



JUCS unesc 2025

68º Jogos Universitários Catarinenses



Regulamento Geral



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DO DESPORTO
UNIVERSITÁRIO



FCDU
unesc
A nossa universidade.

 **Fesporte**
FUNDAÇÃO CATARINENSE DE ESPORTE

 GOVSC



TÍTULO I

Dos Princípios Gerais

Art. 1º Os Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs têm por finalidade fomentar a participação em atividades esportivas em todas as Instituições de Ensino Superior (IES) do Estado de Santa Catarina, promover o congraçamento dos universitários, estimulando a prática do esporte, visando o desenvolvimento da personalidade integral do jovem, assim como contribuir para sua formação.

Art. 2º Para todos os fins, os participantes dos Jogos Universitários Catarinenses — 68º JUCs serão considerados convededores das regras desportivas internacionais adotadas pela **Federação Catarinense do Desporto Universitário - FCDU, Fundação Catarinense de Esporte - FESPORTE** e por este Regulamento, ficando submetidos a todas as suas disposições e as penalidades que delas possam emanar.

Art. 3º Os Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs serão disputados em **19 (Dezenove)** modalidades esportivas, a saber:

- I. Beach Tênnis (feminino/masculino);
- II. Basquetebol (feminino/masculino);
- III. Basquete 3x3 (feminino/masculino);
- IV. Badminton (feminino/masculino);
- V. eSports CS 2 (Counter-Strike);
- VI. eSports Futebol Eletronico (FIFA);
- VII. eSports LOL (League of Legends);
- VIII. Futebol (feminino/masculino);
- IX. Futsal (feminino/masculino);
- X. Handebol (feminino/masculino);
- XI. Judô (feminino/masculino);
- XII. Karatê (feminino/masculino);

- XIII. Natação (feminino/masculino);
- XIV. Tênis (feminino/masculino);
- XV. Tênis de Mesa (feminino/masculino);
- XVI. Tênis de mesa Paradesportivo (feminino/masculino);
- XVII. Voleibol (feminino/masculino);
- XVIII. Vôlei de Praia (feminino/masculino);
- XIX. Xadrez (feminino/masculino);

Art. 4º Os Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs serão disputados sob a responsabilidade da Federação Catarinense de Desportos Universitários - FCDU e da Fundação Catarinense de Esporte – FESPORTE e em parceria com a Universidade Extremo Sul Catarinense - UNESC, no período de 16 a 22 de julho de 2025, sendo este evento considerado como seletiva para o JUBs 2025, JUBs Praia 2025, JUBs Futebol 2026 e JUBs Futebol 7 2026.

§ 1º As competições de eSports de CS2 e LOL, serão realizadas nos períodos de 26 e 27 de abril, 03 e 04 de maio de 2025, no formato **on-line**.

§ 2º A competição de JUDÔ (naipes feminino e masculino), será realizada no período de 12 de julho de 2025, no município de Santo Amaro da Imperatriz – SC.

§ 3º A competição de NATAÇÃO (naipes feminino e masculino), será realizada no período de 10 a 13 de julho de 2025, no município de Florianópolis – SC.

§ 4º As demais modalidades serão realizadas no município de CRICIÚMA no período de 16 a 22 de julho de 2025.

§ 5º JUBs Jogos de Praia 2025:
Beach Tênis, Basquete 3x3, Vôlei de Praia;

§ 6º JUBs NATAL 2025: Acadêmico, Badminton, Badminton Paradesportivo, Basquetebol X1, Basquetebol, Brawl Stars, Cheerleading, Counter Strike, Free Fire, Futebol Eletrônico, Futmesa, Futsal, Handebol, Jiu-jitsu, Judô, Karatê, League of Legends, Natação, Natação Paradesportiva, Taekwondo, Tênis, Tênis de Mesa, Tênis de Mesa Paradesportivo, Tiro ao arco, Valorant, Voleibol, Wrestling e Xadrez.

§7º JUBs NATAL 2025: As modalidades de JUBs Acadêmico, Futmesa e Tiro ao arco as vagas de Santa Catarina serão destinadas a IES Campeã do troféu Eficiência JUCs 2025, até completar a vaga da modalidade.

