



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO
IFPE CAMPUS CABO DE SANTO AGOSTINHO
IFPE CAMPUS IPOJUCA



REGULAMENTO GERAL DO II INTERSUL
II Intercampi esportivo e cultural do litoral sul do IFPE

SOBRE O EVENTO: O INTERSUL é uma iniciativa do IFPE *campus* Cabo de Santo Agostinho e do *campus* Ipojuca, em resposta ao desejo dos/as estudantes do Ensino Médio Integrado de participação em atividades esportivas/culturais através da interação entre *campi*. Trata-se de um evento esportivo-cultural que envolve a comunidade acadêmica, a partir da criação de um ambiente prazeroso, fortalecimento da cultura local, bem como a promoção da cultura de paz nos esportes.

1. REALIZAÇÃO: IFPE *campus* Cabo de Santo Agostinho (Núcleo de Esporte, Lazer e Qualidade de Vida); IFPE *campus* Ipojuca.

2. PERÍODO: 15/01/2026 (13h. às 17h.), 16 e 17/01/2026 (8h. às 17h.).

3. INSCRIÇÕES: As inscrições devem ser realizadas entre os dias **26/12/2025 e 09/01/2026**, por estudantes do Ensino Médio Integrado, através do formulário próprio do evento. **Todos/as os/as estudantes, inclusive os/as que irão participar do evento apenas na torcida, deverão realizar a inscrição.**

4. OBJETIVOS:

4.1	Interagir com estudantes de outros <i>campi</i> do IFPE.
4.2	Praticar diferentes modalidades esportivas/culturais.
4.3	Entender a importância da cooperação e do trabalho em equipe.
4.4	Vivenciar possibilidades de inclusão através do esporte e de atividades culturais.

5. MODALIDADES:

5.1	Dança	Misto
5.2	Vôlei	Masculino e Feminino
5.3	Xadrez	Misto
5.4	Futsal	Masculino e Feminino
5.5	Queimado	Misto
5.6	Cabo de Guerra	Misto

6. DA DINÂMICA DO II INTERSUL: O II Intersul terá o formato de competição entre **CURSOS** do Ensino Médio Integrado dos *campi* do IFPE Cabo de Santo Agostinho e do IFPE Ipojuca. Cada **CURSO** (Hospedagem; Meio Ambiente; Segurança do Trabalho e Mecânica) deverá ter suas equipes formadas e seguir o regulamento específico das modalidades. Para essa edição, a competição contará com a presença de **EQUIPES** do *campus* Barreiros (convidadas), que também deverão seguir esse regulamento.

7. QUANTIDADE DE PARTICIPANTES NAS MODALIDADES POR CURSO/EQUIPE:

7.1	Dança	Mínimo 01 participante.	
7.2	Vôlei	Mínimo 06 participantes.	Máximo 12 participantes.
7.3	Xadrez	Mínimo 01 participante.	Máximo 04 participantes.
7.4	Futsal	Mínimo 05 participantes.	Máximo 14 participantes.
7.5	Queimado	Total: 10 participantes.	
7.6	Cabo de Guerra	Total: 06 participantes.	

8. PONTUAÇÕES:

8.1	Dança	0 a 30 pontos (somam-se à pontuação final).	
8.2	Vôlei	Fase classificatória: Vitória: 03 pontos. (não somam-se à pontuação final).	Pontuação Geral : 1º colocado - 20 pontos. 2º colocado - 10 pontos. 3º colocado - 05 pontos.
8.3	Xadrez	Por rodada: Vitória: 03 pontos. Empate: 01 ponto. (não somam-se à pontuação final).	Pontuação Geral : 1º colocado - 20 pontos. 2º colocado - 10 pontos. 3º colocado - 05 pontos.
8.4	Futsal	Fase classificatória: Vitória: 03 pontos. Empate: 01 ponto. (não somam-se à pontuação final).	Pontuação Geral : 1º colocado - 20 pontos. 2º colocado - 10 pontos. 3º colocado - 05 pontos.
8.5	Queimado	Fase classificatória: Vitória: 03 pontos. (não somam-se à pontuação final).	Pontuação Geral : 1º colocado - 20 pontos. 2º colocado - 10 pontos.

