UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS GERAIS

2017

ÌNDICE

I – PRINCÍPIOS GERAIS

II – DA ORGANIZAÇÃO

III – DAS INSCRIÇÕES

IV – DOS PARTICIPANTES

V – DO CONGRESSO TÉCNICO

VI – DAS COMPETIÇÕES

VII – DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS

VIII – DOS SISTEMAS DE COMPETIÇÃO

IX – DA CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

X – DOS CAMPEÕES

XI – DOS PROTESTOS

XII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

CRONOGRAMA

CAPÍTULO I
PRINCÍPIOS GERAIS

Art. 1^0 – Os Jogos Gerais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte são promovidas pela administração central da referida instituição e organizadas, executadas e dirigidas pelo Complexo de esportes e eventos, COESPE, com apoio da Pro reitoria de Assuntos Estudantis e cooperação dos Centros de Ensino e dos centros acadêmicos estudantis (CA's) e o DCE.

Art. 2^0 – Os Jogos Gerais têm como objetivos, despertar o interesse pela prática desportiva, bem como possibilitar uma maior participação e integração dos segmentos discente, docente e técnico-administrativo da UFRN.

Art. 3^0 – Serão convidadas a participar dos Jogos Gerais da UFRN 2017, nas modalidades relacionadas no artigo 5º do presente regulamento, as equipes representativas dos Centros Acadêmicos, Escolas, Institutos e Servidores.

Art. 4^0 - Os participantes dos Jogos Gerais serão considerados conhecedores das regras e leis desportivas, bem como das disposições contidas neste Regulamento.

Art. 5^0 – Serão disputadas as seguintes modalidades:

Coletivas			**Nº de inscritos por equipe**
Modalidade	**Masculino**	**Feminino**	
Basquetebol	X	X	20
Futebol	X	X	25
Futsal	X	X	20
Handebol	X	X	20
Voleibol Indoor	X	X	20
Voleibol 4x4 misto (praia)	X	X	6
Vôlei de dupla (Praia)	X	X	3
Individuais			
Modalidade	**Masculino**	**Feminino**	
Atletismo	X	X	Aberto
Badminton	X	X	Aberto
Judô	X	X	Aberto
Xadrez	X	X	Aberto
Lutas – Karatê/Taekwondo	X	X	Aberto
Eletrônicos			
League of Legends	Misto (Masculino e Feminino)		2 equipes por centro com 8 jogadores (5 titulares e 3 reservas, por equipe)
Futebol Virtual (FIFA 2017 – PS4)	Misto (Masculino e Feminino)		Individual – 05 jogadores por centro
Counter Strike	Misto (Masculino e Feminino)		A definir

§ 1º: a cada ano, a critério da COESPE, poderão ser retiradas ou incluídas modalidades nos jogos de que trata este regulamento.

CAPÍTULO I I
DA ORGANIZAÇÃO

Art. 6^{0} - Constituirão poderes das Olimpíadas:

I. Comissão de Honra;
II. Direção Geral (DG);
III. Direção Técnica Desportiva (DTD);
IV. Comissão Disciplinar (CD).

Art. 7^{0} - A Comissão de Honra terá a seguinte constituição:

a) O reitor da UFRN;
b) O vice-reitor da UFRN;
c) Os pró-reitores da UFRN;
d) Os diretores dos Centros de Ensino da UFRN;
e) O representante do DCE.

§ 1º - Poderão integrar a Comissão de Honra, outras pessoas que venham a contribuir diretamente para o êxito nos jogos.

Art. 8^{0} - A Direção Geral será exercita pelo Diretor do Complexo de Esportes e Eventos.

Art. 9^{0} - Compete à Direção Geral, providenciar todos os meios necessários à realização do evento.

Art. 10 - A Direção Técnica Desportiva - DTD será composta pelo diretor técnico e seus auxiliares, entre eles a Secretaria Geral e coordenadores de modalidades.

