

# 2ª COPA INTEGRA+CFP

## REGULAMENTO GERAL

### DA JUSTIFICATIVA E FINALIDADE

**Art. 1º.** A 2ª COPA INTEGRA+CFP do Centro de Formação de Professores da UFRB, tem a finalidade fomentar o esporte na universidade de modo que o mesmo venha integralizar a comunidade acadêmica, e estreitar as relações entre a universidade, escolas estaduais e comunidade externa.

### DOS OBJETIVOS

**Art. 2º.** A 2ª COPA INTEGRA+CFP têm por objetivos:

- a) Proporcionar a participação dos (as) acadêmicos (as) em competições esportivas.
- b) Potencializar o aumento de eventos esportivas na UFRB.
- c) Contribuir pedagogicamente com a formação dos estudantes de educação física, de modo que os mesmos venham contribuir e compreender o processo de elaboração e organização de um evento esportivo.
- d) Promover a interação dos (as) acadêmicos (as), servidores e professores do CFP-UFRB e também estudantes da rede estadual de ensino médio através do esporte.

### DA REALIZAÇÃO

**Art. 3º.** A 2ª COPA INTEGRA+CFP é um evento organizado por estudantes de diferentes cursos do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, juntamente com a equipe do União Vôlei, time esportivo da cidade de Amargosa-BA.

### RESPONSABILIDADE

**Art. 4º.** Ao Comitê Organizador da 2ª COPA INTEGRA+CFP caberá:

- a) Indicar toda a equipe de trabalho da 2ª COPA INTEGRA+CFP;
- b) Elaborar os Regulamentos Geral e Específico de cada modalidade;
- c) Providenciar os Recursos e Materiais necessários para o evento;
- d) Supervisionar permanentemente a execução do projeto de organização do Evento;
- e) Aprovar as inscrições dos participantes;

**Art. 5º.** As EQUIPES/ATLETAS inscritos na 2ª COPA INTEGRA+CFP caberá:

- a) Preencher devidamente as fichas de inscrições individuais e coletivas do aluno atleta e da equipe;
- b) Respeitar e seguir orientações e procedimentos do regulamento geral e específico de cada modalidade.
- c) Cada equipe ficara responsável pelos uniformes para as suas devidas partidas.
- d) Não será aceito em nenhum momento que os alunos disputem o campeonato sem a utilização de chuteiras e/ou Tênis.

### **DA DATA E SEDE DA 2ª COPA INTEGRA+CFP**

**Art. 6º.** A 2ª COPA INTEGRA+CFP será realizado na Cidade de Amargosa nos dias 26 e 27 de Outubro de 2024 nas quadras do Colégio Estadual Santa Bernadete, Escola Municipal Almeida Sampaio, Escola Municipal Rosalina Bitercourt, Casa do Duca e CFP / UFRB. Caso haja necessidade por meio de eventuais imprevistos e problemas logísticos e ou organizacionais, outros espaços irão ser providenciados pela organização do evento.

### **DAS MODALIDADES ESPORTIVAS**

**Art. 7º.** A 2ª COPA INTEGRA+CFP serão disputadas em 06 (seis) modalidades esportivas.

FUTEBOL 7 (Society)	Masculino e Feminino
E- Sports (FIFA)	Misto
VOLEI	Masculino e Feminino
BASQUETE 3X3	Masculino e Feminino
TENIS DE MESA	Masculino e Feminino / Duplas Mistas
XADREZ	Misto

## PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

<b>TABELA SABADO</b>		
<b>MODALIDADE</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
<b>XADREZ</b>	MATUTINO	Casa do Duca
<b>FIFA</b>	MATUTINO	Casa do Duca
<b>TENIS DE MESA</b>	VESPERTINO	UFRB
<b>BASQUETE FEM</b>	VESPERTINO	UFRB
<b>BASQUETE MAS</b>	VESPERTINO	UFRB
<b>FUT 7 FEM</b>	MATUTINO - VESPERTINO - NOTURNO	UFRB
<b>FUT 7 MAS</b>	MATUTINO - VESPERTINO - NOTURNO	UFRB

