

ANEXOS

ANEXO I

FICHA DE INSCRIÇÃO – MODALIDADES COLETIVAS DA COPA CEN/2019

MODALIDADE ESPORTIVA:

GÊNERO: () MASCULINO () FEMININO

CURSO:

NOME DA EQUIPE:

RESPONSÁVEL PELO TIME (nome, e-mail, telefone):

	NOME COMPLETO	Matrícula	Curso
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			

TÉCNICO: _____

Teresina, __/__/____

ANEXO II

FICHA DE INSCRIÇÃO – MODALIDADES INDIVIDUAIS DA COPA CCN 2019

MODALIDADE ESPORTIVA:

CURSO:

IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO-ATLETA: (nome completo, e-mail, matrícula e telefone)

Teresina, __/__/____

REGULAMENTO ESPECÍFICO DAS MODALIDADES

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

1. A Competição de Futsal será realizada de acordo com as regras oficiais, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Os jogos serão disputados em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro corrido quando a bola estiver fora de jogo, salvo uma longa demora para reinício da partida e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos.

3. Para a classificação das equipes será por mata-mata.

4. Quanto aos uniformes de jogo;
 - 4.1. O uniforme de cada aluno atleta constará:
 - Camisas numeradas nas costas;
 - Calção;
 - Meias de cano longo;
 - Caneleiras;
 - Tênis sem trava;

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

 - 4.3. Quando da utilização de goleiro (a)-linha, este(a) deverá usar camisa de cor contrastante com as dos(as) demais atletas, contendo sua mesma numeração de linha.

 - 4.4. Os alunos 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. 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.

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

6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
7. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as) atletas e o técnico inscrito.
8. A entrada dos(as) alunos(as) atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.
 - 8.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
 - 8.2. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação.
9. A apresentação dos(as) alunos(as) atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os(as) alunos(as) 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.
 - 9.1. Na apresentação as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os(as) alunos(as) atletas deverão estar com os uniformes de jogo.
10. Em todos os os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:
 - 10.1. Serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os(as) alunos(as) atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;

- 10.2. 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.

11. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade/gênero, o(a) aluno(a) atleta que for expulso ou receber 03 (três) cartões amarelos, consecutivos ou não, e o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado em súmula ou relatório em anexo.
 - 11.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.
 - 11.2. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa.
 - 11.3. O controle dos cartões recebidos, e seu consequente cumprimento, independem de comunicação por parte da Coordenação de Futsal, sendo de responsabilidade exclusiva dos(as) cursos disputantes da competição.
 - 11.4. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (três) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 01 (um) jogo.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Diretoria Técnica, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL

1. A competição de Handebol será realizada de acordo com este Regulamento.
2. O tempo de duração de cada jogo será de 40 (Quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada um, com 05 (cinco) minutos de intervalo entre os tempos.
3. O uniforme de cada aluno(a) atleta constará:
 - Camisa numerada nas costas (obrigatório), e na frente (opcional);
 - Calção (numeração opcional);
 - Meias;
 - Tênis.
4. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários;
5. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos(as) atletas.
6. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas identidades ou CNH à organização.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 15x00. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as) atletas e Técnico inscritos:
9. A entrada dos(as) alunos(as) atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
 - 9.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;

10. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra.
11. A apresentação dos (as) alunos (as) atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os (as) alunos (as) atletas dirigem-se para fora da quadra de jogo, aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna um por um, quando será feita a apresentação.
 - 11.1. Na apresentação, as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os (as) alunos (as) -atletas deverão estar com os uniformes de jogo.
12. Nas fases Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:
 - 12.1. Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos;
 - 12.2. Persistindo o empate será realizada uma primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com alunos (as) atletas diferentes e cobranças alternadas.
 - 12.3. Cada equipe nomeia 03 (três) alunos (as) -atletas. Não é necessário que as equipes pé determinem a sequência de seus alunos (as) -atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os (as) alunos (as) atletas eleitos para participar. Alunos (as) - atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros;
 - 12.4. Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 03 (três) alunos(as) atletas para uma segunda rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos(as) alunos(as) atletas da primeira rodada. Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos;
 - 12.5. Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.

13. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o (a) aluno (a) -atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.
 - 13.1. Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o (a) aluno (a) -atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente;
 - 13.2. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

1. A competição de Voleibol será realizada de acordo com este Regulamento.

2. As alturas de rede serão:
 - Feminino 2,24m
 - Masculino 2,43m

3. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 3.1. O uniforme de cada aluno(a) atleta constará:
 - Camisas numeradas;
 - Calção;
 - Meias;
 - Tênis.

 - 3.2. Nenhum aluno(a) atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima;

 - 3.3. Comissão técnica: camisa, calça, tênis e meia, não sendo obrigatória a padronização de modelo e cor. Não será permitido atuar com bermuda;

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

4. 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 RG ou CNH à equipe de organização.

5. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 10 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 3x0 com parciais de 25x00 em cada set. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil,

será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

6. No banco de reservas só poderão ficar os (as) alunos (as) -atletas e Técnico inscritos.
7. A entrada dos(as) alunos(as) atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
 - 7.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo;
 - 7.2. Aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Voleibol;
 - 7.3. A apresentação dos (as) alunos (as) atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Informativa da modalidade.
8. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o (a) aluno (a) atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for desqualificado.
9. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA

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

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

4. A regra dos 12 (doze) segundos entre os rallies deve ser cumprida rigorosamente. Caso não seja seguida, a equipe infratora será sancionada de acordo com a escala de sanções para retardamento.
5. Para a classificação das equipes, será no formato de mata-mata
6. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, com a mesma numeração, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral. Entendam-se como uniformes:
 - 6.1. MASCULINO: Bermudas ou Calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais, com numeração 1 e 2, de acordo com o Regulamento Geral;
 - 6.2. FEMININO: Sukinis/maiôs ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top com modelo e cor igual, com numeração 1 e 2 de acordo com o Regulamento Geral;

- 6.3. Os alunos (as) -atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos (as) -atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar;
 - 6.4. Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos (as) atletas.
7. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada.

Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus RGS e CNH à equipe de arbitragem.

8. Haverá uma tolerância de 10 (quinze) minutos, exclusivamente, para o 1º (primeiro) jogo de cada quadra. Para os jogos seguintes, a tolerância, para cada jogo, será de 05 (cinco) minutos.

Para o início de cada jogo, todos os tempos serão contados a partir do horário determinado na tabela.

9. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos (1º jogo) será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 2x0 com parciais de 21x00 em cada set. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
10. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 5 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA QUEIMADA

1. REGRA 01: A QUADRA

1.1. A quadra é de forma retangular e compreendem uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura.

1.2. As linhas fazem parte da quadra de jogo.

2. REGRA 02: A DURAÇÃO DO JOGO:

2.1. A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para troca de quadra.

2.2. A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.

2.3. O cronômetro será parado durante as substituições, ou quando o árbitro principal assim determinar.

2.4. Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”.

2.5. Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 02 (dois) minutos. (Morte súbita).

3. REGRA 03: A BOLA

3.1. A bola a ser utilizada será: bola de Handebol H1L

4. REGRA 04: O UNIFORME

4.1. O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou coletes numerados e calção. (NÃO É OBRIGATÓRIO QUE SEJA NUMERADA).

5. REGRA 5: OS JOGADORES

- 5.1. A equipe será constituída por 07 jogadores, sendo 05 (cinco) titulares e 02 (dois) reservas.
- 5.2. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção a quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.
- 5.3. O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola.
- 5.4. O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.
- 5.5. Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.
- 5.6. Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.
- 5.7. Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado" mesmo que a bola toque o chão.
- 5.8. Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".
- 5.9. Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".
- 5.10. Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".
- 5.11. Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.