§ 1º: Compete a CTD:

I. Elaborar os sistemas de competição;
II. Realizar os congressos técnicos das diversas modalidades;
III. Coordenar a execução das diversas competições;
IV. Designar árbitros, auxiliares e outras pessoas responsáveis pela execução das competições;
V. Classificar os concorrentes e indicar os vencedores das diversas modalidades;
VI. Encaminhar à Comissão Disciplinar, todos os casos passíveis de apreciação e julgamento da Justiça Desportiva;
VII. Solicitar junto à Direção Geral, as instalações necessárias para a realização dos campeonatos;
VIII. Tomar conhecimento das ocorrências verificadas no local das competições e solucioná-las, dando ciência à Direção Geral;

IX. Encaminhar à Secretaria Geral, os relatórios diários das competições, para publicação no Boletim Oficial;
X. Elaborar o relatório final.

§ 2º: À Secretaria Geral compete:

I. Receber e controlar as inscrições;
II. Controlar toda a documentação;
III. Preparar e expedir a correspondência das Olimpíadas;
IV. Expedir e divulgar os boletins diários dos Jogos;
V. Imprimir relatórios.

Art. 11 - A Comissão Disciplinar será constituída por 05 (cinco) auditores, um deles será o seu presidente, 01 (um) procurador e 01 (um) secretário.

§ 1º: A Comissão Disciplinar delibera com a presença da maioria dos seus auditores, de acordo com a demanda processual, por meio de convocação de seu presidente.

§ 2º- A Comissão Disciplinar delibera com base nas disposições contidas no Código Brasileiro de Justiça Desportiva-CBJD e, no que couber, com as normas dispostas neste Regulamento e nos regulamentos específicos de cada modalidade.

§ 3°- Os prazos e demais procedimentos dispostos no código a que se refere o parágrafo anterior poderão ser modificados pela Comissão Disciplinar, visando à disciplina da competição e à celeridade e eficácia da Justiça Desportiva.

CAPÍTULO III
DAS INSCRIÇÕES

Art. 12 – As inscrições das equipes coletivas e individuais se farão por indicação dos Diretores dos Centros de Ensino.

§ 1º - Para toda e qualquer modalidade coletiva será aberta à participação de atleta de qualquer segmento do Centro de Ensino que o mesmo pertença, e será facultado ao representante da equipe, formar sua equipe usando por afinidade qualquer atleta do seu centro, em qualquer dos segmentos, seja estudante, professor ou funcionário, inclusive os terceirizados.

§ 2º - Quando um curso estiver participando de uma modalidade, seus alunos atletas não poderão participar por outra equipe na mesma modalidade.

§ 3º - A COESPE não terá nenhuma ingerência na formação de qualquer equipe em nenhuma circunstância.

§ 4º - Pode o mesmo atleta participar de mais de uma modalidade, desde que esteja inscrito e não infrinja os parágrafos anteriores.

§ 5º - Para as modalidades individuais, a inscrição será por Centro, ou unidade da UFRN.

Art. 13 – O número máximo de atletas inscritos, por modalidade, está definido no Art. 5 do presente regulamento.

§ 1º - Nas modalidades voleibol de quadra, basquetebol e handebol, os Centro ou Unidades Acadêmicas poderão inscrever até 04 (quatro) equipes por categoria (masculino/feminino).

§ 2º - Nas modalidades futebol de campo masculino e futebol de salão masculino os Centros ou Unidades Acadêmicas poderão inscrever até duas equipes. Na categoria feminina, das mesmas modalidades, será permitido a inscrição de uma equipe representativa.

§ 3º - Nas modalidades eletrônicas, os Centros ou Unidades Acadêmicas poderão inscrever até duas equipes para o League of Legends e até cinco jogadores para o Futebol Virtual (FIFA 2017 - PS4).

§ 4º - Nas demais modalidades que compõem os Jogos Gerais da UFRN, xadrez, badminton, lutas e atletismo os Centros ou Unidades Acadêmicas poderão inscrever quantos atletas desejarem, na modalidade vôlei de areia poderão ser inscritos quantas duplas e quartetos quiserem.

