá ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak para realizar o backup;

14) Atualização de versão do Counter-Strike:

a) 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.

15) Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o pause técnico na partida e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização.

Art. 7º - DO CÓDIGO DE CONDUTA

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 punição direta à equipe infratora.

2) A FAPE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.

3) Cheating e Fraude:



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- a) Todas as denúncias devem ser enviadas para fape@fue.org.br. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;
- b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Art. 8º - DISPOSIÇÕES GERAIS

1) Desistência da equipe:

- a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.
- b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

2) Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do Operador de liga.

Art. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DESAFIO X1 E X2

Art. 1º - A competição de Futebol Sintético Desafio 1x1 e 2x2 será realizada de acordo com as Regras, Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - O uniforme de cada atleta constará:

- ✓ Camisa, de acordo com o estabelecido no artigo 1º deste regulamento específico;
- ✓ Calção;
- ✓ Meias de Cano Longo;
- ✓ Caneleira;
- ✓ Tênis sem Trava.

Art. 3º - A entrada dos universitários-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo, a entrada será feita 10 (dez) minutos antes do início do jogo.

§ 1º - O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

na quadra de jogo.

§ 2º - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra.

Art. 4º - A apresentação dos universitários-atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os universitários-atletas aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra, quando será feita a apresentação.

Art. 5º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- a) Vitória - 03 pontos
- b) Vitória shoot out – 02 pontos
- c) Derrota no shoot out – 01 ponto
- d) Derrota - 0 ponto

Art. 6º - Em caso de empate entre duas ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios em ordem de citação, em todos os Jogos da fase em questão:

- a) Confronto direto, em caso de empate entre duas equipes;
- b) Maior número de vitórias.
- c) Maior saldo de gols.
- d) Maior número de gols assinalados.
- e) Menor número de gols sofridos.
- f) Sorteio.

Art. 7º - No caso de duas ou mais equipes acabarem a fase empatadas e necessitarem utilizar o critério de desempate do saldo de gols, os gols prós e gols contras não contarão para validar os critérios de desempate dos jogos, envolvendo as equipes que levaram o WxO.

Art. 8º - A aplicação de suspensão automática independe do resultado do julgamento a que for submetido o transgressor no âmbito da Justiça Desportiva Universitária.

Art. 9º - Em caso de Wx0 (ausência da equipe ou insuficiência de atletas para começar o jogo), a equipe será automaticamente eliminada da competição.

Art. 10 – Não existirá suspensão por acúmulo cartões amarelos;

Art. 11 – O atleta que receber cartão vermelho durante a partida, essa será encerrada com vitória da equipe adversária, sem suspensão para o atleta expulso na partida seguinte.

Art. 12 – As partidas terão duração **dois tempos de 08 minutos cada**, cronômetro corrido. O cronômetro



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

é parado em comemoração de gol, atendimento médico e tempo técnico.

Art. 13 - Nas Fases Semifinal e Final, caso a partida termine empatada, a decisão será através de cobrança de três **shout out** para cada equipe, cobradas alternadamente. Persistindo o empate, serão cobradas **shout out** alternadas (1x1) por atletas diferentes dos anteriores.

a) Ficará a critério das equipes a escolha de um ou os dois executar a cobrança alternadamente.

Art. 14 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

Art. 1º - A competição de Free Fire será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os 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.

REGRAS GERAIS

Art. 2º - As equipes devem

- 1) Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição.
- 2) Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
- 3) É obrigatório ter uma TAG e Nickname válidos, não podendo este ser alterado durante todo o período de competição.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - b) A TAG deve ser igual para os membros da mesma equipe.
- 4) Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.
- 5) Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o mesmo jogue em duas equipes distintas.
- 6) A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES).
- 7) Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

8) Durante a etapa Online, é responsabilidade do estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.

9) Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores.

10) Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis em <https://www.fape.org.br>.

Art. 3º - A competição será realizada conforme descrito abaixo

1) O Jogo compreende o software para Celular intitulado Free Fire, desenvolvido pela Garena.

2) Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 3 estudantes titulares e no máximo 4, e no máximo 2 reservas (opcional), obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.

3) Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 4 estudantes titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.

4) Os jogadores só estão autorizados a jogar partidas em um dos dispositivos autorizados pelo Torneio.

a) Emuladores não podem ser usados por jogadores.

b) Não é permitido conectar um controlador/gatilho externo ao dispositivo.

c) Dispositivos móveis de até 7 polegadas são permitidos (maiores são proibidos).

5) Na etapa Presencial, é de responsabilidade do estudante-atleta a integridade dos equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu Smartphone/Celular e atualização do jogo.

6) Na etapa Presencial, é de responsabilidade da organização a integridade da estabilidade de conexão.

a) Na etapa presencial, só estará disponível Wi-Fi compatível com equipamento que suporte a frequência 5 GHz.

b) Atletas que possuam equipamento não compatíveis com a frequência 5 GHz serão responsáveis por garantir a estabilidade de sua própria conexão. Em caso de problemas de conexão, a organização não se responsabilizará.

7) O uso de DISCORD é obrigatório durante a fase ONLINE.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

a) Todas as equipes irão passar por verificação antes ou após o término do mapa.

8) É obrigatório cada jogador ativar o modo de gravação de partida.

Art. 4º - Das fases e etapas de competição:

1) A competição é dividida em uma única etapa sendo esta:

a) Qualify Online.

2) Da etapa online:

a) Etapa Qualify Online - Formato da competição deverá ser definido após os período de inscrições e a depender do número de equipes registradas no evento, sendo o número mínimo de 2 e sem limite máximo;

3) O cronograma da etapa online será informado via Boletim Informativo;

a) Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes.

Art. 5º - DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

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 capitão(ã);

2) Os estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 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 WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas;

3) Limite de tempo para entrar no lobby da partida:

a) A equipe deve entrar com no mínimo 3 jogadores no lobby da partida;

b) Equipes com menos de 3 jogadores no lobby irão automaticamente zerar a pontuação no mapa;

c) O operador de liga irá iniciar o mapa dentro de até 5 minutos após o horário agendado da partida;

4) Em caso de desconexão de algum jogador durante a partida, ele poderá tentar reconectar, caso não consiga, ele poderá voltar no mapa seguinte;

5) 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



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;

6) Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados após o fim de cada rodada;

Art. 6º - Das configurações de jogo específicas da modalidade

1) Em disputadas no modo Battle Royale:

a) Em confrontos melhor-de-3 (MD3) a ordem dos mapas será:

- ✓ Bermuda.
- ✓ Purgatório.
- ✓ Kalahari.

b) Em confrontos melhor-de-5 (MD5) a ordem dos mapas será:

- ✓ Bermuda.
- ✓ Purgatório.
- ✓ Kalahari.
- ✓ Alpine.
- ✓ Nova Terra.

2) Em disputadas no modo Contra-Squad:

a) Em confrontos melhor-de-3 (MD3) a ordem dos mapas será:

- ✓ Bermuda.
- ✓ Bermuda.
- ✓ Bermuda.

b) Em confrontos melhor-de-5 (MD5) a ordem dos mapas será:

- ✓ Bermuda.

3) As equipes terão 5 minutos de intervalo entre mapas.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 4) Proibido o uso 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 à organização. Será analisado o uso de programas ou aplicativos indevidos, estando sujeito a análise.
- 5) Proibido o uso Bug: O uso intencional ou não de qualquer erro dentro do jogo para tirar vantagens, serão analisados pela organização, podendo então ser penalizado.
- 6) Critério desempate do modo Battle Royale: Se tiver 2 (dois) ou mais equipes empatadas em pontos, o desempate será decidido pelos seus pontos de abate, caso permaneçam empatados, o segundo critério torna-se a ser soma de Booyahs feitos, se ainda assim as equipes permanecerem empatados, o desempate será mediante a posição em que as equipes ficaram na última partida que ambas disputaram.
- 7) A tabela de pontuação do modo Battle Royale será conforme descrito abaixo.

Tabela de pontuação da etapa Battle Royale		
COLOCAÇÃO	PONTOS	PONTOS DE ABATE
1º	12	1 PONTOS POR ABATE
2º	9	
3º	8	
4º	7	
5º	6	
6º	5	
7º	4	
8º	3	



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

9º	2	
10º	1	
11º	0	
12º	0	

8) As seguintes regras devem ser respeitadas na etapa Qualify Online:

Ajustes gerais de partida Battle Royale	
Modo de Jogo: Battle Royale	Modos Salvos: Clássico
Modo de equipe: Squad	-
Restrições:	
Novos personagens/pets são banidos por 2 semanas após seu lançamento;	A Administração do Torneio tem o direito de proibir armas novas/atuais
Attack on Titan - Eren Titan Transformation Skin	Attack on Titan - Armored Titan Skin

9) As seguintes regras devem ser respeitadas na etapa Playoffs Online:

Ajustes gerais de partida 4x4	
Loja: Aleatória	Vida: 200
Rounds: 13	Tamanho da equipe: 4 (squad)



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Ouro: 1500	Espectadores permitidos: Somente Árbitros
PROIBIDO subir em casas e edifícios	Plataformas: permitido apenas em Observatório
Permitido subir em pneu*	Contêineres: permitido apenas em Hangar e Shipyard
* É responsabilidade do jogador caso caia em local proibido.	Granadas: Permitido apenas granada de gelo.
Pets Permitidos:	
PUNKIN	PATOPINHO
DOM PISANTE	MESTRE TRIGO
BRABUÍNO	-
Personagens Permitidos:	
ALOK	MAXIM
MOCO	KELLY
Armas Permitidas:	
MINI UZI SÓ NO PRIMEIRO ROUND	DESERT SÓ NO PRIMEIRO ROUND
M1014 POR TIME (PROIBIDO EVOLUIR)	FAMAS NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR)
MP5 NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR)	XM8



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

UMP	M500
AUG (PROIBIDO EVOLUIR)	MP40
DUAS USP	G18
P90	TOMPSON

Art. 7º - Do código de conduta:

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 punição direta à equipe infratora.

2) A FAPE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados.

3) Cheating e Fraude:

a) Todas as denúncias devem ser enviadas para fape@fue.org.br. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;

b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

4) Atualização e Falha nos servidores do Free Fire:

a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado a suspensão da partida pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.

Art. 8º - DISPOSIÇÕES GERAIS

1) Desistência da equipe:

a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.

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



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

2) Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga do JUPS 2025.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEBOL DE CAMPO

Art. 1º - A competição de Futebol será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º - A modalidade será realizada nos naipes feminino e masculino.

Art. 3º - Os jogos serão disputados em 80 (oitenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 40 (quarenta) minutos e com intervalo de 15 (quinze) minutos entre os tempos.