- 5.12. O atleta após ser “queimado” deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo.
- 5.13. O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.
- 5.14. Com exceção do capitão de cada equipe, todos os outros jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida cada um.

6. REGRA 6: O CAPITÃO

- 6.1. Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braçadeira para diferenciá-lo dos demais jogadores.
- 6.2. O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária, e lá permanecer obrigatoriamente até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja queimado, e venha substituí-lo na sua posição.
- 6.3. O capitão de cada equipe terá direito a 02(duas) vidas, isto é, poderá ser "Queimado" 02 (duas) vezes.
- 6.4. Não é permitido o capitão ceder “vidas” a atletas reservas, e atletas ainda não queimados.
- 6.5. O capitão após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas.

7. REGRA 7: DAS SUBSTITUIÇÕES

- 7.1. Cada equipe poderá efetuar o máximo de 02 (duas) substituições.
- 7.2. A substituição somente será permitida quando a equipe estiver com posse de bola e está esteja com o capitão.
- 7.3. O atleta reserva somente poderá participar do jogo para substituir um atleta que esteja na quadra.

8. REGRA 08: O TIRO DE SAÍDA

- 8.1. O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio, e optou para iniciar com posse de bola, ou pela outra equipe se, a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.
- 8.2. Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.
- 8.3. Antes de cada prorrogação, haverá novo sorteio para a escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.
- 8.4. A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

9. REGRA 09: O JOGO PASSIVO

- 9.1. Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de “queimar” um atleta adversário.
- 9.2. O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste, implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.
- 9.3. O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 05 (cinco) segundos.

10. REGRA 10: A EQUIPE DE ARBITRAGEM

- 10.1. A equipe de arbitragem é composta por 03 (três) árbitros, 01 (um) secretário e 01 (um) cronometrista.
- 10.2. Cada partida será dirigida por 03 (três) árbitros, sendo o do centro árbitro principal e os de linha de fundo auxiliar.

11. REGRA 11: O BANCO DE RESERVAS

- 11.1. O banco de reservas será composto de: 02 (dois) atletas reservas, 01 (um) técnico.

11.2. O técnico deverá permanecer junto ao banco de reservas no espaço delimitado para sua atuação.

12. REGRA 12: AS SANÇÕES

12.1. Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

12.2. São infrações a serem punidas com advertência:

12.2.1. Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.

12.2.2. Colocar o adversário em perigo durante suas ações.

12.3. São infrações a serem punidas com exclusão:

12.3.1. Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.

12.3.2. Reincidência após advertência.

12.3.3. Agressão física contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.

12.3.4. Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.

12.3.5. Um atleta excluído não poderá ser substituído.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA SINUCA

Regras do Mata-Mata

Sinuca duas cores (Vermelho e Amarelo)

1. DO JOGO:

- 1.1. O número de partidas será melhor de 3 quem vencer 2 partidas primeiro ganha o jogo.
- 1.2. Dois jogadores ou duas duplas
- 1.3. A finalidade da partida é encaçapar todas as bolas de um grupo (4 bolas da mesma cor).
- 1.4. A saída será definida por sorteio ou acordo entre os adversários. O jogador a dar a saída definirá o seu grupo de bolas dependendo da primeira bola a ser acertada com a bola branca. - Se acertar primeiro o grupo vermelho, este será o seu grupo de bolas que deverá ser seguido por toda a partida.

2. DA COLOCAÇÃO INICIAL DAS BOLAS

- 2.1. A bola branca deverá ser posicionada no centro da mesa.
- 2.2. As demais bolas deverão ser posicionadas intercalando as cores sendo posicionada 2 bolas em cada lateral da mesa.