§ 8º JUBs NATAL 2025: As modalidades de Jiu Jitsu, Taekwondo e Wrestling, as vagas serão



destinadas de acordo com os critérios estabelecidos pela FCDU/CBDU em nota oficial.

§ 9º A Fesporte designará coordenador técnico responsável pelo evento.

Art. 5º As modalidades esportivas nos Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs deverão ser realizadas, se houver inscrição de no mínimo 02 (duas) IES.

§ 1º Caso aconteça a inscrição de somente 01 (uma) IES, a mesma estará automaticamente classificada para a etapa nacional, não contando pontos para o troféu eficiência.

§ 2º Nas **Modalidades Coletivas**, para participação na etapa nacional, as IES classificadas deverão estar filiadas e sem nenhuma pendência perante a FCDU; podendo a vaga ser destinada a outra IES subsequente na classificação.

TÍTULO II

CAPÍTULO I

Das inscrições

Art. 6º Para que uma Instituição de Ensino Superior – IES possa se inscrever nos Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs faz-se necessário:

I - Até o dia 10 de Abril: Confirmar a(s) modalidade(s) de eSports que irão participar por meio dos e-mails: contatofcdu@gmail.com/emerson.vieirasc@gmail.com;

II - Até o dia 30 de Abril: Confirmar a(s) demais modalidade(s) esportiva(s) e o(s) naipe(s) que irão participar por meio dos e-mails: contatofcdu@gmail.com / emerson.vieirasc@gmail.com;

III - Até o dia 25 de Junho: Efetuar a inscrição nominal dos atletas, comissão técnica e dirigentes, obrigatoriamente com foto 3x4 atual “escaneada” e documento oficial com foto (cref/cpf ou rg) por meio do Sistema de Eventos da CBDU - site: <http://sistema.scbdu.org.br/login>:

IV - Imediatamente anterior ao Congresso Técnico dos 68º JUCs: As IES terão das (14h às 16h) para apresentarem à Comissão de Controle os seguintes documentos:

- Relação por modalidade de todos os atletas comprovando estar devidamente matriculados e frequentes, assinada pelo Reitor/ Diretor (a) ou ainda responsável da respectiva IES;
- Termo de responsabilidade e cessão de direitos de imagem, assinados por cada membro da delegação e atestado assinado pelo médico;



- Termo de responsabilidade e cessão de direitos de cada IES, assinada pelo Reitor (a) ou Diretor da respectiva IES;
- Mapa de inscrição, provas/categorias nas modalidades de Judô, Karatê e Natação.

Parágrafo único. Somente será admitida a substituição de atletas/dirigentes na ficha de inscrição por modalidade até o dia **01 de Julho de 2025**, desde que estejam regularmente cadastrados na data prevista de acordo com o inciso III deste artigo.

Art. 7º Quando houver desistência de participação de uma modalidade completa e naipe, após a realização do Congresso técnico, a(s) IES(s) serão impedidas de participar por 02 (dois) anos subsequentes na mesma modalidade e naipe, além das demais sanções a que porventura esteja sujeita por determinação do TJD/SC.

Art. 8º O número de integrantes de cada modalidade dos 68ºJUCs será conforme tabela abaixo:

Modalidades Esportivas	Naipe Masculino	Naipe Feminino	Técnicos		Auxiliar Técnico		Dirigente	
	Max	Max	Masc	Fem	Mas	Fem.	Mas	Fem.
Badminton	03	03	1	1	1	1	1	1
Basquete 3 X 3	04	04	1	1	1	1	1	1
Basquetebol	13	13	1	1	1	1	1	1
Beach Tênis	04	04	1	1	-	-	-	-
eSports CS 2	01	-	-	-	-	-	-	-
eSports Futebol	02	02	-	-	-	-	-	-
eSports LOL	01	-	-	-	-	-	-	-
Futebol	22	22	1	1	1	1	-	-
Futsal	13	13	1	1	1	1	1	1
Handebol	16	16	1	1	1	1	1	1
Judô	xx	xx	1	1	-	-	1	1
Karatê	xx	xx	1	1	-	-	1	1
Natação	xx	xx	1	1	1	1	1	1
Tênis	02	02	1	1	-	-	1	1
Tênis de Mesa	04	04	1	1	-	-	1	1
T.M Paradesportivo	xx	xx	1	1	1	1	1	1
Voleibol	13	13	1	1	1	1	1	1
Vôlei de Praia	02	02	1	1	-	-	1	1
Xadrez	04	04	1	1	-	-	1	1

§ 1º Na modalidade de Beach Tênis , poderão participar efetivamente dos 68º JUCs, até 04 (quatro) alunos/atletas ou 02 (duas) dupla por IES, em ambos nipes.