Art. 4º - Em qualquer tempo do jogo, cada equipe poderá realizar até 06 (seis) substituições, incluída a do goleiro, em 03 (três) paradas.

Art. 5º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- a) Vitória – 03 pontos
- b) Empate – 01 ponto
- c) Derrota – 0 (zero) ponto

Art. 5º - As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

Art. 6º - O uniforme de cada estudante atleta constará de:

- a) Camisa numerada nas costas (obrigatório), e na frente (opcional);
- b) Calção (numeração opcional);
- c) Meias de cano longo;
- d) Caneleiras;
- e) Chuteiras ou tênis com travas.
- d) O uniforme dos goleiros, será, obrigatoriamente, diferente dos demais estudantes atletas;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Art. 7º - Os estudantes atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir na sua 1ª participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir da sua 2ª participação, os estudantes atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar;

Art. 8º - 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.

Art. 9º - Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos a equipe será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora por **3x0**.

Art. 10 - Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Art. 11 - No banco de reservas só poderão ficar os 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.

Art. 12 - 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) Maior número de vitórias;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols pró;
- d) Confronto direto (entre as duas equipes empatadas);
- e) Menor número de cartões vermelhos recebidos;
- f) Menor número de cartões amarelos recebidos;
- g) Sorteio.

Art. 13 - As Fases Quartas de Final, 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:



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

a) Para o desempate serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os estudantes atletas jogadores que se encontrarem no campo de jogo em seu final, ou que estejam temporariamente fora do campo de jogo (lesão, regularização de equipamento etc.). O jogador expulso durante o jogo não pode participar das cobranças de tiros livres diretos a gol;

b) 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.

Art. 14 - Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, na mesma modalidade/naipe, o estudante atleta ou o membro da Comissão Técnica que for expulso ou receber **02 (dois)** cartões amarelos, consecutivos ou não.

a) 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;

b) A contagem de cartões amarelos, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em cada fase da competição;

1) O estudante atleta que, no último jogo da Fase Classificatória, receber o segundo cartão amarelo ou o cartão vermelho deverá cumprir a suspensão automática na Fase Quartas de Final;

2) 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;

3) O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independerá de comunicação por parte da Gerência de Competição, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição;

4) 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;

Art. 15 - Não se aplica o disposto no Art. 14 se, antes do cumprimento da suspensão, o estudante atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que constante



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;

Parágrafo Único - Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

Art. 16 - A participação de 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.

a) Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;

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

Art. 17 - O atleta expulso de campo no transcorrer de um jogo não poderá permanecer no banco de reservas de sua equipe nem voltar a ele após trocar de roupa.

Art. 18 - Haverá, em todas as partidas, uma pausa de 3 (três) minutos para hidratação entre os minutos 20 (vinte) e 25 (vinte e cinco) de cada tempo regulamentar.

Art. 19 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEBOL 7 SOCIETY

Art. 1º - A competição de Futebol 7 será realizada de acordo com as Regras Internacionais da CBF7 e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - Os jogos serão disputados em 40 (quarenta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos.

Art. 3º – Em qualquer tempo do jogo, o número de substituições será ilimitado.

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

- ✓ Vitória - 3 (três) pontos
- ✓ Empate - 1 (um) ponto
- ✓ Derrota - 0 (zero) ponto



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

✓ Ausência – 1 (menos um) ponto

Art. 5º - As equipes deverão ter 2 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração.

1) O uniforme de cada universitário-atleta constará de:

- a) Camisa numerada nas costas, de 1 a 99.
- b) Meias de cano longo.
- c) Caneleiras.
- d) Chuteiras ou tênis apropriados para prática da modalidade.

2) O uniforme dos goleiros será, obrigatoriamente, diferente dos demais atletas.

Art. 6º – Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- b) Saldo de gols em todos os jogos do grupo, na fase.
- c) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas.
- d) Ataque mais positivo, em todos os jogos do grupo, na fase.
- e) Defesa menos vazada, em todos os jogos do grupo, na fase.
- f) Sorteio.

1) O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 3 (três) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (dois) jogos.

Art. 7º - No caso de duas ou mais equipes acabarem a fase ou turno empatadas e necessitarem utilizar o critério de desempate do saldo de gols, os gols pró e gols contra não contarão para validar os critérios de desempate dos jogos, envolvendo as equipes que levaram o WxO.

Art. 8º – Cada IES poderá inscrever até 02 (duas) equipes, por naipes.

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEBOL ELETRÔNICO

Art. 1º - A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os 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



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

REGRAS GERAIS

Art. 2º - Os atletas devem

- 1) Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição.
- 2) Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
- 3) Ter conta ID EA ou ID de plataforma válido não podendo este ser alterado durante o período de competição.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
- 4) Ter uma conta Battlefy válida.
 - b) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
- 5) Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.
- 6) Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o mesmo jogue por IES distintas.
- 7) O Jogo compreende o software intitulado EA Sports FC, desenvolvido pela Electronic Arts.
- 8) A Plataforma compreende o Playstation 5, o Xbox Series X|S e o PC.
- 9) Durante a etapa Online, é de responsabilidade do estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador ou console, estabilidade de conexão e atualização do jogo.
- 10) O Futebol Eletrônico contemplará os naipes:
 - a) Individual Masculino.
 - b) Individual Feminino.
- 11) Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.
- 12) É de responsabilidade do estudante atleta estar ciente das condições de participação dos JUPS 2025, descritas no Regulamento Geral do evento.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

13) Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis em <https://www.fape.org.br>.

14) É de total responsabilidade dos jogadores realizarem as devidas atualizações da plataforma de torneio bem como o report de resultados das partidas.

Art. 3º - Das fases e etapas de competição

1) A competição é dividida em uma única etapa sendo esta:

a) Qualify Online.

2) Da etapa online:

a) Etapa Qualify Online - Formato da competição deverá ser definido após os período de inscrições e a depender do número de equipes registradas no evento, sendo o número mínimo de 2 e sem limite máximo;

3) O cronograma da etapa online será informado via Boletim Informativo;

a) Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes.

Art. 4º - Dos procedimentos de jogos

1) O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade.

2) Os Operadores de liga podem, 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.

3) Os estudantes-atletas deverão estar online com ao menos 30 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 WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

4) Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e documentação.

5) Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 5º - Das configurações de jogo específicas

1) Serão utilizadas as seguintes condições de jogo para o naipe Masculino e Feminino:

- a) Você deve enfrentar o adversário/adversária no menu Amistoso online do modo Temporadas.
- b) Os jogadores devem adicionar um ao outro como amigos pela ID EA ou ID de plataforma. Pode levar alguns minutos para que sua lista de amigos seja atualizada e apareça na seção Amistosos Online.
- c) Para jogar, vá para Amistosos Online -> Nova temporada de amistosos -> Selecionar as configurações -> Iniciar.

Configuração de partida	
Tempo de duração:	6 minutos (cada tempo)
Controles (feminino):	Qualquer
Controles (masculino):	Semi
Velocidade:	Normal
Tipos de Elenco:	Todos 95
Atributos Online:	Desativado
Narração:	Desativado

3) Os estudantes atletas devem gravar todas as partidas usando o dispositivo embutido do console ou um dispositivo externo. As partidas devem ser salvas e disponibilizadas para a organização do evento caso solicitado.

4) Cada estudante atleta precisa vestir uma camiseta clara ou uma camiseta escura, escolhendo a oposta do adversário para evitar confusões. Se não for possível chegar a um acordo, o estudante atleta (jogador) da casa ficará com a camiseta escura e o jogador de fora, com a camiseta clara.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 5) Os estudantes atletas devem estar aptos para o confronto com pelo menos 30 minutos de antecedência.
- 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) O 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, possíveis expulsões possíveis substituições e os gols marcados antes da queda.
- 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. A decisão de um árbitro é final e soberana.
- 9) Os (as) estudantes atletas deverão após o término de qualquer partida reportar o resultado na plataforma de torneios Battlefy, fornecendo uma imagem do placar final do jogo de ida e de volta.
 - a) O relatório de partida deverá ser postado sempre pelo vencedor do confronto.

Art. 6º - Dos WO e desclassificações

- 1) Os estudantes atletas deverão estar no lobby da partida no horário definido pela organização. Os jogadores têm direito a, no máximo, 15 minutos de atraso.
- 2) Um estudante atleta afetado por desconexão terá até 15 minutos para retomar a partida antes de levar um WO.
- 3) O estudante atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um WO e o adversário vencerá a partida pelo placar de 3x0.
- 4) São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de WOs:
 - a) Ausência do jogador no lobby dentro do tempo estipulado.
 - b) Ausência de resposta do jogador no Discord oficial da competição.
 - c) Ausência de relatórios de partidas após a conclusão da partida.
- 5) Nos casos em que ambos os estudantes atletas não compareçam para o seu confronto, por qualquer



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

motivo que seja, será decretado o duplo WO. Um duplo WO elimina ambos os estudantes atletas da competição.

6) Os estudantes atletas que esquecerem de reportar seus resultados na plataforma de torneio sofrem WO. Avança para a próxima rodada seu oponente outrora derrotado.

7) Um estudante atleta está sujeito a desclassificação caso descumpra qualquer condição presente neste regulamento.

Art. 7º - DO CÓDIGO DE CONDUTA

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 punição direta à equipe infratora.

2) A FAPE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados.

3) Cheating e Fraude:

a) Todas as denúncias devem ser enviadas para fape@fue.org.br. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso.

b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

4) Atualização de versão do EA Sports FC:

a) 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.

Art. 8º - DISPOSIÇÕES GERAIS:

1) Desistência da equipe:

a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 3x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.

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

2) Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

liga.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEMESA

Art. 1º - A competição de FUTEMESA será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º - Os universitários-atletas poderão participar das seguintes categorias:

- a) Dupla Feminina;
- b) Dupla Masculina;
- c) Dupla Mista.

Art. 3º - Cada partida será disputada em 03 (três) sets de 12 (doze) pontos cada. Caso as equipes empatem em número de pontos dentro do set, o jogo continuará até a diferença de 02 (dois) pontos seja atingida, podendo chegar até 18 (dezoito) pontos, independentemente de ter ou não vantagem.

- a) Sempre haverá troca de lado a cada set;
- b) Cada dupla terá direito a 1 tempo técnico por set de 30 segundos;
- c) No 3º (terceiro) set, as trocas de lado acontecerão quando a contagem atingir os múltiplos de 05 (cinco);
- d) O tempo de descanso entre o primeiro e o segundo set é de 01 (um) minuto. Em caso de empate em sets de 1x1, o tempo de intervalo para o terceiro set será de 03 (três) minutos para a realização de um novo sorteio.