3. DA TACADA

- 3.1. A tacada só será considerada encerrada quando todas as bolas afetadas por ela cessarem seu movimento.
- 3.2. Para prosseguimento da jogada, em caso de encaçapamento, será considerada sempre a última bola a cair na caçapa.
- 3.3. Caso o jogador encaçape uma bola de seu grupo de bolas. Ele continuará jogando até e não consiga encaçapar nenhuma bola de seu grupo ou cometa alguma falta.

4. AS FALTAS

- 4.1. As situações seguintes serão consideradas como faltas, ou seja, cada falta corresponde a uma vida. Por partida o jogador que cometer qualquer falta seguir, perderá a partida em questão.
- 4.2. Encaçapar a bola branca (“Suicidar-se”), ainda se for encaçapada a bola válida no momento do suicídio, a bola encaçapada retornará o jogo e não será penalizada jogando na sua vez do semicírculo.
- 4.3. Quando lançada a tacadeira não acertar a bola correta.
- 4.4. Dar mais de um toque na bola branca (“bitoque”).
- 4.5. “Conduzir” a tacadeira, quando esta não estiver “colada” à bola visada (“carretão”).
- 4.6. Jogar qualquer bola fora do campo de jogo, lembrando que quando a bola, que não seja a tacadeira, sair para fora do campo de jogo, esta não será penalizada e retornará a jogar na sua vez do semicírculo.
- 4.7. Jogar com bola errada.
- 4.8. Jogar com qualquer parte do taco que não seja a sua ponteira.
- 4.9. Jogar sem ter contato com o chão.
- 4.10. Jogar com qualquer bola ainda em movimento.
- 4.11. Jogar com a tacadeira fora do semicírculo “D”, após estar “na mão”.
- 4.12. Tocar indevidamente em qualquer bola, de qualquer forma que não seja por um toque lícito da sola do taco.

5. DA VITÓRIA DO JOGO

- 5.1. Quando um jogador encaçapar todas as bolas do seu grupo, não tendo mais nenhuma bola do adversário na mesa, este jogador ganhará a partida.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento.
2. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 02 (dois) minutos entre eles.
3. As configurações das partidas são de responsabilidade dos árbitros:
 - Jogo: FIFA 2019;
 - Plataforma: PS4;
 - Câmera: Determinada em Reunião Informativa;
 - Radar: 3D;
 - Lesões: Ligado;
 - Definição de volume: determinada em Reunião Informativa;
 - Dificuldade: Estrela ou 5;
 - Clima: Aleatório;
 - Juiz: Aleatório;
 - Substituições: 03 (três);
 - Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativados;
 - Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.
 - Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial dos alunos (as) atletas de Futebol Eletrônico, os jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.
4. O (a) aluno (a) atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência.
5. O aluno (a) atleta deverá obrigatoriamente apresentar RGS ou CNH para a arbitragem em todas as partidas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado competir.
6. Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por:
 - WxO (equivalente ao placar de 2x0)
 - Ausência (WxO)

7. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.
8. Cada jogador deverá levar o seu próprio controle ou usar um cedido pela organização do evento. É de responsabilidade de cada participante conferir o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição, para que, caso necessário, seja realizada a troca do equipamento.
9. Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar a formação tática antes do início da partida.
10. Cada atleta deverá escolher um (01) time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.
11. Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batero de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.
 - 11.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário;
 - 11.2. Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol;
 - 11.3. Durante cada “pause”, o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida, o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.
12. Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos árbitros a análise e interpretação nesses casos de falha.
13. Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a

partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida, antes do desligamento ou travamento do console, não poderão ser escalados para a nova partida.

14. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

- a) Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se a maior média;
 - b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica se o maior resultado;
 - c) Caso permaneça o empate, será realizado um 3º jogo com as seguintes configurações: 02 (dois) tempos de 04 (quatro) minutos cada, permanecendo o empate haverá disputa de pênaltis.
15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE COUNTER STRIKE GO

1. Todas os jogos serão decididos em um MD3 (Melhor de 3 partidas);
2. Time de 5 jogadores (6 no caso de haver um jogador reserva);
3. O campeonato será realizado por eliminação;
4. Serão 30 rounds ao todo em cada mapa (15 de TR e 15 CT para cada time);
5. Ganha o mapa (válido para CT ou TR), aquele time que tiver 16 rounds ganhos;
6. no caso de empate em um mapa (15x15), o desempate será decidido com 6 round extra (overtime), caso persista o empate, o desempate será decidido com 1 round apenas de faca, sendo terminantemente proibido o uso de qualquer arma de fogo, granadas, flash, cegas etc;
7. Mapas Oficiais serão mapas da campanha ativa:
 - de_dust2,
 - de_inferno,
 - de_nuke,
 - de_train,
 - de_overpass,
 - de_mirage
 - de_cache;
8. Só é permitido o uso de drivers de teclados, mouses e fones de ouvido e mouse pads;
9. É terminantemente proibido o uso de cheats e bugs durante as partidas. Qualquer membro do time que for pego usando cheats ou bugs de qualquer natureza, terá como punição o banimento do seu time no campeonato;
10. Todos os jogadores devem enviar suas .cfg para a organização com uma semana de antecedência;
11. Configuração Oficial do Servidor
12. Configurações básicas:
 - Start Money: \$ 800;
 - Tempo do round: 1 minuto e 55 segundos;
 - Tempo C4: 40 segundos.
13. As configurações completas (.cfg) podem ser obtidas no seguinte endereço:
<https://mega.nz/#!1AEmhYzB!RITB8wrCJNGYkGgKvyBtRbsveoIPgmKhYmOGF_NaHg>
14. Práticas sujeitas a penalidades:
 - 14.1. Todos os programas de cheats ou uso de MACRO;

14.2. Uso de map bugs durante o jogo;

14.3. Uso de scripts irregulares (ex. Bunny Hop, Auto pistol, etc.)

OBS: O Servidor durante o jogo verificará o uso de práticas injustas e ou de scripts, mesmo de scripts que não foram mencionados atrás.

15. Todos os jogadores têm de se encontrar dentro do servidor até um máximo de 5 minutos antes do primeiro round no primeiro mapa, caso isso não aconteça, a equipe que não está presente será eliminada por DEFAULT;

16. Dois supervisores irão observar atentamente cada time (1 para cada) visando evitar banimentos, brigas ou uso indevido de cheats, bugs ou programas, além de possíveis irregularidades;

17. Não é permitida a troca de um jogador pelo reserva durante uma partida;

18. Não é permitida a entrada de novos integrantes durante o torneio.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE POKER

1. A competição de Poker será realizada conforme o conjunto de regras do Texas Hold'em estabelecida pela CBTH ([Confederação Brasileira de Texas Hold'em](#)).
2. As posições nas mesas serão definidas aleatoriamente.
3. Todos da mesa iniciarão com a mesma quantidade de fichas.
4. O local será decidido em reuniões da **Diretoria da COPA CEN** e assim que for possível será divulgado para os atletas cadastrados.
5. FIM DE JOGO
 - O torneio termina quando um jogador acumula todas as fichas no jogo ou ocorra a desistência dos competidores restantes.
 - Caso dois ou mais jogadores sejam eliminados na mesma mão, um jogador com mais fichas no início da mão termina em posição mais alta do que um jogador com menos fichas (Caso ambos tenham o mesmo número de fichas a posição será decidida na maior carta).
6. Exclusões
 - O POKER é um jogo individual.
 - Serão excluídos aqueles que de alguma forma utilizarem qualquer forma de aparelho para comunicação externa (celular, fone, ponto eletrônico).
 - “Dumping de Fichas”, perda proposital de fichas para ajudar um próximo.
 - “Jogo mole”, facilitar as jogadas do próximo agindo com baixa agressividade, assim facilitando a vida do “parceiro”.
7. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.