§ 2º Na modalidade de Badminton, poderão participar efetivamente dos 68º JUCs, até 02



(dois) alunos/atletas na categoria individual e uma dupla por IES, em ambos naipes.

§ 3º Na modalidade do eSports Futebol Eletrônico, poderão participar efetivamente dos 68º JUCs, até 02 (dois) alunos/atletas por IES, em ambos naipes.

§ 4º Na modalidade de Judô, Karatê e Natação não haverá limitação de participantes por peso/prova.

§ 5º Na modalidade de Xadrez, poderão participar efetivamente dos 68º JUCs, até 04 (quatro) atletas por IES.

§ 6º Para a participação de cada modalidade na Etapa Nacional o número de atletas será readequado de acordo com os critérios estabelecidos pela FCDU / CBDU.

CAPÍTULO II

Da Participação

Art. 9º Poderão participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs, IES públicas, comunitárias ou privadas reconhecidas ou autorizadas pelo MEC.

Art. 10 Somente poderá participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs o atleta que estiver regularmente matriculado e frequentando até **30 de Abril de 2025**, em nível de graduação ou pós- graduação (residência, especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado) em IES do Estado de Santa Catarina reconhecida ou autorizada pelo MEC e atender os demais requisitos estabelecidos neste regulamento.

Parágrafo único. É vedada a inscrição de atletas matriculados em disciplina isolada.

Art. 11 O(a) estudante atleta somente poderá participar dos eventos da temporada 2025 da FCDU/CBDU na condição de calouro, estando devidamente matriculado e frequentando em um mesmo curso e IES.

§ 1º Em caso de troca de curso e/ou IES, o(a) estudante atleta somente poderá participar dos eventos da FCDU/CBDU a partir do segundo semestre/periódodo desta nova matrícula.

§ 2º Para que esteja elegível a participar de competições da FCDU/CBDU em outros semestres letivos, este(a) mesmo(a) estudante atleta deverá estar matriculado(a) no 2º ou subsequentes semestres/periódodos de um curso/IES.

Art. 12 Quando da inscrição dos componentes da delegação dos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs, cada IES deverá apresentar a relação total da sua delegação.



Parágrafo único. Na hipótese do componente da delegação constar com situação “pendente” no cadastro de sistema da CBDU/FCDU, a IES deverá apresentar a documentação necessária para a regularização de tal pendência **impreterivelmente até às 20h do dia 15 de Julho de 2025.**

Art. 13 Poderão participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs os (as) alunos (as) atletas nascidos - **1º de janeiro de 2000 a 31 de dezembro de 2009**, exceto parágrafo 2º e 3º deste artigo.

§ 1º Nas modalidades de Basquete 3x3, Beach Tênis, Badminton, karatê, Tênis, Tênis de Mesa, Voleibol de Praia e Xadrez, em ambos os gêneros, não será permitido a inscrição de alunos/atletas fora do limite de idade estabelecido neste regulamento.

§ 2º Para as demais modalidades coletivas, em ambos os gêneros, ficam liberadas as inscrições de alunos/atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento, conforme quadro a seguir:

Ano	Atletas fora do limite de idade
2025	02

§ 3º Para as modalidades de Judô e Natação em ambos os gêneros, ficam liberadas as inscrições de alunos/atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento, conforme quadro a seguir:

Ano	Atletas fora do limite de idade
2025	02

Art. 14 O atleta que estiver matriculado e cursando regularmente em duas IES diferentes, só poderá participar dos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs, representando uma única IES.