CAPÍTULO IV
DOS PARTICIPANTES

Art. 14 - Poderão participar dos Jogos Gerais, na qualidade de atleta, o estudante que se encontrar devidamente matriculado e cursando disciplina (s) no semestre de realização da referida competição, em nível de graduação ou pós-graduação (aperfeiçoamento, especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado), Professores, Funcionários e Prestadores de Serviço terceirizados lotados nessa universidade todos no gozo dos seus direitos, desde que seu nome conste na ficha de inscrição.

Art. 15 – Na ocasião de cada partida dos esportes coletivos, os atletas devem apresentar à mesa de controle, documento de identificação com fotografia, e identidade mais o PID atualizado nas modalidades individuais.

§ Único: A apresentação do documento referido no caput deste artigo deverá ser feita através do original, não sendo permitida a apresentação de cópias xerográficas, mesmo que autenticadas.

Art. 16 – Para efeito de participação dos Jogos Gerais, a categoria “Servidores” compreende professores e técnicos administrativos da UFRN, além de servidores de empresas terceirizadas, prestadoras de serviços contínuos à UFRN, com lotação nas unidades acadêmicas, (centros), administração central, NUPLAM, FUNPEC, COMPERVE, Infraestrutura, Escola de Música e Museu Câmara Cascudo.

§ 1º- Somente será assegurada a participação prevista no caput deste artigo, aos servidores que se encontrarem na referida situação, por ocasião do semestre de realização do referido evento e que apresentarem documento que comprove sua situação atual.

CAPÍTULO V
DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 17 - O congresso técnico será dirigido pelo Diretor Técnico e seus auxiliares. Acontecerá, em data marcada pela DG, antes da data prevista para cada modalidade.

Art. 18 - Durante a realização do congresso técnico e outras reuniões, só terá direito à voz e a voto, um representante por equipe.

Art. 19 - Na reunião do congresso técnico serão conhecidas as normas (Regulamentos Específicos) que regerão as competições de cada modalidade, não havendo outra reunião para tratar do assunto.

Art. 20 - As tabelas das competições dos desportos coletivos e os programas horários dos desportos individuais serão conhecidos no momento do Congresso Técnico.

CAPÍTULO VI
DAS COMPETIÇÕES

Art. 21 - Para as modalidades individuais, a CTD não estipulará índices mínimos para a inscrição de atletas.

Parágrafo Único: Os atletas inscritos que não comparecerem às provas, serão considerados como participantes efetivos das mesmas, para efeito de contagem de número de provas, no tocante ao direito de participação.

Art. 22 – Os Jogos Gerais, quando couber, terão regulamentos específicos para cada modalidade desportiva.

CAPÍTULO VII
DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS

Art. 23- Serão aplicadas às regras oficiais de cada modalidade desportiva, desde que não colidentes com as disposições contidas neste Regulamento.

Art. 24- As competições terão seu início no horário fixado pela CTD, sendo considerada perdedora por W x O, nas modalidades coletivas, a equipe que não estiver apta a disputar, dentro do local de competição, até quinze (15) minutos, no máximo, após o horário estabelecido na tabela.

§ 1º - Quando para o inicio do jogo o horário estabelecido na tabela já estiver excedido ao tempo de tolerância essa tolerância deixará de existir.

§ 2º - As equipes deverão está prontas para iniciarem o jogo imediatamente ao fim do jogo anterior ao seu, sob pena de perder por W x O.

§ 3º - As modalidades individuais seguem suas regras específicas em relação à ausência a que se refere este artigo.

§ 4º - A equipe que perder por W X O, estará automaticamente eliminada das Olimpíadas na modalidade, sem direito a interpor recurso. A equipe ao ser eliminada; todos os seus resultados serão considerados (tanto para jogos já realizados como para jogos que iriam se realizar) de acordo com o parágrafo 5º desse artigo.

§ 5º - Para todos os efeitos deste Regulamento, serão atribuídos, nos casos de W x O, os seguintes resultados:

I. Basquetebol: 20 x 00;
II. Futebol de Campo: 03 x 00;
III. Futsal: 03 x 00;
IV. Handebol: 03 x 00;
V. Voleibol: 02 x 00;
VI. Voleibol de dupla: 02 x 00
VII. Badminton: 02 x 00
VIII. League of Legends: 25 x 00 (20 minutos)
IX. Futebol Virtual (FIFA 2017 - PS4): 03 x 00.