			3º colocado - <u>05</u> pontos.
8.6	Cabo de guerra	Fase classificatória: Vitória: <u>03</u> pontos. (não somam-se à pontuação final).	Pontuação Geral : 1º colocado - <u>20</u> pontos. 2º colocado - <u>10</u> pontos. 3º colocado - <u>05</u> pontos.

9. PLACA/BANDEIRA DE APRESENTAÇÃO DO CURSO/EQUIPE:

Cada **CURSO/EQUIPE** deverá confeccionar uma **placa/bandeira** representativa com o nome do referido curso/equipe para apresentação das delegações na Cerimônia de Abertura. Pode ser confeccionada em materiais como: cartolina, isopor, madeira, tecido, etc.

10. TORCIDA:

Cada **CURSO/EQUIPE** poderá organizar sua torcida, utilizando gritos de guerra, instrumentos musicais, bexigas, mamães sacode (**não utilizar apitos e/ou buzinas**). Cada torcida deverá ser representada por uma **COR**.

Não será permitida a utilização de sinalizadores e/ou fogos de artifício pelas torcidas, bem como outros materiais inflamáveis que a Comissão Geral/Comissão Disciplinar julgue como instrumento de risco no evento. Também não será permitido palavrões ou apologias que firam a integridade dos participantes/adversários.

Caso a torcida infrinja alguma dessas regras, o **CURSO/EQUIPE** será penalizado a critério da **Comissão Disciplinar** do II Intersul. O estudante que infringir alguma dessas regras, será **ADVERTIDO** a critério da **Comissão Disciplinar** do II Intersul.

11. SISTEMA DE COMPETIÇÃO:

11.1 As modalidades, exceto Dança e Xadrez, serão disputadas em **fase de classificação** e **fase final**, através de chave simples, a ser divulgada após o encerramento das inscrições.

11.2 As apresentações de Dança serão julgadas e pontuadas por uma banca examinadora.

11.3 O Xadrez ocorrerá no **sistema suíço**, ou seja, não eliminatório, no qual os participantes serão divididos em rodadas de competição.

11.4 A **PONTUAÇÃO FINAL** de cada **CURSO/EQUIPE** se dará a partir do somatório das pontuações gerais de cada modalidade e da pontuação da apresentação de dança.

11.5 Em caso de empate na **PONTUAÇÃO FINAL**, será considerado campeão do II Intersul o **CURSO/EQUIPE** que vencer o maior número de modalidades. Caso o empate persista,

será considerado campeão o **CURSO/EQUIPE** que *obtiver a maior pontuação, incluído as pontuações nas fases classificatórias, somando-se todas as modalidades.*

12. PREMIAÇÃO:

12.1 A premiação por **MODALIDADES** será destinada aos **CURSOS/EQUIPES** classificados em 1º, 2º e 3º colocados em cada modalidade do evento, exceto a Dança.

12.2 A premiação **FINAL** será destinada aos **CURSOS/EQUIPES** classificados 1º, 2º e 3º colocados no total da pontuação final.

13. ORIENTAÇÕES GERAIS:

13.1 Os/as **responsáveis** pelos/as os/as participantes do evento deverão responder o **TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE SAÍDA E O QUESTIONÁRIO DE PRONTIDÃO PARA ATIVIDADES FÍSICAS - PAR-Q - até o dia 14/01/2026.**

Link: <https://forms.gle/1c3pnQdAbEhxFE1a6>.