Parágrafo único. O Técnico, Auxiliar Técnico ou Dirigente que estiver vinculado a duas ou mais IES, deverá optar por uma delas, representando assim no 68º JUCs uma única IES.

Art. 15 Nenhum componente das delegações poderá participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs, sem que seu nome conste da relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão de Controle.

Art. 16 A credencial do evento é de uso obrigatório, pessoal e intransferível, sendo o único documento que dá condição de participação na competição (jogo, prova, pesagem ou combate) e acesso a todos os serviços oferecidos pela organização (alojamento, atividades socioculturais e outros).



§1º Todo integrante de delegação somente poderá ser credenciado para uma única função no evento.

§2º Um representante da equipe de arbitragem procederá à conferência da credencial do evento, exigida em todas as participações do(a) aluno-atleta, membros da Comissão Técnica e dirigentes nos 68º JUCs.

§3º Quando um dirigente for exercer a função de técnico, auxiliar ou assistente técnico ou preparador físico na competição, deverá apresentar à mesa de arbitragem, junto com sua credencial, a sua carteira do CREF, a não apresentação deste documento impossibilitará sua orientação na área de jogo.

§4º Em caso de extravio da credencial, a 2ª via deverá ser retirada na Secretaria do evento, mediante o preenchimento do formulário padrão e apresentação de documento original previsto pelo presente regulamento.

§5º A credencial, em caso da utilização indevida, poderá ser recolhida pelo Comitê Organizador, sendo encaminhado relatório para a CD/TJDSC.

§6º A credencial será fornecida pela entidade promotora do evento, sem qualquer ônus para as IES e para os alunos-atletas.

Art. 17 Para retirar a credencial o participante dos 68º JUCs 2025 deverá apresentar, na secretaria do evento, um dos seguintes documento oficiais de identificação para seu credenciamento no evento, conforme a seguir:

§1º Apresentar um dos seguintes documentos oficiais com foto, podendo ser digital (eletrônico) ou original (impresso): Carteira de identidade (expedida por órgão estadual ou federal) ou Carteira de Trabalho e Previdência Social – CTPS (somente física)ou Certificado de Reservista ou Passaporte ou CNH (podendo estar o documento vencido, de acordo com o art. 12 do Código de Trânsito Brasileiro CTB)ou Carteira dos Conselhos Profissionais (CREF, OAB, CREFITO, CRM, CREA,COREN, entre outros), e-Título;

§2º Técnicos, Assistentes Técnicos, Médico e/ou Fisioterapeuta e/ou Enfermeiro, em caso de Declaração do Sistema CREF/CONFEF, CRM, CREFITO e COREN o documento só poderá ser apresentado pela própria pessoa, portando um documento oficial, original e com foto;

a) Não serão aceitas pelo Comitê Organizador para a retirada da credencial: photocópias, documentos danificados, fax, protocolos e outros tipos de documentos não relacionados neste regulamento.

b) Somente serão aceitas photocópias autenticadas ou o Boletim de Ocorrência (neste caso datado de no máximo trinta dias antes do jogo, prova ou combate) e desde que o interessado seja o portador, portanto, não será permitida a representação por terceiros.



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DO DESPORTO
UNIVERSITÁRIO



Fesporte
FUNDAÇÃO CATARINENSE DE ESPORTE



Art. 18 Cada atleta só poderá participar de 01 (uma) modalidade esportiva dos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs.

TÍTULO III

CAPÍTULO I

Do Congresso Técnico

Art. 19 No Congresso Técnico a ser realizado na UNESC - Campus CRICIÚMA, poderão participar dos trabalhos, 02 (dois) representantes de cada IES, devidamente credenciados.

Art. 20 Os objetivos do Congresso Técnico serão:

- I - Receber a documentação pendente das IES de acordo com o art. 6º.
- II - Proceder ao sorteio dos grupos de acordo com o Regulamento Geral.
- III - Tratar de assuntos de interesse geral da competição.

Art. 21 Durante a realização do Congresso Técnico, dos Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs serão conhecidas as normas que regerão as respectivas modalidades, não havendo outra reunião para tratar do assunto.