Art. 25 - Só será permitida a presença, dentro dos locais de competições durante a realização das mesmas, das equipes participantes, através de seus atletas e dirigentes oficiais.

§ 1^0 - Poderão permanecer no banco de reservas, até o máximo de 02 pessoas fora os atletas, devidamente inscritos em súmula, desde que não ultrapassem o número permitido pelas regras oficiais de cada modalidade desportiva.

§ 2^0 - O técnico deverá usar uniforme desportivo ou social, condizente com as características do evento e com a ética desportiva, não sendo permitida a

presença no banco de reserva de pessoas descalças, trajando camisetas regata nem sandália japonesa.

§ 3^0 - É proibido a qualquer membro que se encontre no banco de reservas, fazer uso de bebida alcoólica ou fumar durante a competição.

CAPÍTULO VIII
DOS SISTEMAS DE COMPETIÇÕES

Art. 26 - Nos desportos individuais, a ordem dos jogos e/ou provas poderá ser definida mediante sorteio, variando o sistema adotado, de acordo com as necessidades e peculiaridades de cada modalidade desportiva, a critério da CTD.

Art. 27 - Nos desportos coletivos será adotado o sistema de rodízio ou o sistema misto, de acordo com o número de participantes, tempo disponível para a realização do evento e instalações físicas disponíveis, implicando a participação mínima de **dois** jogos por equipe, em cada modalidade desportiva.

§ 1^0 - Os modelos das tabelas dos jogos, nas modalidades coletivas serão divulgados no congresso técnico.

Art. 28 - As diversas competições dos jogos serão realizados de acordo com as seguintes situações:

I - Nos desportos coletivos, com número de competidores de 06 (seis) a 16 (dezesseis), será utilizado o sistema misto, com as equipes divididas em grupos de 03 (três), de 04 (quatro), ou 05 (cinco) equipes;
II – Na ocorrência de numa modalidade em qualquer naipe ter número de equipes entre 03 e 05 equipes, a mesma será realizada com rodízio simples entre as equipes participantes; e a duas equipes que somarem o maior número de pontos jogarão o jogo de confirmação com final do campeonato;
III – No caso de 02 equipes participantes, haverá uma melhor de 3 jogos;
IV - Nos desportos individuais serão utilizadas as regras oficiais de cada desporto;
V - Nos desportos eletrônicos, a definição do formato ocorrerá após o término das inscrições, em congresso técnico.

Art. 29 - Nas competições de basquetebol, futebol, futsal, handebol, voleibol de dupla, voleibol quarteto, voleibol in door e League of Legends, será proclamada vencedora a equipe que obtiver o maior número de pontos ganhos, observando-se os critérios do sistema de competição adotado para cada modalidade, além de seus regulamentos específicos.

CAPÍTULO IX
DA CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

Art. 30 - Nas fases da competição em que o sistema de disputa seja o ”rodízio”, os jogos poderão terminar empatados quando as regras oficiais assim o permitir, não se

aplicando tal disposição quando o sistema empregado em alguma fase diferir do “rodízio”, situação em que os jogos não poderão terminar empatados.

Art. 31 - A contagem de pontos será a seguinte:

	Contagem de Pontos			
Modalidade	Vitória	Empate com gols	Empate sem gols	Derrota
Basquetebol	02 Pontos			01 Ponto
Futebol Mini campo	03 Pontos	02 Pontos	01 Ponto	00 Ponto
Voleibol de dupla	02 Pontos			00 Ponto
Futsal	03 Pontos	02 Pontos	01 Ponto	00 Ponto
Handebol	02 Pontos	01 Ponto	01 Ponto	00 Ponto
Voleibol	02 Pontos			00 Ponto
Xadrez	02 Pontos	01 Ponto	00 Ponto	00 Ponto
Badminton	02 Pontos			00 Ponto
League of Legends	03 pontos	1 ponto		00 ponto
Futebol Virtual (FIFA 2017 - PS4)	03 pontos	1 ponto		00 ponto