13.2 Caso haja uma responda “sim” a uma ou mais perguntas do PAR-Q, também deve ser respondido o **TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA PRÁTICA DE ATIVIDADE FÍSICA por um adulto responsável, no mesmo formulário.**

13.3 Caso o/a estudante tenha alguma implicação na saúde que requeira o uso de medicamentos (como asma, bronquite, etc), este/a **deverá portar o/s medicamento/s e informar à Comissão de saúde, na sala de atendimentos, a necessidade de utilização do/s mesmo/s.**

14. CRONOGRAMA

ATIVIDADE	DATA
Período de Inscrições - online. Link: https://forms.gle/hnE6oCr5rE4xQfTT6	entre 26/12/2025 e 09/01/2026
Divulgação de data, horário e link do pré-evento de Xadrez.	até dia 12 de janeiro de 2026
Sorteio das partidas - presencial - (será divulgado posteriormente nas redes sociais do IFPE).	13 de janeiro de 2026 - 10h. (campus Cabo de Santo Agostinho)
Preenchimento do Termo de Autorização de Saída/ Questionário de Prontidão para Atividade Física/ Termo de Responsabilidade Para Prática de	até o dia 14 de janeiro de 2026.

Atividade Física (caso seja necessário) - Responsável pelo estudante. Link: https://forms.gle/1c3pnQdAbEhxFE1a6	
Divulgação da Tabela com dias e horários das modalidades.	até o dia 14 de janeiro de 2026
II Intersul (Cabo de Santo Agostinho) - 1º dia	15 de janeiro de 2026 (13h. às 17h.)
II Intersul (Cabo de Santo Agostinho) - 2º dia	16 de janeiro de 2026 (8h. às 17h.)
II Intersul (Cabo de Santo Agostinho) - 3º dia	17 de janeiro de 2026 (8h. às 17h.)

REGULAMENTO ESPECÍFICO



1) DANÇA

- Art. 01º Cada **CURSO/EQUIPE** deverá criar e apresentar uma coreografia de dança.
- Art. 02º Não haverá tema específico.
- Art. 03º Não haverá limite de participantes para a Dança.
- Art. 04º O/A estudante que irá participar da apresentação de dança fica responsável por sua inscrição (em acordo com seu curso/equipe).
- Art. 05º A apresentação de dança acontecerá no dia **15/01/2025**, após a Cerimônia de Abertura.
- Art. 06º Todos os/as participantes deverão estar matriculados/as no curso/campus que representam.
- Art. 07º As apresentações devem ter no mínimo 03 minutos e no máximo 05 minutos de duração.
- Art. 08º As apresentações serão julgadas por uma banca examinadora definida pela Comissão Geral.
- Art. 09º Os critérios de avaliação serão: **criatividade; expressividade; sincronicidade; e ritmo**.
- Art. 10º As notas dos/as avaliadores/as irão variar de 0 a 10 pontos.
- Art. 11º A pontuação geral da apresentação de dança será de até 30 pontos.
- PARÁGRAFO ÚNICO: A pontuação geral de cada **CURSO/EQUIPE** na apresentação de dança será divulgada e somada à pontuação das outras modalidades, compondo a pontuação final.
- Art. 12º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- Art. 13º Este regulamento entra em vigor a partir desta data e revogam-se as disposições em contrário.