SEÇÃO I

Dos Jogos, Provas e Combates

Art. 22 Os Jogos Universitários Catarinenses – 68º JUCs terão um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade esportiva e serão aplicadas as regras internacionais adotadas pelas Confederações Brasileiras da modalidade, em tudo que não contrarie este regulamento.

Art. 23 Toda modificação das regras oficiais e que exija um período de adaptação, só será adotada quando comunicada, por meio de Nota Oficial encaminhada às IES, com antecedência de 30 (trinta) dias antes do início das competições.

Art. 24 Os jogos, provas ou combates terão seu início no horário fixado pela Direção Técnica, sendo considerada perdedora, por ausência (W x O), a equipe ou atleta que não estiver apto a disputar dentro do local de competição até 15 (quinze) minutos no máximo após o horário estabelecido, com exceção da modalidade de Xadrez que é de 30 (trinta) minutos.



§ 1º Não poderá ser alegado como justificativa o atraso, no serviço de alimentação, mau tempo, trânsito engarrafado e dificuldades em localizar o local da competição. Em caso de WxO, para efeito de placar, será conferido o seguinte resultado à equipe vencedora:

§ 2º Nos esportes individuais, a perda do jogo, prova ou combate (no caso de eliminatórias simples) implica em eliminação da competição.

§ 3º Os casos de ausência (W x O) serão encaminhados à Comissão Disciplinar e estarão passíveis de sanção de acordo com o Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina (CJD/SC).

O segundo WO da equipe/IES na modalidade/naipe, implicará automaticamente em exclusão da competição e suspensão da temporada seguinte.

Art. 25 Toda equipe ou atleta participante deverá estar no local de competição antes do horário previsto e em condições de jogo, quando será requisitada a documentação prevista no art. 15 deste regulamento.

Art. 26 Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada em novo horário determinado pela CCO, desde que nada mais impeça a sua realização normal, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

Parágrafo único. A competição será reiniciada com o resultado apresentado no momento da paralisação e com os mesmos atletas que estavam participando da disputa no momento da suspensão, com exceção dos que tiveram sido expulsos durante o jogo ou durante os acontecimentos extras que levaram a suspensão do jogo.

I.	Basquetebol	20 X 00.
II.	Basquete 3x3	21 X 00.
III.	Futebol	03 X 00.
IV.	Futebol Eletrônico	03 X 00.
V.	Futsal	10 X 00.
VI.	Handebol	15 X 00.
VII.	Tênis	02 X 00 (06X00, 06 X00).
VIII.	Voleibol	03 X 00 (25 X 00, 25 X 00, 25 X 00).
IX.	Vôlei de Praia	02 X 00 (21 X 00, 21 X 00).

Art. 27 As competições poderão ser precedidas de protocolo de apresentação.

Art. 28 Somente será permitida a presença dentro das áreas de competições e durante sua realização (conforme regulamento específico das Modalidades), os(as) alunos-atletas uniformizados e Comissão Técnica, desde que todos estejam regularmente identificados com sua credencial oficial do evento em posse da equipe de arbitragem. Qualquer Oficial da respectiva delegação poderá permanecer na área de competição, mesmo que ele não esteja



atuando como técnico, desde que devidamente identificado e com sua credencial em posse da equipe de arbitragem.

Art. 29 Nas modalidades coletivas, na hipótese de um jogo ultrapassar o horário de início do jogo seguinte, as equipes aquecerão fora da quadra de jogo, dispondo, no entanto, de no máximo 05 (cinco) minutos para aquecer na quadra de jogo.

CAPÍTULO II

Dos Sistemas de Competição

Art. 30 A organização das competições dos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs, em todas as suas etapas deverão obedecer ao sistema de disputa especificado neste regulamento.

Art. 31 Nos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs, para a composição das chaves nos esportes coletivos, serão considerados cabeças-de-chave as equipes que obtiverem o melhor índice técnico na última edição do respectivo evento.

Parágrafo único. A disposição destas e das demais equipes nas chaves será determinada por sorteio, cabendo a FCDU adotar critérios de realização do mesmo.