Art. 32 - Nas modalidades coletivas, nas decisões em que haja a necessidade de se conhecer um vencedor e finalistas (1º e 2º), os empates no tempo regulamentar serão decididos da seguinte forma:

I – No basquetebol, handebol, xadrez e o Futebol Virtual (FIFA 2017 - PS4), de acordo com as regras oficiais;

II - No futebol mini campo e futsal, por cobrança de 03 (três) tiros livres diretos da marca do pênalti, por atletas distintos e alternados por equipe. Permanecendo o empate, será cobrado 01 (um) tiro livre por cada equipe, de forma alternada e por atleta distinto, e assim sucessivamente até definir a equipe vencedora.

§ Único: Somente poderão participar das cobranças dos tiros livres aos quais se refere o inciso II deste artigo, os atletas que estiverem participando do jogo ao final do mesmo, sendo permitida a cada um, a cobrança de um único tiro livre por série.

Art. 33 – No caso de desempate, na fase classificatória, no sistema de “rodízio”, quando serão conhecidos os classificados de cada chave ou grupo, serão adotados, por ordem de utilização, os seguintes critérios:

I. Confronto Direto; (Obs.: **sempre** que duas equipes estiverem empatadas usaremos este critério);

II. Maior número de Vitórias

III. Saldo de “Gols” (para handebol, futebol, futsal e futebol virtual (FIFA 2017 - PS4)) - “Sets e depois pontos” para voleibol, pontos para basquete, (diferença entre o positivo e o negativo) e menor soma de tempo das partidas vencidas para League of Legends;

IV. Maior número de Gols marcados no futebol, futsal, handebol e Futebol Virtual (FIFA 2017 - PS4), Pontos no basquetebol e no voleibol, marcados entre as equipes empatadas.

V. Saldo “Average” - “Gols” - entre as equipes empatadas (Quociente (divisão) entre o positivo e o negativo - vence o maior quociente = equipe menos vazada);

VI. Sorteio.

§ 1°- Os critérios referidos nos incisos de I a VI deste artigo serão aplicados pela ordem em que se encontram, aplicando-se o segundo sempre que o primeiro não definir o desempate e assim sucessivamente, até que seja definida a equipe classificada.

§ 2° - Quando houver empate entre três (03) equipes, após a definição da primeira equipe classificada, reinicia se desde o primeiro critério para obter se outros desempates.

CAPÍTULO X
DOS CAMPEÕES

Art. 34 - Serão proclamadas campeãs as equipes que obtiverem a primeira classificação nas diversas modalidades ou provas disputadas.

Parágrafo Único: A classificação final dos Jogos Gerais será procedida com base na seguinte pontuação:

1º lugar	34 pontos
2º lugar	21 pontos
3º lugar	13 pontos
4º lugar	08 pontos
5º lugar	05 pontos
6º lugar	03 pontos
7º lugar	02 pontos
8º lugar	01 ponto

CAPÍTULO XI
DOS PROTESTOS

Art. 35 - O protesto e demais ações judiciais desportivas são formas de manifestação diante de situações irregulares ou discórdias decorrentes das disputas, expresso através de documento hábil, encaminhado a CTD.

§ 1^0 - Têm competência para impetrar os instrumentos jurídicos referidos no caput deste artigo, os responsáveis pelas equipes sejam eles atletas ou não, impetrantes ou procuradores legais por eles constituídos.

§º 2^0- O protesto somente será admitido se apresentado dentro de um prazo máximo de seis (06) horas após o término da competição que lhe deu causa, acompanhado do recibo de pagamento de importância referente a 30 % (trinta por cento) do salário mínimo vigente, recolhido junto à Secretaria Geral, à Direção geral ou a CTD, que será devolvida ao impetrante, no caso de provimento da ação.

§ 3º - Os fatos que derem causas ao protesto poderão ser levados ao conhecimento dos árbitros e/ou coordenadores de modalidades, a fim de que os mesmos os registrem em súmula ou documento competente.