REGULAMENTO ESPECÍFICO



2) VÔLEI

- Art. 01º A competição de vôlei será realizada de acordo com as Regras Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol, este Regulamento e as normas adotadas pela Comissão Geral Organizadora.
- Art. 02º Cada equipe poderá ter no mínimo 06 (seis) e no máximo 12 (doze) participantes.
- Art. 03º Após a composição das equipes, cada estudante fica responsável pela sua inscrição.
- Art. 04º Serão realizadas competições específicas de **VÔLEI FEMININO** e **VÔLEI MASCULINO**.
- Art. 05º As partidas serão disputadas no local e horários divulgados em Tabela até o dia 14/01/2026.
- Art. 06º As equipes deverão estar no local de jogo com no mínimo 10 minutos antes do horário previsto.
- Art. 07º Só será permitida a participação de estudantes com calçado fechado.
- Art. 08º Os/as participantes deverão utilizar padrões ou coletes numerados.
- Art. 09º As partidas só poderão ser iniciadas com 06 (seis) participantes em quadra. Se uma equipe não estiver completa, será penalizada com a perda da partida por W. O.
- Art. 10º Todas as equipes se enfrentarão em grupo único e cada confronto de equipes contará com 02 (dois) sets.
- Art. 11º Cada set será disputado utilizando o sistema “*ponto por rally*” (conforme regra), sem vantagem, até um dos dois times atingir 15 pontos. Em cada set é necessário uma diferença mínima de 02 (dois) pontos para uma equipe ser vencedora.
- Parágrafo único - Caso uma equipe complete 15 pontos, mas não atinja a diferença de dois pontos de vantagem, o jogo continuará até a primeira equipe conquistar dois pontos de vantagem sobre a outra.*
- Art. 12º A pontuação por partida para a classificação geral na modalidade será a seguinte:
- Equipe vencedora = 03 pontos.
 - Equipe perdedora = 00 pontos.
 - Vitória por W.O = 03 pontos.

- Derrota por desistência e W. O = 00 pontos.

Art. 13º Em caso de empate na partida, ganhará a equipe com maior quantidade de pontos.

Art. 14º Em caso de empate na classificação geral entre 02 (duas) ou mais equipes, o critério de desempate será de vitória para a equipe que obtiver mais pontos na somatória de todas as partidas.

Art. 15º No caso de ausência (W.O), o placar final será de 02 x 00 (15 x 00 e 15 x 00) para a equipe vencedora.

Art. 16º Na pontuação geral, serão considerados:

- 1º colocado = 20 pontos;
- 2º colocado = 10 pontos;
- 3º colocado = 05 pontos.

Art. 17º Os/as estudantes que estiverem com a matrícula trancada não poderão participar do evento.

Art. 18º Em caso de falta de participantes inscritos/as na modalidade, por motivo justificado, o CURSO/EQUIPE poderá substituí-lo/a, informando aos responsáveis pela modalidade até 10 minutos antes da partida.

Art. 19º Todas as pessoas devidamente registradas no evento são passíveis de punição, estando ou não dentro de quadra, a qualquer momento.

Art. 20º Em caso de infrações, o/a participante poderá receber cartões, sendo: cartão amarelo = advertência. Cartão vermelho = penalidade (ponto para a equipe adversária). Cartões amarelo e vermelho juntos (na mesma mão do árbitro) = expulsão. Cartões amarelo e vermelho separados (um em cada mão do árbitro): desqualificação (o/a participante não poderá mais participar da modalidade durante o Intersul).

Art. 21º Praticar qualquer ato de violência contra Arbitragem, Comissão Organizadora do Evento, Companheiros de Equipe, Componentes da Equipe adversária ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perda de pontos a critério da Comissão Disciplinar.

Art. 22º Invadir a quadra, com propósito de ofender, discutir, tirar satisfação com Arbitragem, participantes, Organizadores ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perda de pontos a critério da Comissão Disciplinar.

Art. 23º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 24º Este regulamento entra em vigor a partir desta data e revogam-se as disposições em contrário.

REGULAMENTO ESPECÍFICO



3) XADREZ:

- Art. 01º O torneio de Xadrez ocorrerá no sistema suíço, não eliminatório, no qual os/as participantes serão divididos/as em rodadas de competição. É o sistema mais usado em torneios oficiais de xadrez.
- Art. 02º Cada **CURSO/EQUIPE** deverá inscrever até 04 (quatro) participantes na modalidade.
- Art. 03º Após a definição dos/as participantes que representarão os cursos, cada estudante deverá ser responsável pela inscrição em formulário próprio do evento.
- Art. 04º Caso seja necessário, poderá ocorrer um pré-evento de Xadrez - *online* - com data a ser divulgada após as inscrições.
- Art. 05º O tempo de cada partida poderá ser definido a critério da arbitragem.
- Art. 06º Pontuação no torneio de xadrez por rodada:
- Vitória = 03 (três) pontos;
- Empate = 01 (um) ponto;
- Derrota = 00 (zero) pontos.
- Art. 07º O/A campeão/ã será o/a jogador/a que somar mais pontos ao final de todas as rodadas.
- Art. 08º Na pontuação geral, serão considerados para cada **CURSO/EQUIPE**:
- 1º colocado = 20 pontos;
- 2º colocado = 10 pontos;
- 3º colocado = 05 pontos.
- Art. 09º Os/as estudantes que estiverem com a matrícula trancada não poderão participar do evento.
- Art. 10º Em caso de falta de participantes inscritos/as na modalidade, por motivo justificado, o CURSO/EQUIPE poderá substituí-lo/a, informando aos responsáveis pela modalidade até 10 minutos antes da 1ª rodada.
- Art. 11º Todas as pessoas devidamente registradas no evento são passíveis de punição.

- Art. 12º Praticar qualquer ato de violência contra Arbitragem, Coordenação do evento, Companheiros de Equipe, adversários ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perda de pontos a critério da Comissão Disciplinar.
- Art. 13º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- Art. 14º Este regulamento entra em vigor a partir desta data e revogam-se as disposições em contrário.

REGULAMENTO ESPECÍFICO



4) QUEIMADO

- Art. 01º A modalidade será realizada seguindo as Regras da Confederação Brasileira de Queimado, este Regulamento e as normas adotadas pela Comissão Geral Organizadora.
- Art. 02º A modalidade queimado será mista por sexo (Feminino e Masculino), sendo obrigatória a presença de pelo menos 05 (cinco) pessoas do sexo feminino em jogo.
- Art. 03º Cada curso/equipe deverá inscrever 10 (dez) participantes.
- Art. 04º Após a definição dos/as participantes que representarão os cursos, cada estudante deverá ser responsável pela inscrição em formulário próprio do evento.
- Art. 05º Poderá ser utilizada as delimitações da quadra de vôlei ou a quadra dividida de acordo com o local de realização das partidas.
- Art. 06º Caso a partida não seja encerrada em até 15 minutos, será vencedora da partida a equipe com menor número de participantes na área do queimado.
- Art. 07º Em caso de empate após os 15 minutos, será concedido mais 05 minutos de jogo.
- Art. 08º Os/as participantes não poderão invadir o campo adversário para atirar ou pegar a bola.
- Art. 09º Os/as participantes não poderão pisar nas linhas da quadra, ao realizar a tentativa de “queimar”.
- PARÁGRAFO ÚNICO: Em caso de infração ao Art. 07º ou Art. 08º, a equipe adversária terá a posse de bola.
- Art. 10º Não existe campo neutro em nenhum espaço da quadra de jogo.
- Art. 11º As partidas serão disputadas no local e horário divulgados em tabela até o dia 14/01/2026.
- Art. 12º As equipes deverão estar no local de jogo 10 minutos antes do horário previsto.
- Art. 13º Só será permitida a participação de estudantes com calçado fechado.
- Art. 14º Se a bola tocar em qualquer parte do corpo de um/a participante adversário/a, este/a será considerado/a queimado/a.

- Art. 15º Não poderão ser realizadas trocas entre participantes queimados/as.
- Art. 16º O jogo só poderá ser iniciado com 10 (dez) participantes em quadra. Se uma equipe não estiver representada com 10 jogadores, será penalizada com a perda da partida por W. O.
- Art. 17º A pontuação por partida será a seguinte:
- Vencedora da partida = 03 pontos.
- Perdedora da partida = 00 pontos.
- Vencedor por W.O. = 03 pontos.
- Derrota por desistência e W. O = 00 pontos.
- Art. 18º Para a pontuação final, serão considerados por CURSO/EQUIPE:
- 1º colocado = 20 pontos;
- 2º colocado = 10 pontos;
- 3º colocado = 05 pontos.
- Art. 19º Os/as participantes que estiverem com a matrícula trancada não poderão participar do evento.
- Art. 20º Em caso de falta de participantes inscritos/as na modalidade, por motivo justificado, o CURSO/EQUIPE poderá substituí-lo/la, informando aos responsáveis pela modalidade até 10 minutos antes da partida.
- Art. 21º Todas as pessoas devidamente registradas no evento são passíveis de punição, estando ou não dentro de quadra, a qualquer momento.
- Art. 22º Praticar qualquer ato de violência contra Arbitragem, Coordenação do evento, Companheiros de Equipe, Componentes da Equipe adversária ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perda de pontos a critério da Comissão Disciplinar.
- Art. 23º Invadir a quadra, com propósito de ofender, discutir, tirar satisfação com Arbitragem, participantes, Organizadores ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perdas de pontos a critério da Comissão Disciplinar.
- Art. 24º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- Art. 25º Este regulamento entra em vigor a partir desta data e revogam-se as disposições em contrário.

REGULAMENTO ESPECÍFICO



5) FUTSAL

- Art. 01º A competição de Futsal será realizada de acordo com as Regras Oficiais da CBFS, este Regulamento e as normas adotadas pela Comissão Geral Organizadora.
- Art. 02º Serão realizadas competições específicas de **FUTSAL FEMININO** e **FUTSAL MASCULINO**.
- Art. 03º A competição terá 02 (dois) tempos de 10 minutos cada, totalizando 20 minutos por partida. A partida final terá 02 (dois) tempos de 15 minutos cada, totalizando 30 minutos.
- Art. 04º Cada equipe poderá ter no mínimo 05 (cinco) e no máximo 14 (quatorze) participantes.
- Art. 05º Após a composição das equipes dos cursos, cada estudante ficará responsável por sua inscrição.
- Art. 06º As partidas serão disputadas no local e horário divulgados em tabela até o dia 14/01/2026.
- Art. 07º As equipes deverão estar no local de jogo 10 minutos antes do horário previsto.
- Art. 08º Só será permitida a participação de estudantes com calçado fechado, caneleira e meião.
- Art. 09º Os/as participantes deverão utilizar padrões ou coletes numerados.
- Art. 10º O jogo só poderá ser iniciado com 05 (cinco) participantes em quadra. Se uma equipe não estiver representada com 05 jogadores/as, será penalizada com a perda da partida por W. O.
- Art. 11º Todos os **CURSOS/EQUIPES** se enfrentarão em grupo único, e os dois primeiros colocados farão uma partida final para decidir o vencedor da modalidade.
- Art. 12º A pontuação para a fase classificatória será a seguinte:
- Vitória = 03 pontos.
- Vitória por W.O = 03 pontos.
- Empate = 01 ponto.
- Derrota = 00 pontos
- Derrota por desistência e W. O = 00 pontos.
- Art. 13º No caso de duas equipes terminarem a primeira fase igualada em número de pontos ganhos, os critérios estabelecidos para o desempate serão os seguintes:
1. Maior número de vitórias;

2. Maior saldo de gols;
3. Menor número de gols sofridos;
4. Menor número de Cartões Vermelhos;
5. Menor número de Cartões Amarelos;
6. Sorteio.

Art. 14º Para a partida final que termine empatada, será realizada cobrança de uma série de 03 (três) pênaltis de forma alternada, com jogadores/as diferentes. Ainda persistindo o empate, continuará a cobrança de 01 (um) pênalti e, dessa feita, de 01 (um) em 01 (um), até surgir uma equipe vencedora, com jogadores/as que ainda não executaram a cobrança.

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de W.O em partidas classificatórias, o placar adotado para a equipe vencedora será de 03 (três) pontos. Em caso de W.O em partidas finais, será dada a vitória para a equipe presente em quadra.

Art. 15º O/a participante que durante os jogos receber um cartão vermelho ou dois cartões amarelos, estará automaticamente suspenso/a por um jogo. Serão observados todos os cartões em todas as fases.

Art. 16º Nas partidas finais os cartões serão zerados.

Art. 17º Os/as participantes que estiverem com a matrícula trancada não poderão participar do evento.

Art. 18º Para a pontuação geral, serão considerados por CURSO/EQUIPE:
- 1º colocado = 20 pontos;
- 2º colocado = 10 pontos;
- 3º colocado = 05 pontos.

Art. 19º Em caso de falta de participantes inscritos/as na modalidade, por motivo justificado, o CURSO/EQUIPE poderá substituí-lo/la, informando aos responsáveis pela modalidade até 10 minutos antes da partida.

Art. 20º Todas as pessoas devidamente registradas no evento são passíveis de punição, estando ou não dentro de quadra, a qualquer momento.

Art. 21º Praticar qualquer ato de violência contra Arbitragem, Coordenação do evento, Companheiros de Equipe, Componentes da Equipe adversária ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perda de pontos a critério da Comissão Disciplinar.

Art. 22º Invadir a quadra, com propósito de ofender, discutir, tirar satisfação com Arbitragem, participantes, Organizadores ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perdas de pontos a critério da Comissão Disciplinar.

Art. 23º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 24º Este regulamento entra em vigor a partir desta data e revogam-se as disposições em contrário.

REGULAMENTO ESPECÍFICO



6) CABO DE GUERRA

- Art. 01º Cada equipe deve conter no máximo 6 (seis pessoas), três do sexo masculino e três do sexo feminino.
- Art. 02º A competição se dará na disputa em grupo único.
- Art. 03º Cada confronto constará na disputa de cabo de guerra, vencendo a equipe que puxar totalmente a corda para seu lado do campo de disputa, considerando a linha demarcatória.
- Art. 04º Após a composição das equipes dos cursos, cada estudante ficará responsável por sua inscrição.
- Art. 05º As partidas serão disputadas no local e horário divulgados em tabela até o dia 14/01/2026.
- Art. 06º As equipes deverão estar no local de jogo 10 minutos antes do horário previsto.
- Art. 07º Só será permitida a participação de estudantes com calçado fechado.
- Art. 08º O jogo só poderá ser iniciado com 06 (seis) participantes em quadra. Se uma equipe não estiver representada com 06 jogadores/as, será penalizada com a perda da partida por W. O.
- Art. 09º A pontuação para a fase classificatória será a seguinte:
- Vitória = 03 pontos.
- Vitória por W.O = 03 pontos.
- Empate = 01 ponto.
- Derrota = 00 pontos
- Derrota por desistência e W. O = 00 pontos.
- Art. 10º Os/as participantes que estiverem com a matrícula trancada não poderão participar do evento.
- Art. 11º Para a pontuação geral, serão considerados por CURSO/EQUIPE:
- 1º colocado = 20 pontos;
- 2º colocado = 10 pontos;
- 3º colocado = 05 pontos.
- Art. 12º Em caso de falta de participantes inscritos/as na modalidade, por motivo justificado, o CURSO/EQUIPE poderá substituí-lo/la, informando aos responsáveis pela modalidade até 10 minutos antes da partida.

- Art. 13º Todas as pessoas devidamente registradas no evento são passíveis de punição, estando ou não dentro de quadra, a qualquer momento.
- Art. 14º Praticar qualquer ato de violência contra Arbitragem, Coordenação do evento, Companheiros de Equipe, Componentes da Equipe adversária ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perda de pontos a critério da Comissão Disciplinar.
- Art. 15º Invadir a quadra, com propósito de ofender, discutir, tirar satisfação com Arbitragem, participantes, Organizadores ou qualquer outra pessoa será ação para punição. Punição: Eliminação do evento e outras medidas cabíveis, com perdas de pontos a critério da Comissão Disciplinar.
- Art. 16º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.
- Art. 17º Este regulamento entra em vigor a partir desta data e revogam-se as disposições em contrário.