

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS
CENTRO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

REGULAMENTO TÉCNICO

MARÇO
2019

REGULAMENTO TÉCNICO DE ATLETISMO

Art.1º-A competição de atletismo é composta de provas de velocidade, saltos e de uma **minimaratona** em volta ao Campus Universitário.

Art.2º-A **minimaratona** será realizada por atletas de ambos os sexos, de percurso único previamente determinado e amplamente divulgado.

Art.3º-As regras técnicas que norteiam a competição de atletismo serão as internacionais conhecidas, obedecendo ao conteúdo deste regulamento.

Art.4º-Cada curso e entidade poderão inscrever no máximo 05 (cinco) atletas para a minimaratona e 02 (dois) para o restante de cada prova, por sexo.

Art.5º-No ato da inscrição cada atleta assinará um termo de responsabilidade, declarando estar em condições físicas satisfatórias para participar da minimaratona e demais provas.

Art.6º-Aos atletas serão fornecidas fichas numeradas, devendo ser entregues nos postos de controle.

Art.7º-No percurso e nos postos de controle serão registradas as passagens de todos os atletas, sendo desclassificado o atleta que deixar de passar por qualquer trecho do percurso ou que nos postos de controle ou funil de chegada.

Art.8º-Será também desclassificado o atleta que fizer uso de qualquer meio ilícito para obter vantagem sobre os demais concorrentes.

Art.9º-Serão disputadas também as seguintes provas:

I - 100 m	-	masculino e feminino.
II - 200 m	-	“ “ “
III - Salto em distância	-	“ “ “

Art.10º-Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TECNICO DE BASQUETEBOL

Art.1º- A competição de basquetebol será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBB e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de equipes inscritas.

Art.3º- Para efeito de classificação, a contagem de pontos será;

I - Vitória	02 pontos
II - Derrota	01 ponto
III - Ausência	00 ponto

Art.4º- Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso, após esse tempo a equipe é declarada ausente, perdendo o jogo por W x O e será eliminada da Olimpíada.

Art.5º- Em caso de W x O , além dos dois pontos ganhos para efeito de classificação, será confirmado o placar de 20 x 00, em favor da equipe que comparecer em quadra.

Art.6º- Em caso de empate na contagem de pontos, entre duas ou mais equipes, na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios;

- I - Participação do Cerimonial de Abertura.
- II - Confronto direto entre 02 (duas) equipes;
- III - Maior número de pontos por cesta - todos os jogos da fase;
- IV - Maior saldo de pontos por cesta - todos os jogos da fase;
- V - Maior número de pontos feitos por cesta entre as equipes empatadas nos jogos entre elas;
- VI - Maior saldo de pontos por cesta entre as equipes empatadas nos jogos entre elas;
- VII -Sorteio.

Art.6º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE DAMA

Art.1º- Cada área poderá inscrever uma quantia ilimitada de atletas.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Organizadora.

Art.3º- O jogo será realizado em damas de 20 pedras,

Art.4º- As etapas serão definidas em melhor de cinco partidas, ou seja a equipe terá que vencer duas partidas.

Art.5º- A pedra tocada deverá ser jogada.

Art.6º - A comida sempre será pela maior quantidade de pedras.

Art.7º- Ocorrendo a hipótese de um jogador obter três damas contra uma de seu adversário, os jogadores terão 16 (dezesseis) lances para finalizarem o jogo, caso contrário a partida estará empatada.

Art.8º- O atleta somente poderá ser substituído por outro (inscrito), quando acontecer o encerramento da partida que estiver em andamento.

Art.9º- Se durante uma partida o número de atletas de uma equipe for inferior a dois, esta deverá ser encerrada, e a equipe adversária será considerada vencedora.

Art.10º Se a equipe adversária vencedora estiver com vantagem no placar, no momento de encerramento da partida no que se trata o artigo anterior, a contagem será mantida. No caso de estar empatado ou em desvantagem no marcador, a equipe infratora perderá o jogo pelo placar de 01 x 0.

Art.11- O critério de desempate da modalidade será:

- Saldo de rodadas/jogo
- Saldo de partidas

Art.12- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DO FUTEBOL DE CAMPO

Art.1º- A Competição de Futebol de Campo, será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBF e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de equipes inscritas.

Art.3º- Para efeito de classificação, a contagem de pontos será;

I - Vitória	03 pontos
II - Empate	01 ponto
III - Derrota	00 ponto

Art.4º- Nos casos de empate nas classificações, serão adotados os seguintes critérios;

A - Entre duas equipes:

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Confronto direto na fase;
- III - Número de vitória na fase;
- IV - Saldo de gols na fase;
- V - Maior número de gols na fase;
- VI - Menor número de gols sofridos na fase;
- VII - Sorteio

B - Entre três ou mais equipes:

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Número de vitória na fase
- III - Maior saldo de gols na fase
- IV - Maior número de gols na fase;
- V - Menor de gols sofridos na fase;
- VI - Sorteio.

Art.5º- Ocorrendo empate em jogo que necessite apresentar um vencedor; haverá uma prorrogação 20 (vinte) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 10

(dez) minutos, com mudança de lado e sem intervalo, caso persista o empate haverá cobrança de penaltis pelo critério Olímpico.

Art.6º- Durante a realização de um jogo, cada equipe poderá fazer 05 (cinco) substituições incluindo o goleiro.

Art.7º- Haverá uma tolerância de 15(quinze) minutos de atraso, após esse tempo a equipe é declarada ausente, perdendo o jogo por W x O e será eliminada da Olimpíada.

Art.8º Em caso de W x O , além dos dois pontos ganhos para efeito de classificação, será confirmado o placar de 02 x 00, em favor da equipe que comparecer em quadra.

Art.9º- Sempre que uma equipe estiver atuando com apenas 07 (sete) atletas e algum seja contundido, o árbitro concederá o prazo de 10 (dez) minutos para o seu tratamento e recuperação, somente uma vez.

Parágrafo Único - Esgotado o prazo, sem que o atleta tenha sido reincorporado á equipe, ou venha se contundir novamente, o árbitro dará o jogo encerrado e a vitória à outra equipe.

Art.10- As partidas suspensas por qualquer motivo, que não partam de nenhuma equipe e já esteja no 2º tempo, permanece o resultado. Caso ainda esteja no 1º tempo, haverá outra partida;

Art.11- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

MODALIDADE: FUTEBOL SOCIETY

Art.1º- A Competição de Futebol Society, será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBF7S e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de equipes inscritas.

Art.3º- Para efeito de classificação, a contagem de pontos será;

I - Vitória	03 pontos
II - Empate	01 ponto
III - Derrota	00 ponto

Art.4º- Cada equipe poderá inscrever no máximo 15 (quinze) atletas, sendo o time formado por 6 (seis) jogadores 5 (cinco) de linha e 1(um) goleiro.

Art.5º- As partidas terão duração de 60 minutos, divididos em dois períodos iguais de 30 minutos, com um intervalo de 10 minutos para descanso entre os dois períodos.

Art.6º- O número de substituições será liberado, indistintamente para ambas as equipes. Qualquer atleta substituído poderá retornar à partida.

Art.7º- Caso durante uma partida o número de atletas de uma equipe for inferior a cinco (3 na linha + goleiro), esta deverá ser encerrada e a equipe adversária será considerada vencedora.

Art.8º- Caso equipe adversária vencedora estiver com vantagem no placar, no momento de encerramento da partida no que se trata o artigo anterior, a contagem será mantida. No caso de estar empatada ou em desvantagem no marcador, a equipe infratora perderá o jogo pelo placar de 01 x 0.

Art.9º- Somente poderá participar do jogo o atleta que esteja devidamente uniformizado Chuteira society ou tênis; camisa; calção; meões e caneleira. Caso a equipe não esteja com o uniforme completo, a equipe será eliminada da competição.

Art.10- Em qualquer circunstancias, não haverá impedimentos.

Art.11- Todas as faltas cometidas no campo de defesa da equipe que cometer a falta, serão indiretas. As barreiras deverão ser formadas a uma distancia mínima de seis metros do local da infração, podendo haver barreira na cobrança de falta indireta.