CAPÍTULO XII
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 36 - A comunicação da DG, CTD e SG com os participantes dos Jogos Gerais, será feita através do Boletim Oficial publicado no site da competição ou por e-mail, divulgados no congresso técnico, direto aos representantes de cada equipe, diretores e vice-diretores das unidades acadêmicas, coordenadores de curso e chefes de departamento.

Art. 37- A homologação dos resultados e recordes, serão feitos através do Boletim Oficial da competição.

Art. 38 - Os uniformes utilizados pelas equipes participantes devem obedecer à padronização de cores para as camisas e calções, para todas as modalidades, exceto futebol que ainda exige padronização de meiões.

§ 1º - A CTD poderá manter coletes de reserva, sendo os mesmos para casos de semelhança de uniformes resolvidos pelo árbitro da partida ou pelo coordenador da respectiva modalidade.

Art. 39 - Os promotores dos Jogos Gerais não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com os participantes ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das respectivas competições.

Art. 40 - Quando uma partida ou prova for interrompida ou deixar de ser realizada por motivo de força maior, caberá a CTD, ouvidos os coordenadores de modalidade e os representantes das equipes envolvidas, tomarem decisão dentro de um prazo máximo de seis (06) horas, contadas, a partir do momento em que foi interrompida, ressalvada os casos previstos nas regras oficiais de cada modalidade desportiva.

Art. 41 - As competições somente poderão ser adiadas ou antecipadas, nos casos de interesse do próprio evento, por decisão da CTD, homologada pela DG.

Art. 42 - O atleta que for expulso de jogo, em qualquer modalidade desportiva, ficará automaticamente impedido de participar da partida seguinte de sua equipe, na respectiva modalidade, ficando ainda sujeito a julgamento pela Comissão Disciplinar.

Art. 43 - Os casos disciplinares sujeitarão o infrator (servidor ou estudante), no que couber, tanto às sanções previstas no CBJD, assim como no Código Penal Brasileiro, e no respectivo regime disciplinar disposto no Regimento Geral da UFRN.

Art. 44 - Não será permitido veto de arbitragem por parte das equipes participantes.

Art. 45 - Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Geral.

Direção Geral

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Site oficial de divulgação: **esporteufrn.wixsite.com/coespeufrn**
Redes sociais: **COESPE: facebook.com/COESPEUFRN/**
Esportes Eletrônicos: facebook.com/ligaufrn

JOGOS GERAIS 2017

CRONOGRAMA

MODALIDADES	INSCRIÇÕES	CONGRESSO TÉCNICO	COMPETIÇÕES
ATLETISMO	07/08 a 14/08	14/08 (Às 18h30)	02/09 e 03/09
BADMINTON	15/05 a 22/05	22/05 (Às 18h30)	27/05 e 28/05
BASQUETE	01/05 a 15/05	15/05 (Às 18h30)	20/05 e 21/05
COUNTER STRIKE (VERSÃO A DENIFIR)	A DEFINIR	A DEFINIR	A DEFINIR
FUTSAL/ FUTEBOL DE CAMPO	07/08 a 14/08	14/08 (Às 18h30)	02/09 (INÍCIO)
FUTEBOL VIRTUAL (FIFA 2017)	MÊS DE JUNHO	MÊS DE JUNHO	MÊS DE JUNHO
HANDEBOL	15/05 a 22/05	22/05 (Às 18h30)	27/05 e 28/05
JUDÔ/KARATÊ/TAEKWONDO	14/08 a 21/08	21/08 (Às 18h30)	02/09 e 03/09
LEAGUE OF LEGENDS	MÊS DE AGOSTO	MÊS DE AGOSTO	MÊS DE AGOSTO
VOLEIBOL INDOOR	20/04 a 02/05	02/05 (Às 18h30)	06/05 e 07/05
VÔLEI DE AREIA	15/05 a 22/05	22/05 (Às 18h30)	27/05 e 28/05
XADREZ	20/04 a 15/05	15/05 (Às 18h30)	20/05 e 21/05

*Todas as datas estão sujeitas a alterações.

COESPE
COMPLEXO DE ESPORTES E EVENTOS

UFRN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE