



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ  
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO  
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE MODALIDADE**

**UNO™**

**II Jogos Internos Federais Pauxis - IFPA Campus Óbidos**

**DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 1º - O torneio de UNO™ da segunda edição dos Jogos Internos Federais Pauxis será realizado no IFPA Campus Óbidos, de acordo com o disposto neste regulamento. Os competidores devem estar cientes do presente regulamento, programação e formato da competição e, ao prosseguirem no torneio, declaram que CONCORDAM com os termos do presente documento.

Art. 2º - Para participação no referido torneio, os competidores deverão:

- a. Apresentar-se no local de competição com, no máximo, 15 minutos de antecedência do início dos torneios;
- b. Estar trajando o uniforme de competidor, conforme especificado no regulamento principal dos JIFPs;
- c. Demonstrar conduta compatível com o regimento disciplinar discente e/ou código de ética do servidor federal;

**DA ARBITRAGEM**

Art. 3º - A arbitragem do torneio será exercida por um servidor integrante da comissão organizadora dos JIFPs.

Art. 4º - Compete ao árbitro do torneio:

- a. Iniciar e encerrar as etapas do torneio;
- b. Averiguar e realizar a frequência dos participantes, sendo responsável por declarar W.O dos atletas que não se apresentaram no prazo determinado no presente regulamento;
- c. Fiscalizar os jogadores quanto à conduta e cumprimento das normas estabelecidas neste regulamento, aplicando a pena de desclassificação àqueles que cometerem as infrações especificadas neste regulamento e no regulamento geral dos JIFPs;
- d. Deliberar sobre conflitos que ocorrerem entre os atletas, aplicando às diligências necessárias;



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ  
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO  
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

**DO TORNEIO**

Art. 5º - O torneio de UNO™ será realizado da seguinte forma:

1. As partidas serão organizadas conforme a programação a ser divulgada após o sorteio das duplas inscritas;
2. Cada mesa será composta, obrigatoriamente, por 1 dupla de cada turma, conforme especificado na ficha de inscrição;
3. As duplas devem sentar-se na mesa de forma que um fique de frente para o outro;
4. Cada integrante da partida receberá 7 (sete) cartas devidamente embaralhadas pelo árbitro da partida;
5. No caso de um dos integrantes da dupla não comparecer no prazo determinado no regulamento, será permitida a substituição conforme ficha de inscrição, caso contrário a dupla perderá a partida em favor da dupla adversária;

Art. 6º - As partidas durarão 20 minutos ou até uma das duplas conseguirem o descarte de todas as cartas da mão.

Art. 7º - No caso do encerramento da partida por tempo, a dupla vencedora é a que possuir menor pontuação das cartas somadas.

Art. 8º - As duplas que perderem uma partida poderão disputar uma repescagem caso haja possibilidade no número de inscritos.

Art. 9º - A repescagem, se houver, será disputada em 10 minutos ou até uma das duplas conseguirem o descarte de todas as cartas da mão.

Art. 10º - As duplas que conquistarem uma partida estarão classificadas para a próxima rodada.

**DA DINÂMICA DAS PARTIDAS**

Art. 11º - Na abertura da rodada, as duplas deverão retirar uma carta do baralho de compra: a dupla que tirar o maior valor de pontuação da carta conforme estipulado no Anexo I do presente regulamento, iniciará a partida. A ordem de jogada inicial será em sentido horário.

Art. 12º - Salvo conforme especificado no presente regulamento, o torneio seguirá as regras oficiais do UNO™ presentes no manual do jogo fornecido pelo fabricante.

Art. 13º - Em nenhuma hipótese será admitida a jogada realizada de maneira que não a prevista no manual do jogo UNO™ e no presente regulamento.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ  
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO  
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

Art. 14º - Quando o jogador possuir apenas uma carta na mão, deverá pronunciar a palavra UNO™ em voz alta, de forma a permitir a identificação da jogada.

Art. 15º - O jogador que não pronunciar a palavra UNO quando tiver apenas uma carta na mão e for apontado por um jogador adversário, deverá comprar 2 (duas) cartas adicionais.

**DAS REGRAS ESPECIAIS**

Art. 16º - Para o presente torneio, algumas das regras do jogo UNO™ serão adaptadas para permitir maior dinamismo da partida. As regras especiais estabelecidas são:

- a) **Função especial da carta CORINGA:** no início de cada partida, uma função especial dentre as especificadas abaixo será sorteada para a carta coringa. Assim, quando uma carta coringa for descartada na mesa, ela poderá assumir uma das seguintes funções:
  - i. **REBATER:** na hipótese de estar acontecendo uma acumulação de cartas +2 ou +4, o jogador poderá jogar uma carta coringa e rebater o efeito da acumulação para o jogador anterior à sua vez;
  - ii. **ENVENENAR:** o jogador aplicará “um veneno” na dupla adversária: a dupla envenenada não poderá ficar com uma carta na mão por 3 vezes consecutivas. Caso fique apenas com uma carta na mão, deverá imediatamente comprar mais duas cartas, independentemente de ter falado UNO ou não;
  - iii. **SOCIALIZAR:** as cartas na mão dos jogadores são tomadas pelo árbitro, embaralhadas, e divididas igualmente entre todos. Caso a divisão não seja exata, o jogador que descartou o CORINGA deverá receber menos cartas;
  - iv. **ACUMULAR:** o jogador deverá escolher uma cor e o adversário deverá comprar indefinidamente até que consiga uma carta da cor escolhida.
  - v. **REVELAR:** o jogador poderá escolher um dos integrantes da dupla adversária para que mostre as cartas que tem na mão.
- b) **Descarte de 7 ou 0:** quando um 7 for descartado na mesa, é facultado ao jogador que descartou trocar a sua mão com a de um adversário. Caso o 0 seja descartado, todos os jogadores deverão trocar de mãos, seguindo a ordem da partida.
- c) **Descarte múltiplo:** caso haja várias cartas iguais na mão do jogador, este poderá descartá-las de uma vez.
- d) **Desafio do +4:** a carta coringa +4 só poderá ser jogada na mesa caso não haja nenhuma alternativa para o jogador que descartou. O adversário, caso desconfie que a carta +4 foi jogada sem necessidade, poderá levantar a mão e pedir o DESAFIO ao árbitro. O árbitro conferirá a mão do jogador e aferirá o desafio: caso o desafio seja válido, o jogador que descartou a carta +4 deverá comprar 6 (seis) cartas. Caso o



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ  
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO  
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

desafio não seja válido, o jogador que pediu o desafio comprará mais 6 (seis) cartas, perdendo a sua vez;

- e) **Acumulação:** caso seja jogado a carta +2, poderá ser jogado carta igual, com a acumulação da soma (2, 4, 6, 8 e assim em diante) até que um jogador não consiga acumular mais, acabando por comprar a soma resultante da acumulação. Também poderá ser jogado o coringa +4, que será computado na acumulação. Entretanto, neste caso, deverá ser observada a regra do desafio +4.

Art. 17º - Nos demais aspectos, as regras do jogo seguem conforme o manual fornecido pelo fabricante.

### **DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES**

Art. 18º - Durante a partida, é vedado aos jogadores:

- a. Espiar as cartas do jogador rival;
- b. Esconder cartas, de modo a enganar os adversários;
- c. Marcar as cartas, de modo a facilitar a identificação e seleção de jogo;
- d. Xingar, ofender, tratar com desrespeito e descortesia os outros jogadores, bem como o árbitro da partida;
- e. Danificar as peças, mesa e demais materiais que forem utilizados na partida.

Art. 19º - O(s) jogador(es) que praticar(em) as infrações estabelecidas nos itens “a”, “b” e “c” será(ão) advertido(s) verbalmente pelo árbitro da partida. Em reincidência, o jogador será desclassificado e, caso não seja possível sua substituição por competidor formalmente inscrito, a dupla será eliminada.

Art. 20º - O(s) jogador(es) que praticar(em) as infrações estabelecidas nos itens “d” e “e” será(ão) desclassificado(s) sumariamente, independente se estiver(em) em posição de vantagem.

### **DISPOSIÇÕES FINAIS**

Art. 21º - Fica a comissão organizadora dos JIFPs responsável por dirimir e deliberar qualquer omissão do presente regulamento, bem como qualquer recurso contra o torneio, regulamento e procedimentos de arbitragem.



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ  
COORDENAÇÃO DE EXTENSÃO  
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER**

**ANEXO I**

**VALOR DE PONTUAÇÃO DAS CARTAS**

| CARTA               | VALOR DE PONTUAÇÃO                |
|---------------------|-----------------------------------|
| 0 a 9               | Valor de pontuação conforme carta |
| Carta +2            | 10 pontos                         |
| Bloqueio e Reverter | 15 pontos                         |
| Coringa             | 25 pontos                         |
| Coringa +4          | 50 pontos                         |

***II JIFP's***  
*Jogos Internos Federais Pauxis*