<b>TABELA DOMINGO</b>		
<b>MODALIDADE</b>	<b>TURNO</b>	<b>LOCAL</b>
<b>VOLEIBOL FEM</b>	MATUTINO - VESPERTINO - NOTURNO	ROSALINA / ALMEIDA
<b>VOLEIBOL MAS</b>	MATUTINO - VESPERTINO - NOTURNO	ALMEIDA / ROSALINA

### DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

**Art. 8º.** Terão direito a participar do 2ª COPA INTEGRA+CFP, estudantes, servidores técnicos e professores do Centro de Formação de Professores da UFRB, estudantes da rede estadual da Bahia e rede Municipal de Amargosa, outros centros de ensino da UFRB equipes da cidade de Amargosa, além de equipes convidadas.

**Art. 9º.** O aluno-atleta poderá participar de quantas modalidades esportivas tiver interesse. A organização do evento não irá se responsabilizar por choques de horários de diferentes modalidades para uma mesma pessoa ou equipe.

**Art. 10º.** Não será obrigatório a presença de um técnico nas equipes participantes.

**DA DOCUMENTAÇÃO DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO**

<b>Data /Limite</b>	<b>Procedimentos</b>	<b>VALOR</b>	<b>CONTA , Pix.</b>
De 01/10 a 18/10 .	<b>Enviar comprovante de pagamento para o seguinte WhatsApp</b> <b>77 999370604</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• R\$40,00 (Quarenta) reais por equipe para o Vôlei, Mas e Fem.</li><li>• R\$ 60,00 (Sessenta) reais por equipe para o Fut 7 Masculino</li><li>• Não haverá taxa de inscrição para o Fut 7 Feminino</li><li>• R\$ 20 (Vinte) reais por equipe para o Basquete, Mas 3x3.</li><li>• Não haverá taxa de inscrição para o Basquete Feminino.</li><li>• R\$5(cinco) reais por atleta para o FIFA, Xadrez e Tênis de Mesa</li></ul>	<b>PIX EMAIL:</b>  <a href="mailto:williammanchester2017@gmail.com">williammanchester2017@gmail.com</a>  William de Sousa Santos - PICPAY

**As dúvidas sobre o evento devem ser sanadas pelo WhatsApp da coordenação do evento ,77 99937-0604.**

**DA PREMIAÇÃO**

**Art. 12º.** Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes:

- a) Para as modalidades coletivas: medalhas para os (as) alunos(as)-atletas classificados em 1º e 2º Lugar por modalidade/naipe;
- b) Troféu para as equipes campeãs nas modalidades coletivas;
- c) Para as modalidades individuais: Medalhas para os (as) alunos(as)-atletas classificados em 1º 2º e 3ª em cada modalidade;
- d) Premiação para o melhor jogador da partida para as modalidades coletivas;
- e) Atestado de participação disponibilizado pela organização do evento para os que solicitarem;
- f) Parte do dinheiro arrecadado será utilizado para custeio de arbitragem, a outra parte será utilizada para compra de Mesa de Tênis de Mesa para o CFP.

## **COMISSÃO DISCIPLINAR**

**Art. 13º.** A Comissão Disciplinar da 2ª COPA INTEGRA+CFP, que detém competência para dirimir os litígios referentes à indisciplina e atos antes desportivos, ocorridos durante a realização do evento.

**Art. 14º.** Qualquer inscrição realizada de forma irregular será encaminhada a Comissão do evento para as devidas providências.

# **REGULAMENTOS ESPECIFICOS**

## **FUTEBOL SOCIETY**

1. Cada equipe de futsal poderá inscrever no mínimo 10 (dez) e no máximo 15 (quinze) atletas.
2. Uma partida deve ser disputada por duas equipes, cada uma composta OBRIGATORIAMENTE de 07 atletas, onde um dos quais, será o goleiro.
3. Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzidas a MENOS DE 04 (QUATRO) atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.
4. Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 15 atletas por equipe, podendo este número ser completado somente até o início da partida, isto é, após o início do jogo nenhum atleta poderá ser relacionado.
5. As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.
6. Cada partida da competição de Futebol Society terá a duração de 30 (trinta) minutos, divididos em 02 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos corridos, com intervalo de 2 (dois) minutos entre eles.
7. Na hipótese de uma equipe vencer por W x O, além dos 03 (três) pontos ganhos terá a seu favor o resultado de 03 X 00 (três gols a zero), a equipe que perder por W x O perderá 01 (um) ponto na competição.
8. Estará suspenso da partida subsequente, o atleta, que receber:
  - a. 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou;
  - b. 02 (dois) cartões amarelos (advertência);

9. Pontuação dos jogos será da seguinte forma

Vitória ou Vitória por W x O	03 Pontos
Empate	01 Ponto
Derrota	00 Ponto
Derrota por W x O	- 01 Ponto

10. Quando houver empate entre 02 (duas) ou mais equipes na soma de pontos, o desempate dar-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação.

- Resultado do confronto direto;
- Saldo de gols;
- Menor número de gols sofridos;
- Maior número de gols marcados
- Menor pontuação de cartões, Amarelo 1, Vermelho 2
- Sorteio.

11. Em caso de terminar uma partida que necessite um vencedor, o desempate dar-se-á da seguinte maneira:

- a. Persistindo o empate, serão realizadas 3 cobranças na marca de tiro penal para cada equipe, caso após essas rodadas permaneçam o empate será feita as cobranças alternadas até que saia um vencedor.

12. A equipe que utilizar irregularmente um atleta, em qualquer partida, sujeitar-se-á:

- a). Perda automática dos pontos ganhos na partida, em caso de vitória, com atribuição de 03 (três) pontos à equipe adversária;
- b) Perda automática dos pontos ganho na partida, em caso de empate, com atribuição de 03 (três) pontos à equipe adversária;
- c) Ratificação de 00 (zero) ponto ganho na partida, em caso de derrota;

13. A equipe que não tiver o número mínimo de atletas para iniciar a partida 6 (seis) jogadores de linha e 1 (um) goleiro será considerada como perdedora, somando-se os três (03) pontos ganhos para a equipe com número suficiente de atletas para a continuidade da partida;

# VOLEI

1. Cada equipe poderá inscrever no mínimo 6 (seis) e máximo 12 (doze) atletas.
2. Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets, sendo considerado vencedor a equipe que ganhar 02 (dois) sets. Cada set será de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 20 (vinte) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos. Em caso de empate em número de sets (01 x 01), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos.
3. Cada equipe terá direito a 2 (dois) pedidos de tempo técnico por set, cada tempo técnico terá duração de no máximo 1 (um) minuto.
4. O intervalo entre um set e outro será de no máximo 2 (dois) minutos.
  5. As equipes terão 3 minutos para realiza o aquecimento de rede antes do início da partida.
6. A altura da rede seguirá os padrões oficiais tanto do masculino quanto do feminino.
7. Critérios para desempate e apuração de índice técnico: Critérios para desempate:
  - a. Confronto direto;
  - b. Maior número de sets ganhos
  - c. Maior número de pontos na fase em disputa;
  - d. Confronto direto (duas equipes);
  - e. Sorteio
8. Na hipótese de uma equipe vencer por W x O, além dos 03 (três) pontos ganhos terá a seu favor o resultado de 02 X 00 (dois sets a zero, 21x0 e 21x0 ), a equipe que perder por W x O perderá 1 (ponto) na competição.
9. Pontuação dos jogos será da seguinte forma

Vitória ou Vitória por W x O	03 Pontos
Derrota	01 Ponto
Derrota por W x O	- 01 Ponto

10. A equipe que utilizar irregularmente um atleta, em qualquer partida, sujeitar-seá:
  - a) Perda automática dos pontos ganhos na partida, em caso de vitória, com atribuição de 03 (três) pontos à equipe adversária;
  - b) Perda automática dos pontos ganho na partida, em caso de empate, com atribuição de 03 (três) pontos à equipe adversária;
  - c) Ratificação de 00 (zero) ponto ganho na partida, em caso de derrota;
11. A equipe que não tiver o número mínimo de atletas para iniciar uma partida no vôlei 6 (seis), será considerada como perdedora, somando-se os três (03) pontos ganhos para a equipe com número suficiente de atletas para a continuidade da partida;

## **BASQUETEBOL 3x3**

1. Devidas regras oficiais da FIBA 3X3 Cada equipe poderá inscrever no mínimo 3 (três) e no máximo 4(quatro) atletas.
2. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de lances livres.
3. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação).
4. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo técnico, cada tempo técnico terá duração de no máximo 1 minuto.
5. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.
6. Na hipótese de uma equipe vencer por W x O, além dos 03 (três) pontos ganhos terá a seu favor o resultado de 21 X 00 (vinte e um pontos a zero), a equipe que perder por W x O perderá 1 (um) ponto na competição.
7. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).
8. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).
9. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

10. A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais. (com exceção a desqualificação)
11. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).
12. Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.
13. Toda falta técnica será sempre recompensada com (1) um lance livre e posse de bola; enquanto faltas antidesportivas serão recompensadas com (2) dois lances livres e posse de bola.
14. No caso de uma situação de bola pressa, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.
15. Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).
16. Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.
17. A pontuação dos jogos será da seguinte forma;

Vitória ou Vitória por W x O	03 Pontos
Derrota	01 Ponto
Derrota por W x O	-01Ponto

12. Em caso de empate na pontuação em fase de grupos, o critério para desempate será:
  - A. Vitória no confronto direto
  - B. Maior saldo de pontos
  - C. Maior número de pontos realizados em todas as partidas
  - D. Sorteio

# Xadrez

1. As inscrições no xadrez ocorrerão de maneira individual, a modalidade não será separada por gêneros desse modo a mesma será mista.
2. O sistema de disputa da competição dependerá do quantitativo de estudantes inscritos no evento.
3. Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”, qualquer lance deverá ser realizado com apenas uma das mãos, as situações a seguir são de lances ilegais de acordo com a Lei vigente a partir de 01/07/2017, o que leva a perda da partida:
  - A. (promoção sem substituição do peão);
  - B. (roque, captura ou promoção com uso de ambas as mãos);
  - C. (acionamento do relógio sem efetuar lance).
4. A Contagem dos pontos:
  - A. Vitória: 2 (dois) pontos.
  - B. Vitória por W x O: 1 (um) ponto.
  - C. Empate: 0,5 (meio) ponto.
  - D. Derrota: 0 (zero) pontos.
  - E. Derrota por W x O: -1 (menos um ponto)

# **TÊNIS DE MESA**

1. As competições na modalidade de simples durante todo o campeonato irão acontecer em partidas de 3 (três) sets de 11(onze) pontos cada.
2. O formato de disputa do individual será por fase de grupos, logo após, iniciando – se as eliminatórias.
3. As competições na modalidade de duplas mistas irão acontecer em melhor de 5 (cinco) sets de 11(onze) pontos.
4. O formato de disputa das duplas mistas será eliminatório do início ao fim, portanto não haverá fase de grupos.
5. O campeonato seguirá as regras oficiais da CBTM.
6. O participante que se inscrever par a modalidade simples, terá direito a participar das duplas mistas sem a necessidade de realização de um novo pagamento de inscrição, este(a) terá de escolher uma dupla do sexo oposto que também esteja inscrita na modalidade simples. Caso a(o) atleta deseje participar apenas das duplas mistas, este(a) terá de realizar o valor da taxa de inscrição para a devida modalidade no ato da mesma.

## **E – SPORTS (FIFA)**

1. As inscrições no FIFA ocorrerão de maneira individual, a modalidade não será separada por gêneros desse modo a mesma será mista.
2. O sistema de disputa da competição como o tempo das partidas dependera do quantitativo de estudantes inscritos no evento.
3. O campeonato será disputado por Clubes ou Seleções de livre escolha do jogador, exceto seleções clássicas.