Art.12- A partir da 5ª falta quando ocorrida em qualquer lugar do campo, a mesma será cobrada tiro direto a 9 metros do gol do adversário, ou seja na marca do pênalti mais dois metros.

Art.13- O atleta que for punido por dois cartões amarelos, terá suspensão automática de uma partida e, se punido pela segunda vez novamente com dois com dois cartões amarelos, este será eliminado da competição.

Art.14- O atleta que for punido por dois cartões amarelos, terá suspensão automática de uma partida, ese punido na próxima partida com um cartão vermelho, este será eliminado da competição.

OBS: Este item vale para a condição inversa, ou seja a ordem das punições poderá ser alterada.

Art.15- O atleta que for punido com um cartão vermelho, terá suspensão automática de uma partida, ese punido pela segunda vez será eliminado da competição.

Parágrafo Único - Este item vale para a condição inversa, ou seja, a ordem das punições poderá se alterada.

Art.16- É expressamente proibida a participação de qualquer atleta durante o jogo, portando adereços (Cordão, pulseira, relógio, anel, brincos etc.). Caso o atleta se recuse a retirar um dos adereços citados, este será eliminado do jogo.

Art.17- Nos casos de empate nas classificações, serão adotados os seguintes critérios;

A - Entre duas equipes:

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Confronto direto na fase;
- III - Número de vitória na fase;
- IV - Saldo de gols na fase;
- V - Maior número de gols na fase;
- VI - Menor número de gols sofridos na fase;
- VII - Sorteio

B - Entre três ou mais equipes:

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Número de vitória na fase
- III - Maior saldo de gols na fase
- IV - Maior número de gols na fase;
- V - Menor de gols sofridos na fase;
- VI - Sorteio.

Art.18- Ocorrendo empate em um jogo que necessite apresentar um vencedor, haverá uma prorrogação de 10 (dez) minutos, divididos em dois tempos de 05(cinco)minutos, com mudança de lado e sem intervalo, caso persista o empate, haverá cobrança de uma série de 03 (três) penaltis, persistindo o empate, uma penalidade para cada equipe por atletas diferentes até conhecer-se o vencedor.

Art.19-Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso, após esse tempo a equipe é declarada ausente, perdendo o jogo por (W x O) e sendo eliminada da Olimpíada.

Art.20-As partidas suspensas por qualquer motivo, que não partam de nenhuma equipe e já esteja no 2º tempo, permanece o resultado.Caso ainda esteja no 1º tempo, haverá outra partida;

Art.21-Em caso de W x O , além dos dois pontos ganhos para efeito de classificação, será confirmado o placar de 02 x 00, em favor da equipe que comparecer em quadra.

Art.22-Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE FUTSAL

Art.1º-A competição de Futsal será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBFS e por este regulamento.

Art.2º-Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de equipes inscritas.

Art. 3º-Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

I - Vitória	02 pontos.
II - Empate	01 ponto.
III - Derrota	00 ponto.

Art.4º-Dos cartões;

I - 01 (um) cartão vermelho	01 jogo.
II - 02 (dois) cartões azuis	01 “
III - 03 (três) cartões amarelos	01 “

Art.5º- Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso, após esse tempo a equipe é declarada ausente, perdendo o jogo por (W x O) e sendo eliminada da Olimpíada.

Art.6º- Em caso de W x O , além dos dois pontos ganhos para efeito de classificação, será confirmado o placar de 02 x 00, em favor da equipe que comparecer em quadra.

Art.7º- Nos casos de empate nas classificações, serão adotados os seguintes critérios:

A - Entre duas equipes:

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Confronto direto na fase;
- III - Número de vitória na fase;

- IV - Saldo de gols na fase;
- V - Maior número de gols na fase
- VI - Menor número de gols na fase;
- VII - Sorteio.

B - Entre três ou mais equipes;

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Número de vitória na fase;
- III - Maior saldo de gols na fase;
- IV - Maior número de gols na fase
- V - Menor número de gols na fase;
- VI - Sorteio.

Art.8º - Ocorrendo empate em um jogo que necessite apresentar um vencedor, haverá uma prorrogação de 10 (dez) minutos, divididos em dois tempos de 05 (Cinco) minutos, com mudança de lado e sem intervalo, caso persista o empate, haverá cobrança de uma série de 03 (três) penaltis, persistindo o empate, uma penalidade para cada equipe por atletas diferentes até conhecer-se o vencedor.

Art.9º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE FUTVÔLEI

Art.1º- A competição de Futvôlei será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBFV e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de equipes inscritas.

Art.3º- Cada curso ou entidade poderá inscrever no máximo 02 (duas) duplas.

Parágrafo Único - Para cada dupla será permitido à inscrição de um atleta reserva.

Art.4º- O Congresso Técnico será realizado 30 (trinta) minutos antes do início da competição, com a participação somente das equipes presentes.

Art.5º- Os jogos serão disputados em 01 (um) set de 21 (vinte um) pontos no sistema Tie-break e a final melhor de 03 (três) sets de 15 pontos.

Art.6º- Cada dupla será responsável pelo seu uniforme, short e camiseta com os números - 1, 2 e 3 para o atleta reserva.

Art.7º- Sempre haverá troca de lado quando a contagem atingir múltiplos de 08 (oito) pontos. Na final, para o 3º set as trocas de lado serão feitas quando a contagem atingir múltiplos de 05 (cinco) pontos.

Art.8º- Somente o primeiro jogo da competição terá o horário especificado, que terá tolerância máxima de 15 (quinze) minutos, todos os demais serão realizados em seqüência.

Art.9º Em caso de W x O , além dos dois pontos ganhos para efeito de classificação, será confirmado o placar de 02 X 00 (21 X 00 e 21 X 00) em favor da equipe que comparecer em quadra.

Art.10- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE HANDEBOL

Art.1º- A competição de Handebol será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBH e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de equipes inscritas.

Art. 3º- Para efeito de classificação a contagem de pontos será:

I - Vitória	02 pontos.
II - Empate	01 ponto.
III - Derrota	00 ponto.

Art.4º- Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso, após esse tempo a equipe é declarada ausente, perdendo o jogo por (W x O) e sendo eliminada da Olimpíada.

Art.5º Em caso de W x O , além dos dois pontos ganhos para efeito de classificação, será confirmado o placar de 15 x 00, em favor da equipe que comparecer em quadra.

Art.6º- Nos casos de empate nas classificações, serão adotados os seguintes critérios:

A - Entre duas equipes:

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Confronto direto na fase;
- III - Número de vitória na fase;
- IV - Saldo de gols na fase;
- V - Maior número de gols na fase
- VI - Menor número de gols na fase;
- VII - Sorteio.

B - Entre três ou mais equipes;

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Número de vitória na fase;
- III - Maior saldo de gols na fase;
- IV - Maior número de gols na fase
- V - Menor número de gols na fase;
- VI - Sorteio.

Art.7º - Ocorrendo empate em um jogo que necessite apresentar um vencedor, haverá uma prorrogação de 10 (dez) minutos, divididos em dois tempos de 05 (cinco) minutos, com mudança de lado e sem intervalo, caso persista o empate, haverá cobrança de uma série de 03 (três) penaltis, persistindo o empate, uma penalidade para cada equipe por atletas diferentes até conhecer-se o vencedor.

Art.8º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DO JUDÔ

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

Art.2º- Será disputado somente torneio individual, com inscrição máxima de até 03 atletas entre as 06 (seis) categorias abaixo:

Categoria de Peso	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

Art.3º- A competição é aberta à participação de alunos-atletas com graduação mínima estabelecida, laranja.

Art.4º- O(a) aluno-atleta(a) deverá apresentar antes de cada confronto a sua credencial. Sem a apresentação da mesma, estará impossibilitado de participar do confronto.

Art.5º- Cada aluno-atleta somente poderá estar inscrito em uma Categoria de Peso.

Art.6º- Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) alunos (as) -atletas inscritos.

Art.7º- O(a) aluno(a)-atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal.

Art.8º- A confirmação da inscrição do(a) aluno(a)-atleta dar-se-á na Reunião Técnica, sendo que confirmação da participação será efetivada na pesagem oficial que será realizada em local e horário definidos pela Coordenação de Judô.

Art.9º- O(a) aluno-atleta(a) deverá apresentar a sua credencial para subir na balança, seja na pesagem oficial.

Art.10-O (a) aluno (a)-atleta que na pesagem, se apresentar com peso igual ou superior a 1kg acima do peso da categoria na qual está inscrito, estará automaticamente impedido de participar da competição.

Art.11-O(a) aluno-atleta(a) terá direito apenas a uma única pesagem oficial.

Art.12-Será eliminado da competição o(a) aluno-atleta(a) que não comparecer a pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso.

Art.13-Os(as) alunos(as)-atletas poderão pesar de sunga, enquanto as alunas/atletas poderão pesar de colant.

Art.14- A competição será disputada de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de alunos(as) - atletas inscritos .

Art.15- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

Art.1º- Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do *League of Legends* poderão ser impedidos de competir;

Art.2º- A equipe deve ser composta por 5 (cinco) jogadores com 01 (um) técnico (opcional). Logo, não haverá inscrição de reservas e o técnico não pode substituir um jogador (o técnico não pode jogar);

Art.3º- As equipes podem ser inteiramente masculina, feminina ou mista;

Art.4º- As equipes deverão comparecer ao local de disputa com uma antecedência de 30 minutos para organização de periféricos e padronizações customizáveis;

Art.5º-O organizador deve fornecer para a competição:

5.1-PC e Monitor

5.2-Headsets

5.3-Mesa e Cadeira

5.4-Mouse e Teclados (básicos)

Art.6º-É de toda a responsabilidade de cada equipe e/ou jogador a manutenção e uso de seus equipamentos;

Art.7º- Seremos permitidos a utilização de seus próprios periféricos.

Art.8º- É terminantemente proibido o uso de qualquer programa que possa beneficiar a jogabilidade durante a partida. A identificação de uso desse tipo de programas resultará na eliminação de toda a equipe.

Art.9º- É proibido o uso de qualquer rede social nos computadores fornecidos pela organização para a disputa do torneio;

Art.10º- Dispositivos móveis como: tablets e celulares devem permanecer desligados durante a disputa das partidas.

Art.11- Jogadores não podem manusear equipamentos de seus companheiros de equipes após o início da partida. Caso haja necessidade de assistência durante as partidas deve-se solicitar ajuda da organização;

Art.12- O sistema de disputa será decidido pela Coordenação da Modalidade de acordo com a quantidade de equipes e de tempo hábil para a realização da competição. Poderão ser em forma de:

Art.13 - **Jogo:** Uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro:

13.1 - A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);

13.2 - Rendição de uma das equipes;

13.4- Desistência da equipe adversária; ou

13.5 - Vitória por julgamento.

Art.14- **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”); vencer três jogos de cinco (“melhor-de-cinco”). A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio.

Art.15- As configurações de jogo serão:

15.1 - Mapa de Summoner's Rift;

15.2 - Tamanho do Time: 5;

15.3- Permissão de Espectadores: Apenas Saguão;

15.4- Tipo de Partida: Torneio Competitivo;

Art.16 - Restrições poderão ocorrer em qualquer momento durante as partidas caso existam bugs conhecidos em campeões, runas, skins, talentos ou feitiços de invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

Art.17- Não haverá reinício (remake) de partida caso o jogador escolha o campeão errado;

Art.18- Equipes deverão completar todas as trocas antes da marca dos 20 segundos. O descumprimento deste estará sujeito a punições ao jogador e/ou equipe.

Art.19- Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de picks e bans, salvo decisão contrária da organização. Jogadores não tem permissão para sair da partida durante o tempo entre os picks e bans e início da partida, tempo conhecido como "tempo de carregamento" (tela de loading)

Art.20- O técnico pode permanecer organizando seu time durante o processo de pré-partida e durante os picks e bans, mas deve deixar a área assim que a partida for iniciada (durante a tela de loading);

Art.21- No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmo Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

Art.22- 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;

Art.23- A organização pode solicitar a pausa da partida a qualquer momento.

Art.24- Jogadores podem pausar a partida a qualquer momento seguido de um dos eventos abaixo, mas devem informar à organização imediatamente. As razões que justificam o pedido de pausa são:

24.1 - Perda não intencional de conexão;

24.2- Mau funcionamento de hardware ou software;

24.3- Interferência física com o jogador.

Art.24- A pausa só deve ser desfeita quando a organização der o sinal, nenhum jogador tem permissão para despausar a partida sem a autorização da organização.

Art.24- Se um jogador despausar a partida sem a autorização da organização a equipe estará sujeita a penalidade por falta de Fair Play.

Art.25- Os jogadores não tem permissão para se comunicar durante os pauses. Caso o problema persista por muito tempo a organização pode permitir a comunicação.

Art.26- As decisões das quais se justificam um remake estarão exclusivamente nas mãos da organização.

Art.27- Cada capitão de cada equipe deverá checar se todos os integrantes terminaram suas configurações de talentos, runas e etc. Antes que a partida inicie. Não haverá remake por erro de talentos e runas.

Art.28- Caso ocorra dificuldade técnica a organização pode declarar remake. Porém, caso a partida já esteja em andamento e haja necessidade de finalização da partida a organização pode levar critérios como: diferença de Ouro, Diferença de Torres destruídas, Diferenças de inibidores destruídos e outros. Para declarar uma equipe como vencedora da partida.

Art.29- Equipes que forem desclassificadas ou equipes que perderem por W.O dão vitória perfeita automaticamente para a outra equipe. Exemplo: Se for uma partida Melhor de Três, a equipe que levou W.O terá perdido a partida por 2 a 0.

Caso seja uma Melhor de Cinco, perderá por 3 a 0.

Art.25- Atitudes antidesportivas estarão sujeitas a penalidades.

Art.26- Todas as decisões e interpretações do regulamento dependem exclusivamente da organização;

Art.6º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE NATAÇÃO

Art.1º- A competição de natação será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBDA e por este regulamento.

Art.2º- Cada curso ou entidade poderá inscrever 02 (dois) atletas por prova individual e uma equipe de revezamento, por sexo.

Parágrafo Único - Cada atleta poderá participar de 02 (duas) provas individuais e 01 (um) revezamento.

Art.3º- A pontuação para efeito de campeão da modalidade será a resultante da soma dos primeiros colocados de cada curso ou entidade, sendo proclamado campeão aquele que obtiver a maior soma de pontos.

Campeão 05 pontos.

Vice-Campeão 03 pontos.

3ºLugar 01 ponto.

Parágrafo Único - Nas provas de revezamento a contagem de pontos será o dobro do valor da pontuação individual.

Art.4º- Em caso de empate na contagem final de pontos será considerado o maior número de 1º lugares, em provas individuais, persistindo o empate será adotado o mesmo critério para as colocações seguintes, até o desempate.

Art.5º- A competição de natação, será disputada nas seguintes provas masculina e feminina:

I - 50 m Livre	-	Masculino e Feminino
II - 50 m Costas	-	Masculino e Feminino
III - 50m Peito	-	Masculino e Feminino
IV - 50 m Borboleta	-	Masculino e Feminino
V - 4 x 50 m Livre	-	Masculino e Feminino
VI - 4 x 50 m Medley	-	Masculino e Feminino

Art.6º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE TÊNIS DE MESA

Art.1º- A competição de Tênis de mesa será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBTM e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de equipes inscritas.

Art.3º- Cada curso ou entidade poderá inscrever equipes masculinas e femininas, com o número mínimo de 02 (dois) e no máximo de 04 (quatro) atletas e para competição individual até 04 (quatro) atletas.

Parágrafo Único - Para cada equipe será permitido a inscrição de 01 (um) atleta reserva.

Art.4º- O Congresso Técnico será realizado 30 (trinta) minutos antes do início da competição, com a participação somente das equipes presentes.

Art.5º- A pontuação para efeito de campeão da modalidade será a resultante da soma dos primeiros colocados de cada curso ou entidade, sendo proclamado campeão aquele que obtiver a maior soma de pontos.

Campeão	05 pontos.
Vice-Campeão	03 pontos.
3º Lugar	01 ponto.

Parágrafo Único - Na competição por equipe a contagem de pontos será o dobro do valor da pontuação individual.

Art.6º- Em caso de empate na contagem final de pontos será considerado o maior número de 1º lugares, em provas individuais, persistindo o empate será adotado o mesmo critério para as colocações seguintes, até o desempate.

Art.7º- Na competição por equipes, todos os atletas deverão trajar uniforme (camisa, calção ou calça apropriada).

Art.8º- Somente o primeiro jogo da competição terá o horário especificado, que terá tolerância máxima de 15 (quinze) minutos, todos os demais serão realizados em seqüência.

Art.9º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE VOLEIBOL

Art.1º- A competição de voleibol indoor, será disputada de acordo com as Regras Oficiais da CBV e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de equipes inscritas.

Art.3º- Para efeito de classificação, a contagem de pontos será;

I - Vitória	02 pontos.
II - Derrota	01 ponto.
III - Ausência	00 ponto.

Art.4º- Nos casos de empate nas classificações, entre 02 (duas) ou mais equipes, serão adotados os seguintes critérios

- I - Participação do Cerimonial de Abertura
- II - Set average (Set ÷ Set)
- III - Ponto average (Ponto ÷ Ponto)
- IV - Confronto direto (Caso de duas equipes)
- V - Sorteio.

Art.5º- Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos de atraso, após esse tempo a equipe é declarada ausente, perdendo o jogo por (W x O) e será eliminada da Olimpíada.

Art.6º Em caso de W x O , além dos dois pontos ganhos para efeito de classificação, será confirmado o placar de 02 x 00, (25 X 00 e 25 X 00) em favor da equipe que comparecer em quadra.

Art.7º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE VOLEIBOL DE PRAIA

Art.1º- A competição de voleibol de praia será disputada de acordo com as Regras Oficiais da CBV e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de duplas inscritas.

Art.3º- Cada curso ou entidade poderá inscrever 02 (duas) equipes masculinas e femininas. Os atletas poderão ser do voleibol indoor.

Parágrafo Único - Para cada dupla será permitido a inscrição de 01 (um) atleta reserva.

Art.4º- O Congresso Técnico será realizado 30 (trinta) minutos antes do início da competição, com a participação somente das equipes presentes.

Art.5º- Os jogos serão disputados em 01 (um) set de 21 (vinte e um) pontos no sistema Tie-break e a final melhor de 03 (três) sets de 15 (quinze) pontos.

Art.6º- Cada dupla será responsável pelo seu uniforme:

Masculino - Short e camiseta com os números: 1 e 2.

Feminino – Suquini ou short e top com os números: 1 e 2.

Art.7º- Somente o primeiro jogo da competição terá o horário especificado, que terá tolerância máxima de 15 (quinze) minutos, todos os demais serão realizados em seqüência.

Art.8º- Será permitida a presença de técnico, seguindo as normas do DPV/CBV.

Art.9º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.

REGULAMENTO TÉCNICO DE XADREZ

Art.1º- A competição de xadrez será disputada de acordo com as Regras Oficiais da FIDE e por este regulamento.

Art.2º- Os jogos serão disputados de acordo com o critério adotado pela Comissão Central Organizadora - CCO, dependendo do número de duplas inscritas.

Art.3º- Cada curso ou entidade poderá inscrever 02 (duas) equipes masculinas e femininas.

Parágrafo Único - Para cada dupla será permitido a inscrição de 01 (um) atleta reserva.

Art.4º- O Congresso Técnico será realizado 30 (trinta) minutos antes do início da competição, com a participação somente das equipes presentes.

Art.5º- A competição será disputada pelo sistema suíço, com o critério de desempate de score acumulado e progressivo.

Art.6º- Somente o primeiro jogo da competição terá o horário especificado, que terá tolerância máxima de 15 (quinze) minutos, todos os demais serão realizados em seqüência.

Art.7º- Os casos omissos deste regulamento, serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora - CCO.