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

- a) Vitória – 02 (dois) pontos;
- b) Derrota – 01 (um) ponto;
- c) Derrota por ausência (WO) – Zero ponto;

Art. 5º - As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral. Entendam-se como uniformes:

1) MASCULINO:

- a) Bermudas ou Calções com cores e modelos iguais;
- b) Camisetas com modelos iguais, cores iguais, numerado;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

2) FEMININO:

a) Bermuda ciclista com modelos e cores iguais e

b) Top ou camisa com modelos e cores iguais, numerado;

3) Os universitários-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir, mas terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

Art. 6º - A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30 minutos e devidamente uniformizada.

Art. 7º - 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 WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 (12x00 / 12x00). Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

Art. 8º - A bola poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, exceto as mãos, antebraços e braços.

Art. 9º - Após uma falha na tentativa de serviço, o servidor pode tentar um segundo serviço. Duas tentativas de serviço com falha consecutivas constituem uma falha dupla e ponto para o adversário. O serviço /saque troca a cada 06 (seis) pontos.

a) Nas duplas masculinas ou femininas, se pratica o rodízio no saque e na recepção. Na categoria mista, mulher saca em mulher e homem saca em homem.

Art. 10 - O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 03 (três) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

Art. 11 - No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, na primeira fase, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

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

b) Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

c) Sorteio.

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



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEVÔLEI

Art. 1º - A competição de FUTEVÔLEI será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º - Após o aquecimento, o primeiro árbitro realiza o sorteio na presença dos dois capitães. O vencedor do sorteio escolhe o direito de sacar ou o lado da quadra.

Art. 3º - Na primeira fase e na semifinal, ganha o jogo a equipe que atingir 18 (dezoito) pontos primeiro, com a diferença mínima de 02 (dois) pontos em relação aos pontos do adversário.

a) Caso as equipes empatem em 17 pontos, o jogo continuará até que a diferença mínima de 02 (dois) pontos seja atingida.

b) Sempre haverá troca de quadra quando a contagem atingir múltiplos de 06 (seis) pontos, sem direito a descanso.

Art. 4º - A partida final da competição será disputada em melhor de 02 (dois) sets vencedores, seja por 18 (dezoito) pontos corridos ou no tie-break.

a) No caso de empate de sets em 1x1, será disputado o terceiro e decisivo set. O vencedor deve atingir 15 (quinze) pontos com uma vantagem mínima de 02 (dois) pontos, não havendo limite de pontos.

b) No terceiro set, as trocas de lado acontecerão quando a contagem atingir os múltiplos de 05 (cinco).

c) O tempo de descanso entre o primeiro e o segundo set é de 01 (um) minuto. Em caso de empate em sets de 1x1, o tempo de intervalo para o terceiro set será de 03 (três) minutos para a realização de um novo sorteio.

Art. 5º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

a) Vitória 2 (dois) pontos

b) Derrota 1 (um) ponto

c) Derrota por ausência 0 (zero) ponto

Art. 6º - As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

a) Entendam-se como uniformes:

- 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.

- FEMININO: Sukinis / maiôs ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top ou camisa com modelo e cor igual, com numeração 1 e 2 de acordo com o Regulamento Geral.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

b). Os universitários-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir, mas terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

Art. 7º - A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada para ter condição de participação.

Art. 8º - 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 WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 (18x00 / 18x00). Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

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

a) A bola deve ser nitidamente tocada, não podendo ser tocada duas vezes seguidas pelo mesmo atleta (dois toques).

Art. 10 - 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.

Art. 11 - No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, na primeira fase, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

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

b) Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

c) Sorteio.

Art. 12 – Cada IES poderá inscrever até 02 (duas) equipes, por naipes.

Art. 13 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTSAL

Art. 1º - A competição de Futsal será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIFA e os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - O uniforme de cada atleta constará:

✓ Camisa, de acordo com o estabelecido no artigo 1º deste regulamento específico;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

- ✓ Calção;
- ✓ Meias de Cano Longo;
- ✓ Caneleira;
- ✓ Tênis sem Trava.

Art. 3º - No banco de reservas só poderão ficar os universitários-atletas inscritos e mais 04 (quatro) pessoas, a saber: técnico, assistente técnico, fisicultor, médico ou fisioterapeuta ou massagista, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

Art. 4º - A entrada dos universitários-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.

§ 1º - O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

§ 2º - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra.

Art. 5º - A apresentação dos universitários-atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os universitários-atletas dirigem-se para fora da quadra de jogo. Aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna por um, quando será feita a apresentação.

Art. 6º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- Vitória 03 pontos
- Empate 01 ponto
- Derrota 0 ponto
- Ausência - 01 ponto

Art. 7º - Em caso de empate entre duas ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios em ordem de citação, em todos os Jogos da fase em questão:

- g) Confronto direto, em caso de empate entre duas equipes;
- h) Maior número de vitórias, em todos os jogos da fase.
- i) Maior saldo de gols (gols a favor menos gols contra) em todos os jogos da fase.
- j) Maior número de gols assinados em todos os jogos da fase.
- k) Menor número de gols sofridos em todos os jogos da fase.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

l) Sorteio.

Art. 8º - No caso de duas ou mais equipes acabarem a fase ou turno empatadas e necessitarem utilizar o critério de desempate do saldo de gols, os gols pró e gols contra não contarão para validar os critérios de desempate dos jogos, envolvendo as equipes que levaram o WxO.

Art. 9º - A aplicação de suspensão automática independe do resultado do julgamento a que for submetido o transgressor no âmbito da Justiça Desportiva Universitária.

Art. 10 - A quantidade de cartões recebidos independe da comunicação por parte da Direção Técnica, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição, o seu controle e cumprimento.

Art. 11 - A contagem de cartões para fins de aplicação de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho anular o amarelo, já recebido na mesma ou em outro jogo da competição.

Art. 12 - O atleta que receber 03 (três) cartões amarelos ou 01 (um) cartão vermelho estará impedido de participar do jogo seguinte de sua equipe, independente de julgamento.

Art. 13 - O atleta que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (três) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.

Art. 14 - Os cartões aplicados aos universitários-atletas serão cumulativos em todas as fases da competição.

Art. 15 - A inclusão por parte de IES, de atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente, implicará na perda de pontos que eventualmente tenha ganhado a IES infratora que o utilizou, mesmo tendo perdido a partida.

Art. 16 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

REGULAMENTO ESPECÍFICO HANDEBOL

Art. 1º - A competição de Handebol será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIH e os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - O uniforme de cada atleta constará:

✓ Camisa, de acordo com o estabelecido no artigo 1º deste regulamento específico;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- ✓ Calção;
- ✓ Meias;
- ✓ Tênis.

Art. 3º - No banco de reservas só poderão ficar os universitários-atletas inscritos e mais 04 (quatro) pessoas, a saber: técnico, assistente técnico, fisicultor, médico ou fisioterapeuta ou massagista, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

Art 4º - 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.

Parágrafo Único - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra.

Art. 5º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- a) Vitória - 03 pontos
- b) Empate - 02 pontos
- c) Derrota - 00 ponto
- d) Ausência - (- 01) ponto

Art. 6º - Em caso de empate entre duas ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios em ordem de citação, em todos os jogos da fase em questão:

- a) Confronto direto, em caso de empate entre duas equipes;
- b) Maior número de vitórias em todos os jogos da fase;
- c) Saldo de gols (gols a favor menos gols contra), em todos os jogos da fase;
- d) Maior número de gols pró, em todos os jogos da fase;
- e) Sorteio

Art. 8º - No caso de duas ou mais equipes acabarem a fase ou turno empatadas e necessitarem utilizar o critério de desempate do saldo de gols, os gols pró e gols contra não contarão para validar o critério de desempate dos jogos, envolvendo as equipes que levaram o WxO.

Art. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO JIU-JITSU

Art. 1º - A competição de Jiu Jitsu será realizada de acordo com este Regulamento.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 2º - Será disputada em torneio individual feminino e masculino, com Kimono.

Art. 3º - Para a competição cada IES poderá inscrever o quantitativo de universitários-atletas descrito conforme Regulamento Geral dos JUPs 2025.

Art. 4º - Cada IES poderá inscrever até 03 (três) universitários-atletas em cada Categoria de Peso e Faixa.

Art. 5º - A divisão de categorias de pesos é feita de seguinte forma:

CATEGORIAS	FEMININO	MASCULINO
Galo / Pluma	- 53,5Kg	- 64Kg
Pena	- 58,5 kg	- 70Kg
Leve	- 64 kg	- 76 kg
Médio	- 69 kg	- 82,3 kg
Meio-Pesado	- 74Kg	- 88,3Kg
Pesado / Super Pesado	- 79,3 kg	- 100,5Kg

Art. 6º - Somente será permitida a participação de universitários-atletas com graduação mínima de faixa Azul (abaixo definidas ou definidas de seguinte forma), sendo subdivididas em

a) Preta e Marrom;

b) Azul e Roxa.

Art. 7º - A competição individual será entre competidores da mesma categoria de peso. Nenhum competidor pode participar de mais de 01 (uma) categoria de peso.

Art. 8º - Cada universitário-atleta somente poderá estar inscrito em uma Categoria de Peso.

Art. 9º - Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter, no mínimo, 02 (dois) universitários-atletas inscritos.

Art. 10 - A confirmação da inscrição do universitário-atleta será na Reunião Informativa da modalidade, sendo que confirmação da participação será efetivada na pesagem.

Art. 11 - A pesagem será válida para as competições e obedecerá aos seguintes critérios:

a) Haverá pesagem conforme o programa de competição a ser divulgado em Informativo Esportivo. Durante a pesagem só poderão permanecer no local específico os universitários-atletas da categoria a ser pesada, a Comissão de Pesagem e apenas 01 (um) representante de cada IES.

b) O universitário-atleta deverá estar credenciado para subir na balança no momento da pesagem;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

c) As informações de pesagem serão enviadas em Informativo Esportivo.

d) Será eliminado da competição o universitário-atleta que não comparecer a pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso;

e) Os atletas deverão lutar e se pesar com kimono que deve ser, obrigatoriamente, trançado. Haverá somente uma oportunidade para o atleta de pesagem. Caso o atleta não cumpra o peso de sua categoria, ele estará desclassificado.

Art. 12 - Para fins de classificação, o vencedor da luta final receberá a medalha de ouro, o perdedor a de prata e os 3^{os} colocados serão os perdedores das semifinais.

Art. 13 - Na competição a contagem de pontos para a apuração do resultado será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por IES será computada conforme a tabela abaixo: (esses pontos são padrão em todas as modalidades)

Art. 14 - Os resultados de todos os universitários-atletas valem pontos para a classificação da IES na modalidade

✓ Campeão – 13 pontos.

✓ Vice-campeão – 10 pontos

✓ Terceiro lugar – 8 pontos

✓ Quarto lugar – 6 pontos

✓ Quinto lugar – 4 pontos

✓ Sexto lugar – 3 pontos

✓ Sétimo lugar – 2 pontos

✓ Oitavo lugar, em diante – 1 ponto.

Art. 15 - Em caso de empate no resultado, 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.

Art. 16 - O tempo regulamentar de cada luta será:

a) Preta e Marrom - 7 Minutos;

b) Azul e Roxa - 6 Minutos;

Art. 17 - Os tempos de descanso serão os definidos abaixo:



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

a) Até a Semifinal – Igual ao tempo regulamentar de luta de cada categoria;

b) Lutas Finais – Dobro do tempo regulamentar de cada luta.

Art. 18 - Os critérios de desempate serão conforme descritos abaixo:

a) No caso de empate no número de pontos, será declarado vencedor o atleta que tiver mais vantagens;

b) No caso de empate no número de pontos e vantagens, será declarado vencedor o atleta que tiver menor número de punições;

c) No caso de empate em pontos, vantagens e punições ao final da luta, o árbitro central se posicionará, junto aos atletas, de frente para a mesa, solicitando a indicação dos árbitros laterais com a indicação ao levantar o braço declarando o atleta vencedor, após a conferência dos votos dados pela maioria.

Art. 19 - Todos os universitários-atletas deverão se apresentar uniformizados obedecendo ao descrito no Regulamento Geral, com 2 Kimonos de cores diferentes.

a) Os universitários-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.

Art. 20 - O universitário-atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO JUDÔ

Art. 1º - A competição de Judô será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIJ e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - A competição de Judô será realizada, em princípio, em 01 (uma) etapa, na forma de Competição Individual (Categoria de Peso e Categoria Absoluto).

Art. 3º - O total de universitários-atletas inscritos por IES será de no máximo 14 (catorze) atletas masculinos e 14 (catorze) atletas femininos.

Art. 4º - Cada IES poderá inscrever até 02 (dois) universitários-atletas por categoria de peso, não sendo permitida sua atuação em mais de uma categoria, salvo na Categoria Absoluto.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

§ 1º - Na Categoria Absoluto (masculino e feminino), cada IES poderá inscrever 02 (dois) universitários-atletas das Categorias de Peso.

§ 2º - O atleta inscrito em qualquer das Categorias de Peso, que deixar de competir, não poderá participar na Categoria Absoluto.

Art. 5º - As categorias de Pesos obedecerão aos limites oficiais da CBJ.

Art. 6º - O atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal, exceto na Categoria Absoluto.

Art. 7º - A confirmação da inscrição do atleta dar-se-á na Reunião Informativa, sendo que a Categoria de Peso será efetivada com os dados apurados na pesagem oficial que será realizada em local e horário definido pela coordenação de Judô.

Parágrafo Único – Por ocasião da pesagem, caso o atleta esteja acima do peso informado no Mapa de Categoria de Peso, poderá participar dos JUPs 2024 na categoria acima da informada. Para isto, deverá quitar com a Multa, correspondente ao valor da Taxa de Anuidade;

Art. 8º - Para a inscrição definitiva na Categoria Absoluto, o atleta deverá comparecer no horário e local determinados na Reunião Informativa da modalidade, munido da documentação exigida pelo regulamento geral.

Art. 9º - O atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.

Art. 10 - Somente serão pesados os universitários-atletas com suas inscrições confirmadas na Reunião Informativa do Judô, sendo obrigatória apresentação da documentação exigida no regulamento geral.

Art. 11 - Após o término da pesagem haverá o sorteio das chaves e durante este, poderá permanecer no local somente um representante de cada IES e a coordenação de Judô, com sua assessoria.

Art. 12 - Os médicos de cada equipe poderão acompanhar o técnico e o atleta, devendo acomodar-se no local destinado a eles, pela coordenação de Judô. O atendimento aos universitários-atletas poderá ocorrer, durante a luta, somente quando solicitado pela arbitragem. Terminada a luta, o médico deverá retirar-se juntamente com o técnico e o atleta.

Art. 13 - Todas as IES deverão credenciar seus médicos junto à coordenação de Judô. Somente desta maneira eles poderão acompanhar os universitários-atletas durante as lutas. Os médicos sofrerão as mesmas punições dos técnicos, caso tentem interferir na arbitragem ou interpelem os árbitros.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 14 - Fica terminantemente proibido que pessoas estranhas às mesas de controle, sob qualquer hipótese, dirijam-se àqueles locais durante as lutas.

Art. 15 - Na competição de Judô, a contagem de pontos para a apuração do resultado, será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por IES será computada, conforme a tabela abaixo:

Categorias de Peso:

- ✓ 1º lugar – 13 pontos.
- ✓ 2º lugar – 10 pontos
- ✓ 3º lugar – 8 pontos
- ✓ 4º lugar – 6 pontos
- ✓ 5º lugar – 4 pontos
- ✓ 6º lugar – 3 pontos
- ✓ 7º lugar – 2 pontos
- ✓ 8º lugar, em diante – 1 ponto.

Categoria Absoluto:

- ✓ 1º lugar – 26 pontos.
- ✓ 2º lugar – 20 pontos
- ✓ 3º lugar – 16 pontos
- ✓ 4º lugar – 12 pontos
- ✓ 5º lugar – 8 pontos
- ✓ 6º lugar – 6 pontos
- ✓ 7º lugar – 4 pontos
- ✓ 8º lugar, em diante – 2 ponto.

Art. 16 - Em caso de empate no resultado, será considerada vencedora a IES que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até que se obtenha o desempate.

Art. 17 - As IES participantes na competição de Judô serão obrigadas a tomar parte no Cerimonial estabelecido pela coordenação de Judô. **Caso contrário, serão penalizadas com a desclassificação dos universitários-atletas ausentes.**



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Art. 18 - As Categorias de Pesos obedecerão aos seguintes limites:

Categorias de Peso do Judô

Categorias	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

Art. 19 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

REGULAMENTO ESPECÍFICO KARATÊ

Art. 1º - A competição de Karatê será realizada de acordo com as Regras Internacionais da WKF e com os Regulamentos e Normas da FAPE. Terá, em princípio, em 01 (uma) etapa, na forma de Competição de Kunitê.

Art. 2º - Cada IES poderá inscrever até 03 (três) universitários-atletas por categoria de peso, não sendo permitida sua atuação em mais de uma categoria.

Art. 3º - As categorias de Pesos para a Competição Kunitê serão:

Categorias de Peso do Karatê

Categoria	Feminino	Masculino
KUMITÊ	- 50 Kg	- 60 Kg
	- 55 Kg	- 67 Kg
	- 61 Kg	- 75 Kg
	- 68 Kg	- 84 Kg
	+ 68 Kg	+ 84 Kg



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Art. 4º - O atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal.

Art. 5º - A confirmação da inscrição do atleta dar-se-á na Reunião Informativa, sendo que a Categoria de Peso será efetivada com os dados apurados na pesagem oficial que será realizada em local e horário definido pela coordenação.

Art. 6º - O atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado (Kiken).

Art. 7º - Somente serão pesados os universitários-atletas com suas inscrições confirmadas na Reunião Informativa do Karatê, sendo obrigatória apresentação da documentação exigida no regulamento geral.

Art. 8º - Após o término da pesagem haverá o sorteio das chaves e durante este, poderá permanecer no local somente um representante de cada IES e a coordenação de Karatê, com sua assessoria.

Art. 9º - Os técnicos poderão acompanhar seus universitários-atletas até a área de luta. Ao lado da área, haverá uma cadeira para acomodarem-se e assim, poderem passar instruções. Ficam, entretanto, proibidos de tentar interferir na arbitragem ou de interpelar os árbitros sob pena de serem retirados do local onde se realiza a competição e proibidos de acompanhar seus universitários-atletas até o final das competições de Karatê.

Art. 10 - Os médicos de cada equipe poderão acompanhar o técnico e o atleta, devendo acomodar-se no local destinado a eles, pela coordenação de Karatê. O atendimento aos universitários-atletas poderá ocorrer, durante a luta, somente quando solicitado pela arbitragem. Terminada a luta, o médico deverá retirar-se juntamente com o técnico e o atleta.

Art. 11 - A área delimitada por alambrado (ou por material semelhante) será destinada aos universitários-atletas que competirão naquele dia, os quais deverão portar suas identificações e permanecer de karatê gi. Nenhum integrante das delegações (técnico, médico ou outro) poderá permanecer no local delimitado sem identificação e se não estiver acompanhando seus universitários-atletas.

Art. 12 - Fica terminantemente proibido que pessoas estranhas às mesas de controle, sob qualquer hipótese, dirijam-se àqueles locais durante as lutas.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

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

Competição Kumitê

- ✓ 1º lugar – 13 pontos.
- ✓ 2º lugar – 10 pontos
- ✓ 3º lugar – 8 pontos
- ✓ 4º lugar – 6 pontos
- ✓ 5º lugar – 4 pontos
- ✓ 6º lugar – 3 pontos
- ✓ 7º lugar – 2 pontos
- ✓ 8º lugar, em diante – 1 ponto.

Art. 14 - Em caso de empate no resultado, será considerada vencedora a IES que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até que se obtenha o desempate.

Art. 15 - O tempo de luta será de 04 (quatro) minutos para o masculino e de 03 (três) minutos para o feminino.

Art. 16 - As IES participantes na competição de Karatê serão obrigadas a tomar parte no Cerimonial estabelecido pela coordenação. **Caso contrário, serão penalizadas com a desclassificação dos universitários-atletas ausentes.**

Art. 17 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

Art. 1º - A competição de League of Legends será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os 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.

REGRAS GERAIS



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 2º - As equipes devem:

- 1) Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição.
- 2) Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
- 3) Ter uma conta Riot válida, não podendo esta ser alterada durante o período de competição.
 - a) A conta deve ser única, sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
- 4) Os estudantes devem jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.
- 5) Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o mesmo jogue em duas equipes distintas.
- 6) A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES).
- 7) Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.
- 8) Durante a etapa Online, é responsabilidade do estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.
- 9) Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis em <https://www.fape.org.br>.

Art. 3º - A competição será realizada na categoria conforme descrito abaixo:

- 1) O Jogo compreende o software para Computador intitulado League of Legends, desenvolvido pela Riot Games.
- 2) Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 5 estudantes titulares, e no máximo 2 reservas (opcional), obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
- 3) Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 5 estudantes titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
- 4) Todos os jogadores participantes devem estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Operador de liga.

Art. 4º - Das fases e etapas de competição

1) A competição é dividida em uma única etapa sendo esta:

a) Qualify Online.

2) Da etapa online:

a) Etapa Qualify Online - Formato da competição deverá ser definido após o período de inscrições e a depender do número de equipes registradas no evento, sendo o número mínimo de 2 e sem limite máximo;

3) O cronograma da etapa online será informado via Boletim Informativo;

a) Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes.

Art. 5º - DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS

1) O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade.

2) Os Operadores de liga podem, 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.

3) Os estudantes-atletas deverão estar online com ao menos 30 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 WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

4) Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e documentação.

5) Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.

Art. 6º - Da configuração da partida



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

1) As configurações das partidas devem seguir as seguintes instruções:

Mapa:	Summoner's Rift
Tamanho de Time:	5
Permitir Espectadores:	Todos
Tipo de Jogo:	Alternada Torneio

2) Todas as partidas serão criadas no modo “Alternada Torneio”. Caso o modo competitivo esteja indisponível, um árbitro pode autorizar a criação no modo regular. Jogadores podem jogar com qualquer Campeão escolhido pelo time, mas é necessário informar a sua escolha para a equipe adversária e juízes antes do início da partida.

3) Troca de Campeão

a) As Equipes devem completar todas as trocas de Campeões antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento desta regra é passível de penalidade ao Jogador e Equipe.

b) O processo de Seleção de Campeões não será refeito caso algum Jogador tenha escolhido o Campeão errado.

4) Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, skins, Runas, Itens ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

5) Limite de tempo para iniciar a partida:

a) A equipe deve entrar com no mínimo 5 jogadores na partida e iniciar dentro de até 15 minutos após o horário agendado da partida.

b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o Operador de liga deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado.

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

6) 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



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

horário, o juiz poderá determinar o resultado.

7) Serão divulgadas as tabelas de classificação após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade.

Art. 7º - Das configurações de jogo específicas

1) Modo Fearless Draft.

a) No Modo Fearless, campeões escolhidos por uma Equipe não poderão ser utilizados novamente durante o mesmo confronto por nenhuma das Equipes. Por exemplo, se Equipe A escolher Aatrox, Sejuani, Orianna, Xayah e Rakan na Seleção de Campeões do primeiro Jogo de uma Partida Md3, tanto a Equipe A quanto a Equipe B não poderão jogar com nenhum desses campeões bloqueados pelo resto do confronto, independentemente de vitória ou derrota em cada Jogo.

b) No caso de um Jogador escolher um campeão que foi bloqueado pelo Modo Fearless, a Seleção de Campeões será refeita imediatamente a partir do momento que o erro foi cometido e a Equipe que cometeu o erro será advertida e posteriormente penalizada em caso de reincidência.

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

a) A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus).

b) Vitória por julgamento.

3) Confronto (Série): Uma série de jogos, disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três ("melhor-de-três"); A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio.

4) Situações Extraordinárias: Caso ocorra situação extraordinária que impeça a participação da equipe em alguma das rodadas, como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da partida, falecimento de integrante da equipe ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos árbitros que informarão se haverá alteração na programação - com a brevidade possível - a todos os envolvidos.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 5) Escolha de Lados: Na etapa Qualify online, a escolha de lados será pré-selecionada e informada a cada equipe previamente. Para os jogos seguintes da mesma série, o time imediatamente derrotado terá o direito de escolha de lado do próximo mapa. Na etapa Playoffs Online, a equipe com melhor Seed terá prioridade na escolha de lado no primeiro mapa. Para os mapas seguintes da mesma série, o time imediatamente derrotado terá o direito de escolha de lado do próximo mapa.
- 6) O modo competitivo acontece da seguinte maneira:
- a) Time Azul = A; Time Vermelho = B.
 - b) Fase de Bans 1: A B A B A B.
 - c) Fase de Picks 1: A B B A A B.
 - d) Fase de Bans 2: B A B A.
 - e) Fase de Picks 2: B A A B.
- 7) Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado. Não haverá pick coringa (escolha de um campeão no lugar de outro) em nenhuma das fases.
- 8) As equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e a equipe. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador fique com o campeão errado.
- 9) Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária do Operador de liga. Os jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim dos picks e bans e o início do jogo, também conhecido como “tempo de carregamento”. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa de pick e bans deve ser recolhido antes da partida começar.
- 10) Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

11) Remake do Jogo: As decisões de quais condições justificam um remake ficam somente a critério do Operador de liga.

12) Jogo Salvo: Um jogo salvo (“JS”) se refere a um jogo em que os dez jogadores se conectam e que tenha progredido a um ponto de interação relevante entre as duas equipes. Quando um jogo atinge o status JS, o período em que remakes podem ocorrer se encerra, e o jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JS, os reinícios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais. Exemplos de condições que iniciam o JS:

- a) Qualquer ataque ou habilidade que acerte as tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos.
- b) Visão é estabelecida entre as duas equipes adversárias.
- c) Invadir, estabelecer visão ou usar habilidade de skillshot na selva adversária por qualquer time, o que inclui tanto sair do rio ou entrar no arbusto conectado à selva inimiga.
- d) O jogo atinge a marca de 2 minutos (00:02:00).

13) Remake antes do JS: A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake antes que o JS seja atingido.

- a) Caso um jogador perceba que Runas e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não puderem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake.
- b) Se um árbitro determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie. Ex: Uma equipe não estar na posição adequada para determinados eventos, como o nascimento das tropas.

14) Remake após o JS: A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake após o JS ter sido declarado.

- a) Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay.
- b) Caso um árbitro determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (Ex: barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

15) Confirmação da configuração dos Jogadores: Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e feitiços de invocador), antes que o JS seja estabelecido. Depois de estabelecido o JS, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

16) Jogo Finalizado: Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar o árbitro a declarar um remake da partida, a coordenação da modalidade pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se uma partida já tem mais de 20 minutos (00:20:00), a coordenação pode declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza, se pelo menos dois dos critérios abaixo estiverem acontecendo simultaneamente:

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

17) Obrigações Pós-jogo: Jogadores serão informados de qualquer obrigação pós-partida, o que pode incluir, mas não se limita a aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais de qualquer fato ocorrido durante as partidas.

18) Uso do pause: Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um Árbitro imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

- a) Perda de conexão não intencional.
- b) O mau funcionamento de um hardware ou software (ex: energia do monitor, problemas com periféricos, bugs dentro do jogo).
- c) Interferência física com o jogador.

19) Retornando ao jogo: Os jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após ambas as equipes se certificarem de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar.

20) Na etapa Online, cada equipe terá até 10 minutos de pause técnico. Se desejar, a equipe adversária poderá ceder parte do seu tempo para a outra equipe.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

21) Na etapa Presencial, o tempo de pause técnico será o necessário para solucionar o problema.

Art. 8º - O código de conduta

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 punição direta à equipe infratora.

2) A FAPE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados.

3) Cheating e Fraude:

a) Todas as denúncias devem ser enviadas para fape@fue.org.br. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso.

b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

4) Atualização de versão do jogo e Falha nos servidores

a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause técnico para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.

b) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o Pause Técnico e informar ao administrador da competição por meio do Discord da competição.

Art. 9º - DISPOSIÇÕES GERAIS:

1) Desistência da equipe.

a) 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.

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

2) Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do Operador de liga.

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



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

REGULAMENTO ESPECÍFICO NATAÇÃO

Art. 1º - A Competição de Natação será regida pelas Regras Internacionais da *World Aquatics - W.A.* em tudo que não contrariar os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - Cada Instituição de Ensino Superior poderá inscrever no máximo 02 (dois) universitários-atletas em cada prova individual e uma equipe de revezamento.

Art. 3º - Será considerado reserva, em qualquer das provas, o atleta que figurar na relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão de Controle.

Art. 4º - Cada atleta poderá participar no máximo de 04 (quatro) provas individuais e todos os revezamentos durante a competição.

Art. 5º - A competição de Natação será realizada em piscina de 50 (cinquenta) metros ou de 25 (vinte e cinco) metros de extensão, com no mínimo 08 (oito) ou 06 (seis) raias.

Art. 6º - Será preparado pela Direção Técnica o programa da competição com as respectivas séries de cada prova.

Art. 7º - Durante uma etapa, um nadador somente poderá ser retirado de uma prova por motivo de enfermidade, comprovada por atestado médico, ficando estabelecido que o atleta deixe de participar da etapa correspondente, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.

Art. 8º - Os revezamentos deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos universitários-atletas 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.

Art. 9º - Na inscrição, a IES deverá informar o nome completo dos universitários-atletas, o número do seu CPF, as respectivas datas de nascimento e a relação das provas que participarão com os melhores tempos do atleta.

Art. 10 - No caso de haver inscrição em mais de 05 (cinco) provas do programa para um mesmo atleta, prevalecerá as 04 (quatro) primeiras provas do programa, cortando-se as demais.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Art. 11 - No caso de haver a inscrição de mais de 02 (dois) universitários-atletas em uma prova, considerar-se-á a inscrição dos 02 (dois) primeiros, respeitando-se a ordem de inscrição de cima para baixo, cortando-se os demais.

Art. 12 - As provas programadas para as competições de Natação das JUPS 2025 são as seguintes:

a) Natação

Provas da Natação

Estilos	Femininas e Masculinas
Livre	50, 100, 200, 400, 800 e 1.500 metros
Borboleta, Costas e Peito	50, 100, 200 metros
Medley	200 e 400 metros
Revezamentos	4x100 m Livre, 4x200 m Livre, 4x100 m Medley

b) Natação Paralímpica

Provas da Natação

Estilos	Femininas e Masculinas
Livre	50, 100 e 200 metros
Borboleta, Costas e Peito	50 e 100 metros
Medley	200 metros

Art. 13 - Não serão aceitas substituições de universitários-atletas após a confirmação das inscrições na Reunião Informativa.

Art. 14 - Terminada a competição serão declaradas campeãs as Instituições de Ensino Superior com maior número de pontos na categoria Masculina e na categoria Feminina.

Parágrafo Único - As provas de revezamentos terão a sua contagem em dobro.

Art. 15 – O quadro abaixo demonstra os índices mínimos classificatórios para os JUBs 2025.

Índices da Natação			Índices da Natação		
Provas	Feminino	Masculino	Provas	Feminino	Masculino
50m Livre	33.23	25.88	100m Livre	1.16.99	1.01.05
200m Livre	2.59.54	2.28.64	400m Livre	5.54.54	5.46.15



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

800m Livre	11.58.00	11.30.00	1.500m Livre	23.00.00	21.00.00
50m Borboleta	36.21	28.33	100m Borboleta	1.25.64	1.04.83
200m Borboleta	2.58.10	2.30.31	50m Costas	41.08	32.56
100m Costas	1.26.74	1.10.83	200m Costas	3.08.53	2.48.03
50m Peito	49.18	34.53	100m Peito	1.41.97	1.27.06
200m Peito	3.31.41	3.16.97	200m Medley	3.11.91	2.58.39
400m Medley	6.18.12	5.56.28			

Art. 16 - Em caso de empate, vencerá a competição Instituição de Ensino Superior com maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até o desempate.

Art. 17 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

JUPs – TABELA DE RECORDES NATAÇÃO FEMININO

PROVA	ANO	ATLETA	IES	RECORDE
50 livres	2000	Paula Baracho Ribeiro	UNICAP	28"24
100 livres	2000	Paula Baracho Ribeiro	UNICAP	1'00"95
200 livres	2008	Paula Baracho Ribeiro	Maurício de Nassau	2'15"68
400 livres	2008	Joanna de Albuquerque Maranhão B. de Melo	Maurício de Nassau	4'30"76
800 livres	2017	Gabriela Soriano Santos	UNINASSAU	10'02"24
1.500 livres	2023	Gabriela Soriano Santos	UNINASSAU	19'45"22
50 borboleta	2008	Joanna de Albuquerque Maranhão B. de Melo	Maurício de Nassau	29"90
100 borboleta	2004	Keycy Florêncio	UPE	1'07"39
200 borboleta	2023	Maria Gabrielly Benjamim	UNINASSAU	2'43"20

REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

50 peito	2008	Joanna de Albuquerque Maranhão B. de Melo	Maurício de Nassau	37"32
100 peito	2008	Joanna de Albuquerque Maranhão B. de Melo	Maurício de Nassau	1'19"33
200 peito	2024	Isabela Silva Garcia	UNINASSAU	2'51"95
50 costas	2009	Etiene Medeiros	Maurício de Nassau	31"53
100 costas	2008	Paula Baracho Ribeiro	Maurício de Nassau	1'11"45
200 costas	2014	Joanna de Albuquerque Maranhão B. de Melo	UNINASSAU	2'30"86
200 medley	2007	Joanna de Albuquerque Maranhão B. de Melo	Maurício de Nassau	2'28"78
400 medley	2005	Nathalia Mesquita	UNIVERSO	5'32"08
Revezamento 4x50 medley	2004	UPE	UPE	2'17"75
Revezamento 4x100 medley	2008	Paula Baracho, Paula Souza, Anna Torres e Yane Marques.	Maurício de Nassau	5'32"80
Revezamento 4x50 livres	2000	UPE	UPE	1'59"36
Revezamento 4x100 livres	2008	Paula Baracho, Paula Souza, Priscila Veríssimo e Yane Marques.	Maurício de Nassau	4'58"29

JUPs – TABELA DE RECORDES NATAÇÃO MASCULINO

PROVA	ANO	ATLETA	IES	RECORDE
50 livres	2024	Leon Verçosa Machado	UNINASSAU	24"07
100 livres	1998	Leonardo Amorim de Barros	UNICAP	54"19

REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

200 livres	2024	Igor Pereira Santos	UNINASSAU	2'00"39
400 livres	2022	Igor Pereira Santos	UNINASSAU	4'18"24
800 livres	2021	Igor Pereira Santos	UNINASSAU	9'01"69
1.500 livres	2016	Rogério José Cavalcante	UNINASSAU	17'57"50
50 borboleta	2015	Stenley Farias de Almeida	UNINASSAU	25"35
100 borboleta	2024	José Leandro Brasileiro	UNINASSAU	59"19
200 borboleta	2024	José Leandro Brasileiro	UNINASSAU	2'17"52
50 peito	2024	Alann Glaydson Sales	UNINASSAU	29"16
100 peito	2024	Alann Glaydson Sales	UNINASSAU	1'08"94
200 peito	2021	Marcus de Alencar Matos	UFPE	2'32"26
50 costas	2023	Daniel Cassimiro Zocoler	UNINASSAU	26"38
100 costas	2024	David Nicolas Wanderley	UNINASSAU	1'00"31
200 costas	2021	Marcus de Alencar Matos	UFPE	2'14"02
200 medley	2024	Marcus de Alencar Matos	UNINASSAU	2'16"18
400 medley	2004	Gustavo Fortuna	UNICAP	5'23"29
Revezamento 4x50 medley	2004	UNICAP	UNICAP	1'53"82
Revezamento 4x100 medley	2008	Wilson Pontes, Paulo Pontes, Robson Martins e Anderson Lago.	M. Nassau	4'46"61
Revezamento 4x50 livres	2013	M. Nassau	Maurício de Nassau	1'42"25
Revezamento 4x100 livres	2008	Wilson Pontes, Paulo Pontes, Robson Martins e Anderson Lago	Maurício de Nassau	4'09"03

JUPs – TABELA DE RECORDES NATAÇÃO PARALÍMPICA FEMININA

PROVA	ANO	ATLETA	IES	RECORDE
200 peito	2024	Maria Eduarda Medeiros	UNINASSAU	03'35"73



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

JUPs – TABELA DE RECORDES NATAÇÃO PARALÍMPICA MASCULINO

PROVA	ANO	ATLETA	IES	RECORDE
50 livres	2023	Gabriel Franklin Almeida	UFPE	36"45
50 livres	2024	Júlio Cesar Santana – S9	UNINASSAU	28"09
100 livres	2023	William Araujo Dantas – S9	UNIP GARANHUNS	01'34"57
400 livres	2024	Júlio Cesar Santana – S9	UNINASSAU	04'57"81
50 borboleta	2023	Gabriel Franklin Almeida	UFPE	57"05
50 borboleta	2024	William Araújo Dantas – S9	UNICESUMAR Lagoa do Ouro	40"46
50 costas	2024	William Araújo Dantas – S9	UNICESUMAR Lagoa do Ouro	44"58
100 costas	2024	Júlio Cesar Santana – S9	UNINASSAU	01'12"36
50 peito	2023	Gabriel Franklin Almeida	UFPE	01'12"08
200 medley	2024	Carlos Eduardo Seabra	UFRPE	04'20"68

REGULAMENTO ESPECÍFICO TAEKWONDO

Art. 1º - A competição de Taekwondo será realizada de acordo com as Regras Internacionais da WTF e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - Somente será permitida a participação de univesitários-atletas de graduação de faixa Azul (4º gub) e acima.

Art. 3º - O univesitário-atleta inscrito em qualquer das Categorias de Peso, que deixar de competir na respectiva categoria, não pontuará por equipes.

Art. 4º - O univesitário-atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal.

Art. 5º - A confirmação da inscrição do univesitário-atleta dar-se-á na Reunião Informativa, sendo que confirmação da participação será efetivada na pesagem oficial que será realizada em local e horário definidos pela FAPE.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

a) A pesagem dos atletas será realizada conforme informativo divulgado pela Coordenação, podendo o atleta subir na balança 02 (duas) vezes com um limite de 30 minutos após a primeira pesagem.

b) A pesagem será realizada no local do congresso técnico.

Art. 6º - As Categorias de Pesos obedecerão aos seguintes limites:

FEMININO	MASCULINO
Até 46 kg	Até 54 kg
+ de 46 kg até 49 kg	+ de 54 kg até 58 kg
+ de 54 kg até 58 kg	+ de 58 kg até 63 kg
+ de 53 kg até 57 kg	+ de 63 kg até 68 kg
+ de 57 kg até 62 kg	+ de 68 kg até 74 kg
+ de 62 kg até 67 kg	+ de 74 kg até 80 kg
+ de 67 kg até 73 kg	+ de 80 kg até 87 kg
+ 73 Kg	+ 87 Kg

Art. 7º - O univesitário-atleta (a) deverá apresentar, durante a pesagem, um documento de identificação oficial para subir na balança.

a - Será eliminado da competição o univesitário-atleta (a) que não comparecer a pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso.

Art. 8º - O sistema de disputa será por eliminatória simples, sendo definidas as chaves no congresso técnico.

a) A duração de cada combate será de três (3) rounds de dois minutos, com um minuto de descanso entre os rounds.

b) No caso de empate, após o término do 3º (terceiro) round, um 4º (quarto) round de dois minutos será realizado como tempo extra, utilizando o sistema de morte súbita (golden point). Esse round será realizado um minuto após o término do 3º (terceiro) round.

c) O tempo dos combates pode sofrer alterações de acordo com o número de participantes como segue na regra da Federação Mundial de Taekwondo.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 9º - O universitário-atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.

REGULAMENTO ESPECÍFICO TÊNIS

Art. 1º - A Competição de Tênis será realizada de acordo com as regras oficiais da ITF, da CBT e com os e os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - A competição será disputada na categoria simples, nos 2 (dois) gêneros.

Art. 3º - O sistema de disputa será definido no Congresso Técnico, de acordo com o número de inscritos.

Art. 4º - Os universitários-atletas que forem desclassificados pelo Código de Conduta da CBT para competições nacionais de adultos, terão todos os seus resultados anulados na competição.

Art. 5º - As partidas de simples serão disputadas em melhor de três sets com Tie-Break. O sistema de contagem nos games será o tradicional, ou seja, com vantagem.

Art. 6º - Nos casos de atrasos por condições climáticas ou grandes atrasos dos jogos, caso seja necessário à mudança do formato de disputa, caberá ao Árbitro Geral à decisão da mudança. O formato de disputa aprovado pela CBT nesses casos é o Set Pro (até oito games) até a regularização das rodadas. No Set Pro, em caso de empate em 7 a 7, vai até 9 games. Em 8 a 8, joga-se um tie-break normal (até 7 pontos).

Art. 7º - A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1m30seg. O intervalo ao final de cada set será de 2 minutos.

Art. 8º - Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.

Art. 9º - 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.

Art. 10 - 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.

Art. 11 - 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.

Art. 12 - O aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 05 (cinco) minutos.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 13 - Os universitários-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral JUPs, 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 atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 14 - 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.

Art. 15 - A apresentação dos (as) alunos (as) -atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido no Congresso Técnico.

Art. 16 - Os casos omissos serão definidos pela Coordenação da Modalidade, em comum acordo com a Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO TÊNIS DE MESA

Art. 1º - A competição do Tênis de Mesa dos JUPs será realizada de acordo com as Regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), além dos Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - A categoria em disputa será a individual: Masculina e Feminina.

Art. 3º - O universitário-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência mínima de 30 minutos, devidamente uniformizado, para ter condição de participação.

Art. 4º - Uniforme:

- ✓ Calção ou bermuda, acima do joelho (masculino), short (feminino);
- ✓ Meias de cano curto;
- ✓ Tênis.

Art. 5º - Cada Atleta deverá possuir 01 (uma) camisa, em condição de jogo, não podendo ser branca;

Parágrafo único - Condição de jogo para a camisa: camisa de manga curta, de cor, logo da instituição.

Art. 6º - Somente será permitido utilizar raquete aprovada pela ITTF;

Art. 7º - Bolas utilizadas: 40 mm, cores branca e laranja;

Art. 8º - A competição será disputada em melhor de 5 sets de 11 pontos;

Art. 9º - Forma de competição: Eliminatória simples;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 10 - O sorteio para a formação da tabela será realizado, 30 (trinta) minutos antes do início da competição, no próprio local da competição;

Art. 11 - Não será aceita inscrição fora do prazo constante do Regulamento dos JUPs;

Art. 12 - O Atleta poderá estar acompanhado pelo seu Técnico, este devidamente registrado no CREF;

Art. 13 - Após ser chamado para jogar, o atleta terá 05 (cinco) minutos de tolerância para iniciar a partida;

Art. 14 - Os árbitros serão credenciados pela Federação Pernambucana de Tênis de Mesa;

Art. 15 - Os casos omissos serão definidos pela Coordenação da Modalidade, em comum acordo com a Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO VALORANT

Art. 1º - A competição de Valorant será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os 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.

REGRAS GERAIS

Art. 2º - As equipes devem

- 1) Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição
- 2) Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
- 3) Ter uma conta Riot válida.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
- 4) Ter uma conta Battlefy válida.
- 5) Os estudantes devem jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta dele.
- 6) Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o mesmo jogue em duas equipes distintas.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 7) A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES).
- 8) Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.
- 9) Durante a etapa Online, é responsabilidade do estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.

Art. 3º - A competição será realizada na categoria conforme descrito abaixo

- 1) O Jogo compreende o software para Computador intitulado Valorant, desenvolvido pela Riot Games.
- 2) Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 5 estudantes titulares, e no máximo 2 reservas (opcional), obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
- 3) Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 5 estudantes titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
- 4) Todos os jogadores participantes devem ter conta válida e estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga.
- 5) Todos os jogadores participantes devem estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga.

Art. 4º - Das fases e etapas de competição

- 1) A competição é dividida em uma única etapa sendo esta:
 - a) Qualify Online.
- 2) Da etapa online:
 - a) Etapa Qualify Online - Formato da competição deverá ser definido após os período de inscrições e a depender do número de equipes registradas no evento, sendo o número mínimo de 2 e sem limite máximo;
- 3) O cronograma da etapa online será informado via Boletim Informativo;
 - a) Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes.

Art. 5º - Dos procedimentos de jogos



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- 1) O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade.
- 2) Os Operadores de liga podem, 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.
- 3) Os estudantes-atletas deverão estar online com ao menos 30 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 WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.
- 4) Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e documentação.
- 5) Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.

Art. 6º - Da configuração da partida

- 1) As configurações das partidas devem seguir as seguintes instruções:

Tipo de Partida:	Jogo Personalizado
Modo:	Padrão

Opções de Jogo Personalizado	
Permitir Cheats:	Desligado
Modo Torneio:	Ligado
Prorrogação:	Ligado
Jogar por todas as rodadas:	Desligado



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Ocultar histórico de partidas:	Desligado
--------------------------------	-----------

2) Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Agentes, skins, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

Art. 7º - DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS

1) Limite de tempo para iniciar os vetos:

a) A equipe deve terminar os vetos e iniciar a partida dentro do prazo de 15 minutos após o horário pré determinado de início, caso a equipe esteja ausente e/ou incompleta, a equipe adversária poderá solicitar o WO (1x0) no mapa chamando um administrador.

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

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

2) Limite de tempo para iniciar a partida:

a) A equipe deve entrar com no mínimo 5 jogadores na partida e iniciar dentro de até 15 minutos após o horário agendado da partida.

b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o Operador de liga deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado.

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

3) 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 poderá determinar o resultado.

4) Serão divulgadas as tabelas de classificação após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade.

5) Os vetos devem ser realizados no chat da partida.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

6) Os mapas serão anunciados pelo operador de liga na reunião informativa. Preferencialmente os mapas em disputa serão os das rotação competitiva da Valde, porém o Operador de liga pode modificar a lista de mapas disponíveis caso considere necessário.

a) O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo.

7) Confronto melhor-de-1 (MD1):

a) Equipe A veta um mapa.

b) Equipe B veta um mapa.

c) Equipe A veta um mapa.

d) Equipe B veta um mapa.

e) Equipe A veta um mapa.

f) Equipe B veta um mapa.

g) Será jogado o mapa restante. A Equipe A escolhe se irá começar como Atacante ou como Defensor.

8) A definição de Equipe A e Equipe B será pré-definida na etapa online.

9) Confronto melhor-de-3 (MD3):

a) Equipe A veta um mapa.

b) Equipe B veta um mapa.

c) Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que começa).

d) Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que começa).

e) Equipe A veta um mapa.

f) Equipe B veta um mapa.

g) Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. Equipe A escolhe se irá começar como Atacante ou como Defensor.

10) A definição de Equipe A e Equipe B será pré-definida na etapa online.

11) Uso do pause:

a) Quando necessário, a equipe deve utilizar o pause técnico. É permitido o uso de apenas 1 pause técnico por mapa para cada equipe.

b) Regras de pause tático serão regidas pela mecânica do jogo.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- c) Cada equipe poderá usar até 10 minutos de pause técnico.
- d) Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o confronto. Reclamações posteriores não serão aceitas.

12) Uso de Bugs e Glitches:

- a) O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada.

13) Falha no sistema e servidores:

- a) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o Pause Técnico e informar ao administrador da competição por meio do Discord da competição para que seja decidido o que será feito.
- b) Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual.

14) Queda do servidor:

- a) 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.

15) Backups durante a partida por motivos externos:

- a) Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time. A equipe deve aplicar o pause técnico antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup.
- b) O administrador deverá ser chamado no chat do Discord para realizar o backup.

16) Atualização de versão do Valorant:

- a) 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.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

17) Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o pause técnico na partida e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização.

Art. 8º - DO CÓDIGO DE CONDUTA

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 punição direta à equipe infratora.

2) Demos e Replays:

a) A FAPE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados;

b) Caso existam problemas com as demos da partida, a FAPE se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas não possuem Demos.

3) Cheating e Fraude:

a) Todas as denúncias devem ser enviadas para fape@fue.org.br. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;

b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Art. 9º - DISPOSIÇÕES GERAIS

1) Desistência da equipe:

a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.

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

2) Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga.

3) Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral,



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEIBOL

Art. 1º - A competição de Voleibol será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIVB e os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - O uniforme de cada atleta constará:

- ✓ Camisa, de acordo com o estabelecido no artigo 1º deste regulamento;
- ✓ Calção;
- ✓ Meias;
- ✓ Tênis.

Art. 3º - No banco de reservas só poderão ficar os universitários-atletas inscritos e mais 05 (cinco) pessoas, a saber: técnico, dois assistentes técnicos, fisicultor, médico ou fisioterapeuta e massagista, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

Art. 4º - A entrada dos universitários-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.

§ 1º – 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, mais 06 (seis) minutos para o aquecimento de rede.

§ 2º - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra.

Art. 5º - A apresentação dos universitários-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo CBV.

Art. 6º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

a) Para resultados 3x0

- a) Vitória - 03 pontos
- b) Derrota - 0 ponto
- c) Ausência – (- 01 ponto)

b) Para resultados 3x1

- a) Vitória - 03 pontos
- b) Derrota - 01 ponto

c) Para resultados 3x2



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

a) Vitória - 03 pontos

b) Derrota - 02 pontos

Art. 7º - Em caso de empate entre 02 (duas) ou mais equipes serão adotados os seguintes critérios, em ordem de citação:

- a) Set average em todos os jogos da fase em questão;
- b) Pontos average em todos os jogos da fase em questão;
- c) Set average dos jogos entre as equipes empatadas;
- d) Pontos average dos jogos entre as equipes empatadas;
- e) Sorteio.

Art. 8º - No caso de duas ou mais equipes acabarem a fase ou turno empatadas e necessitarem utilizar o critério de desempate do saldo de pontos, os pontos pró e pontos contra não contarão para validar os critérios de desempate dos jogos, envolvendo as equipes que levaram o WxO.

Art. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

REGULAMENTO ESPECÍFICO VÔLEI DE PRAIA 4X4 MISTO

Art. 1º - A competição de Vôlei de Praia 4x4 misto será realizada de acordo com este Regulamento.

Art. 2º - As equipes devem ser compostas por 06 (seis) jogadores, conforme descrito abaixo:

a) 04 (quatro) jogadores titulares, entre eles:

- 1) 02 (duas) mulheres;
- 2) 02 (dois) homens.

b) 02 (dois) jogadores reservas, entre eles:

- 1) 01 (uma) mulher;
- 2) 01 (um) homem.

Art. 3º - A altura da rede é de 2,43 metros.

Art. 4º - Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

Art. 5º - Cada equipe tem direito a 04 (quatro) substituições por set.

Art. 6º - Cada atleta terá direito a 01 (um) tempo médico por jogo de até 03 (três) minutos de duração



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

para sua própria assistência. Caso a assistência médica seja recusada, a equipe será sancionada com retardamento de jogo.

Art. 7º - Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

JOGOS	TROCA DE QUADRA	TEMPO TÉCNICO	TEMPO 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

Art. 8º - 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.

Art. 9º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- 1) Vitória – 02 (dois) pontos;
- 2) Derrota – 01 (um) ponto;
- 3) Derrota por ausência (WxO) – Zero ponto.

Art. 10 - As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral. Entendam-se como uniformes:

- 1) MASCULINO: Bermudas ou Calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais, com numeração de 1 a 6;
- 2) FEMININO: Sukinis/maiôs ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top com modelo e cor igual, com numeração de 1 a 6;
- 3) Os universitários-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir, mas terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

Art. 11 - A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30 minutos e devidamente uniformizada.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 12 - 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.

Art. 13 - Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, aplica-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.

1) Para o WxO será aplicado o Placar de 21x0 e 21x0

Art. 14 - 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.

Art. 15 - Sistema de disputa:

1) Eliminatória Dupla ou Fase de Grupos;

Art. 16 - Na disputa por Fase de Grupos, no caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos na fase de grupos o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
- b) Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- c) Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- d) Sorteio.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA

Art. 1º - As competições de Vôlei de Praia serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIVB e os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - Cada IES poderá inscrever 02 (duas) duplas, por categoria ou gênero.

Art. 3º - Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

JOGOS	TROCA DE QUADRA	TEMPO TÉCNICO	TEMPO DESCANSO
-------	-----------------	---------------	----------------



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

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

Art. 4º - O uniforme de cada atleta constará:

- ✓ Camiseta, de acordo com o estabelecido no artigo 1º deste regulamento;
- ✓ Calção;

Art. 5º - 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.

Art. 6º - No banco de reservas só poderão ficar o técnico, cujo nome deverá constar da relação de inscrição.

Art. 7º - A entrada dos universitários-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.

§ 1º - O tempo de 3 minutos de aquecimento na quadra iniciará logo após o término do jogo anterior.

§ 2º - O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da FAPE.

Art. 8º - A apresentação dos universitários-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Informativa FBV.

Art. 9º - Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

- a) Vitória - 03 pontos
- b) Derrota - 0 ponto
- c) Ausência - - 01 ponto

Art. 10 - Em caso de empate, entre 02 (duas) ou mais equipes, será adotado o seguinte critério, em ordem de citação:

- a) Pontos average entre todas as equipes no grupo e fase em que ocorrer empate;



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

- b) Pontos average entre as equipes empatadas, na fase em que houver empate;
- c) Menor número de cartões amarelos;
- d) Menor número de cartões vermelhos;
- e) Sorteio.

Art. 11 - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação de Voleibol, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.

REGULAMENTO ESPECÍFICO WRESTLING

Art. 1º - A competição de lutas será regida de acordo com as regras oficiais da United World Wrestling (UWW), reconhecidas pela Confederação Brasileira de Wrestling (CBW), e com os Regulamentos e Normas da FAPE.

Art. 2º - As competições serão disputadas somente na disciplina de luta no estilo livre nos dois gêneros (masculino e feminino).

Art. 3º - Será realizada competição individual

1) Para cada uma das categorias de peso, nos dois gêneros.

Art. 4º - As competições serão abertas à participação de universitários-atletas sem graduação mínima e máxima estabelecida.

Art. 5º - Situações de WO.

1) Nos casos em que o universitário-atleta posteriormente a realização da pesagem não esteja entre limites mínimos e máximos de peso, este aluno- atleta receberá WO e será eliminado da competição;

2) A ordem do sorteio será mantida e o seu adversário passara automaticamente para a próxima fase na sua chave

3) Caso aconteça durante a competição um WO o universitário-atleta será eliminado do combate em questão, podendo seguir competindo na chave da repescagem posteriormente ao WO. Caso o universitário-atleta já esteja na chave da repescagem ele estará automaticamente fora da disputa de medalhas.

Art. 6º - Serão aplicados os pontos de classificação segundo as regras da federação internacional, nos casos de sistema direto com repescagem e nas disputas por equipe.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPS

Art. 7º - Para as competições individuais serão adotados os seguintes procedimentos:

- 1) Cada univesitário-atleta só poderá participar de 1 (uma) categoria de peso.
- 2) Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 3 (três) univesitários-atletas inscritos.

Art. 8º - Serão disputadas as seguintes categorias:

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

Art. 9º - Os limites das categorias foram baseados nas categorias oficiais dos JUBs 2024, promovidos pela Confederação Brasileira do Desporto Universitário (CBDU).

Art. 10 - A pesagem será realizada sob a responsabilidade da comissão de pesagem, sendo uma específica para o gênero feminino e outra para o masculino.

Art. 11 - A pesagem será válida para as competições e obedecerá aos seguintes critérios:

- 1) O univesitário-atleta obrigatoriamente deverá pesar com a malha de competição.
- 2) O univesitário-atleta que na pesagem extraoficial, se apresentar com o peso igual ou superior a 500 gramas acima do peso da categoria na qual está inscrito, estará automaticamente impedido de participar da competição.
- 3) Caso na pesagem extraoficial o univesitário-atleta esteja dentro dos limites máximos e mínimos de sua categoria de peso, sua pesagem será validada.
- 4) O univesitário-atleta terá direito apenas a uma única pesagem oficial.
- 5) Será eliminado da competição o univesitário-atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender os limites, da sua categoria de peso.

Art. 11 - Toda e qualquer ação para perda rápida de peso que coloque em risco a saúde do univesitário-



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

atleta, será relatada e encaminhada para CD, ficando o técnico sujeito as sanções previstas.

Art. 12 - O sistema de disputas obedecerá aos seguintes critérios:

- 1) Nos confrontos com 2 (dois) participantes: melhor de 3 confrontos.
- 2) Nos confrontos com 3 (três) a 5 (cinco) participantes: disputa de todos contra todos.
- 3) Nos confrontos com 6 (seis) participantes: será utilizado o formato de dois grupos de 3 no sistema de todos contra todos em cada grupo onde os campeões de cada grupo fazem a final e os segundos colocados de cada grupo se sagram em terceiro lugar.
- 4) Nos confrontos com 7 (sete) participantes: será utilizado o formato de dois grupos, um de 3 e um de 4, no sistema de todos contra todos em cada grupo, onde os campeões de cada grupo fazem a final e os segundos de cada grupo se sagram em terceiro lugar.
- 5) Nos confrontos com 8 (oito) participantes: será utilizado o formato de dois grupos de 4, no sistema de todos contra todos em cada grupo, onde os campeões de cada grupo fazem a final e os segundos de cada grupo se sagram em terceiro lugar.
- 6) A partir de 9 (nove) participantes: será utilizado o sistema de eliminatória direta. Os univesitários-atletas que perderam para os finalistas se classificam automaticamente para a repescagem. Serão dois grupos de repescagem, um sendo formado pelos perdedores do primeiro finalista e o outro com os perdedores do segundo finalista. As lutas da repescagem começam com os univesitários-atletas que perderam na primeira rodada (eliminatória) e vão avançando por eliminação direta até enfrentar os perdedores da rodada da semifinal. Os ganhadores do último confronto da repescagem receberão cada um uma medalha de bronze;

Art. 13 - Para a competição por equipes serão adotados os seguintes procedimentos:

- 1) A equipe será composta por todos os univesitários-atletas que participaram dos torneios individuais.
- 2) Minimamente cada equipe deverá ser composta por 2 (dois) univesitários-atletas por sexo.
- 3) Será declarada vencedora a equipe que obtiver maior número de vitórias.

Art. 14 - Critério de desempate.

- 1) Maior número de vitórias por encostamento;
- 2) Maior número de vitórias por WxO e/ou desclassificação;
- 3) Maior soma de pontos técnicos recebidos durante os confrontos;
- 4) Caso permaneça o empate será realizado um sorteio para saber qual categoria vai lutar novamente



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

para desempatar o confronto.

Art. 15 - Em caso de lesão durante o combate, o univesitário-atleta não poderá ser substituído por outro univesitário-atleta da sua equipe.

Art. 16 - O univesitário-atleta que apresentar atestado médico que o impeça de lutar, poderá compor a sua equipe durante a competição por equipes, mas não receberá os pontos de classificação dos confrontos.

Art. 17 - O tempo de luta será de dois períodos (rounds) de 03 (três) minutos de duração com um intervalo de 30 segundos entre eles (os pontos de um período são computados para o próximo).

Art. 18 - O univesitário-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência com os seus uniformes de luta (vestimenta).

Art. 19 – É facultativo o uso de sapatilhas de luta olímpica.

Art. 20 - O primeiro nome a ser chamado deve utilizar malha vermelha e o segundo nome a ser chamado malha azul.

Art. 21 - Não será permitido uso de qualquer acessório com parte metálica (Ex: anéis, colares, joelheira articulada, grampos de cabelo).

Art. 22 - Toda e qualquer solicitação de substituição de univesitários-atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Art. 23 - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação geral da modalidade, com a anuência da gerência de esporte, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ

Art. 1º - A competição será realizada nas categorias masculino e feminino;

Art. 2º - Será obrigatório o uso do uniforme (camiseta ou agasalho) pelo atleta da sua IES. Caso contrário, ele não poderá competir.

Parágrafo único – O atleta não poderá jogar descalço, de chinelos (couro ou borracha) ou sandálias.

Art. 3º - As competições serão disputadas de acordo com as Leis em vigor da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), com o tempo de reflexão para cada atleta de 25min + 10s, de acréscimo, desde o primeiro lance para o término da partida, ou 35min, sistema nocaute, devendo cada participante



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

apresentar um jogo de peças padrão oficial e um relógio de xadrez em perfeito estado de funcionamento.

Parágrafo único - O Relógio Digital terá preferência ao analógico.

Art. 4º - O sistema de disputa de cada competição (masculino e feminino), bem como os critérios de desempates serão os seguintes:

- a) Sistema de disputa
 - 1) Pelo sistema Suíço em 05 (cinco) rodadas ou RR para competições com até 8 atletas onde poderão ser reajustado o tempo de reflexão; (FPEX)
 - 2) Ou conforme definido no Congresso Técnico.
- b) Critérios de desempates
 - 1) Em competição disputada pelo sistema Suíço, serão adotados os seguintes critérios:
 - I. Confronto direto, válido somente para o desempate do 1a (Primeiro) lugar entre 02 (dois ou duas) universitários-atletas envolvidos (as);
 - II. Buchholz medianos;
 - III. Buchholz totais;
 - IV. Maior número de vitórias;
 - V. Sonnemborg-berger;
 - VI. Menor idade.
 - 2) Em competição disputada pelo sistema Round-Robin, serão adotados os seguintes critérios:
 - I. Confronto direto;
 - II. Sonnemborg-berger;
 - III. Número de Vitórias
 - IV. Menor idade.

Art. 5º - Para a classificação final das IES, em cada categoria, serão computados os pontos obtidos individualmente pelos seus universitários-atletas. Persistindo o empate, vencerá a IES na qual o seu atleta tiver obtido a melhor classificação.

Art. 6º - O Congresso Técnico de Xadrez será realizado 30 (trinta) minutos antes do início da competição (da 1ª rodada).



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Art. 7º - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral e do Departamento de Técnico.



REGULAMENTO DOS JOGOS UNIVERSITÁRIOS DE PERNAMBUCO – JUPs

Papel Timbrado da IES

ANEXO II

FICHA DE FILIAÇÃO DE INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR

A IES, abaixo qualificada, vem requerer sua filiação, junto a **FAPE – FEDERAÇÃO ACADÊMICA PERNAMBUCANA DE ESPORTES**, informando ser conhecedora das normas legais que preceituam tal vínculo.

DADOS CADASTRAIS DA IES

RAZÃO SOCIAL	
NOME FANTASIA	
CNPJ	
ENDEREÇO	
BAIRRO	
CIDADE	
CEP	
REPRESENTANTE LEGAL	
FUNÇÃO	
RG	
CPF	
E-mail IES	
E-mail REPRESENTANTE	
ANEXAR DOCUMENTO QUE COMPROVE O CREDENCIAMENTO DA IES JUNTO AO CONSELHO ESTADUAL OU CONSELHO FEDERAL DE EDUCAÇÃO	

DATA

ASSINATURA DO REPRESENTANTE LEGAL DA IES

CARIMBO DA IES