Art. 32 Nas modalidades de Basquetebol, Basquete3x3, Badminton, Futebol, Futsal, eSports, Handebol, Tenis, Tênis de Mesa, Voleibol de Praia e Voleibol o sistema de disputa em todas as etapas obedecerá aos seguintes critérios:

I - Até 5 equipes: turno único.

II - De 6 a 8 equipes:

a) 1ª fase: duas chaves (A e B), classificando-se duas equipes de cada chave.

b) 2ª fase ou semifinal: 1o - chave A X 2o - chave B 1o - chave B X 2o - chave A

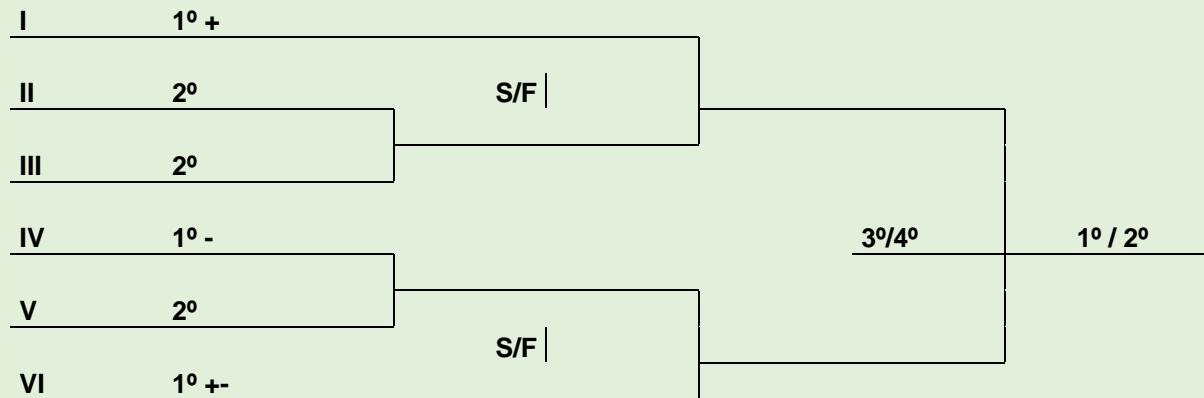
c) 3ª fase ou final:

Perdedores da etapa semifinal (3º e 4º lugares) Vencedores da etapa semifinal (1º e 2º lugares)

III - De 9 a 12 Equipes

a) 1ª fase: três chaves (A, B e C), classificando-se duas equipes de cada chave.

b) 2^a fase: eliminatória simples com 6 equipes.



c) O segundo colocado da chave do melhor primeiro colocado da etapa anterior da competição ocupará a posição de número cinco na chave de eliminatória simples.

d) Para definição dos melhores primeiros colocados da fase anterior serão considerados os seguintes critérios de apuração.

- I - Maior quociente nos pontos de classificação da modalidade;
 - II - Average: (BB/pontos, FC, FS e HB/gols, VB e VP/sets e pontos);
 - III - Maior quociente pró: (BB/pontos, FC, FS e HB/gols, VB e VP/pontos);
 - IV - Menor quociente contra: (BB/pontos, FC, FS e HB/gols, VB e VP pontos);
 - V - Sorteio;

e) O quociente será sempre calculado considerando-se o item solicitado e o número de jogos realizados.

f) Sempre que for mencionado “average” no regulamento técnico, considerar-se-á a divisão por 0 (zero) como o melhor average, uma vez que esta divisão é impossível, assegurando assim, aquele que não sofreu gols, cestas, pontos ou sets, como o de melhor aproveitamento.

g) A classificação final das modalidades a partir do quinto colocado será definida pelos critérios de desempate estabelecidos nos regulamentos técnicos específicos, sendo considerados somente os resultados da fase que originou a desclassificação.

IV - De 13 a 16 equipes:

a) 1^a fase: chaves "A" "B" "C" e "D" classificando-se duas equipes de cada chave.

b) 2^a fase: eliminatória simples com 8 equipes.

1º Chave "A"

2º Chave "D"

S/F

1º Chave "B"

2º Chave "C"

3º/4º

1º / 2º

1º Chave "C"

2º Chave "B"

S/F

1º Chave "D"

2º Chave "A"

Art. 33 Nas etapas classificatórias quando o número de participantes por modalidade e naipes ultrapassar dezesseis equipes utilizar-se-á o sistema de disputa estabelecido pela área técnica da FCDU.

SEÇÃO I

Das Modalidades Individuais

Art. 34 O sistema de competição das modalidades individuais obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.

SEÇÃO II

Das Modalidades Coletivas

Art. 35 O sistema de competição das modalidades coletivas será organizado em uma única divisão.

Art. 36 Serão adotadas as formas de disputas estabelecidas nos artigos a seguir (de acordo com o número de participantes), sendo que a ordem das rodadas nos grupos será a seguinte:



Grupos	1ª Rodada	2ª Rodada	3ª Rodada	4ª Rodada	5ª Rodada
De 02 (dois) participantes	1 x 2	2 x 1	1 x 2		
De 03 (três) participantes	2 x 3 1 (folga)	Perdedor R1 x1	1 x Vencedor R1		
De 04 (quatro) participantes	1 x 4 2 x 3	3 x 1 4 x 2	1 x 2 3 x 4		
De 05 (cinco) participantes	1 (folga) 2 x 5 4 x 3	4 (folga) 5 x 1 3 x 2	2 (folga) 1 x 4 3 x 5	5 (folga) 1 x 3 4 x 2	3 (folga) 2 x 1 5 x 4

§1º Nos grupos com 3 equipes, caso haja empate na primeira rodada do grupo (2x3), a equipe “3” jogará a segunda rodada contra a equipe “1”.

§2º De acordo com o interesse da competição, a ordem dos jogos acima estabelecida, poderá ser alterada pela CCO.

SEÇÃO III

Da Classificação e Desempate

Art. 37 De acordo com o regulamento específico de cada modalidade.

Parágrafo único. Para a classificação final do Troféu Eficiência dos 68º JUCs, e, em caso de empate na contagem de pontos, será considerada a melhor classificada, a IES que tiver obtido o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate a que houver obtido o maior número de segundo lugares e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate.

CAPÍTULO III

Dos Uniformes

Art. 38 Os uniformes dos atletas deverão atender às especificações das regras internacionais de cada modalidade esportiva.

Art. 39 As equipes que conquistarem o direito de representar o Estado de Santa Catarina na etapa nacional deverão obrigatoriamente atender às especificações dispostas no Regulamento Geral dos JUBs NATAL 2025, JUBs PRAIA 2025, JUBs FUTEBOL 2026 e JUBs FUTEBOL7 2026.



CAPÍTULO IV

Da Arbitragem

Art. 40 Os componentes da equipe de arbitragem dos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs serão designados pela Direção Técnica e indicados pelos coordenadores de arbitragem e selecionados do quadro de arbitragem das Federações Estaduais, Associações e Ligas de Arbitragem ligadas às modalidades.

TÍTULO IV

Da Premiação

Art. 41 Nos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs as IES campeã, vice- campeã e 3º colocada de cada modalidade e do Troféu Eficiência receberão troféus e os atletas 1º, 2º e 3º lugares de cada modalidade, prova ou combate receberão medalhas.

Art. 42 Para a premiação do TROFÉU EFICIÊNCIA será utilizado o seguinte sistema de pontuação por modalidade:

I - Grupo A - Basquete 3x3, Basquetebol, Futsal, Futebol, Handebol, Judô, Karatê, Natação, Voleibol, Tênis, Tênis de Mesa e Xadrez.

II - Grupo B - Badminton, Beach Tennis, eSports CS2, eSports Futebol Eletrônico, eSports LOL, Tênis de Mesa Paradesportivo, Vôlei de Praia.

GRUPO - A	GRUPO - B
1º - 80	1º - 50
2º - 70	2º - 40
3º - 60	3º - 35
4º - 50	4º - 30
5º - 45	5º - 25
6º - 40	6º - 20
7º - 35	7º - 15
8º - 30	8º - 10
9º - 25	9º - 08
10º - 20	10º - 06
11º - 15	11º - 05
12º - 10	12º - 04



Parágrafo único. Nas modalidades individuais para a classificação final do Troféu Eficiência, os critérios serão de acordo com o regulamento específico de cada modalidade.

Art. 43 O Cerimonial de Premiação de entrega dos troféus e medalhas será efetuado com os atletas devidamente uniformizados, após término de cada prova ou modalidade.

§ O Cerimonial de Premiação será feito em local e horário determinado pela Coordenação de Premiação.

§ 2º A IES que não comparecer ao cerimonial de premiação receberá o prêmio após o término do evento, na sede da FCDU, em data a ser marcada pela Coordenação Geral do evento.

Parágrafo único. Na classificação final do Troféu Eficiência, a entrega dos Troféus de Campeão, Vice campeão e Terceiro colocado, será feita pelo presidente da FCDU.

TÍTULO V

Do Boletim Oficial

Art. 44 A Secretaria Geral dos JUCs emitirá os Boletins Oficiais, que conterá os dados oficiais relativos à competição, os boletins serão encaminhados para os e-mails registrados por cada IES, e nos grupos de WhatsApp junto a direção técnica dos 68º JUCs.

Parágrafo único. Os boletins serão numerados e datados e as informações neles contidas poderão ser alteradas dia a dia, sendo consideradas válidas as informações dos boletins mais atualizados.

TÍTULO VI

Do Cerimonial de Abertura

Art. 45 Na etapa dos JUCS, haverá uma cerimônia de abertura, cujo protocolo deverá ser supervisionado e aprovado pela FCDU.

§ 1º O tempo total de duração do cerimonial deverá ser de, no máximo 1h30.

§ 2º Todas as IES participarão do cerimonial, devidamente uniformizadas.

§ 3º Nos ceremoniais, as delegações das IES não poderão desfilar com faixa, banner ou instrumentos sonoros, bem como com camisetas ou outros materiais que deponham contra a organização e a finalidade dos jogos, devendo permanecer no local destinado a elas, até o final da Cerimônia. As infrações a este parágrafo serão encaminhadas a comissão disciplinar designadas para o evento.



Art. 46 A cerimônia de abertura constará de:

- I - Desfile ou formação das delegações;
- II - Execução do hino nacional e hasteamento das bandeiras do Brasil, de Santa Catarina, do município-sede, IES e da FCDU;
- III - Saudação do Reitor da IES-Sede;
- IV - Saudação do presidente da FCDU;
- V - Saudação do Governador do Estado ou seu representante;
- VI - Entrada do fogo simbólico e acendimento da pira olímpica, que ao ser anunciado o acendimento da pira, com a chegada da tocha com o Fogo Simbólico;
- VII - Juramento do atleta (um lê e os demais repetem ao final: “Juro”): “Juro que venho participar dos Jogos Universitários Catarinense, /competindo com lealdade e disciplina, / respeitando os seus regulamentos e os meus adversários, / para maior engrandecimento do esporte, / do minha IES e do Estado de Santa Catarina”;
- VIII - Declaração de abertura do JUCS pelo Presidente FCDU;
- IX - Atividades culturais e festivas.

TÍTULO VII

Dos Protestos

Art. 47 O protesto deverá ser protocolado na Secretaria Geral, que fará o encaminhamento à Direção competente, para as providências cabíveis, de acordo com o art. 84, do CJD/SC.

TÍTULO VIII

Da Cessão de Direitos

Art. 48 Pelo presente regulamento, todos os integrantes das IES participantes, devidamente representados por quem de direito, autorizam, em caráter gratuito, irrevogável e irretratável, a FCDU e a FESPORTE a captar e fixar sua imagem e voz durante a realização dos Jogos Universitários Catarinenses 68º JUCs, em qualquer suporte existente, bem como ceder a tais entidades todos os direitos patrimoniais de autor sobre as suas criações, ficando estas, dessa forma, plenamente capacitadas a utilizarem a imagem, voz e criações de todos os participantes do evento, a seu exclusivo critério, a qualquer tempo, no Brasil e/ou no Exterior, em número ilimitado de vezes, podendo, inclusive, fixá-las em películas



cinematográficas de qualquer bitola, CD ROM, CD-I, “home vídeo”, DAT, DVD e suportes de computação gráfica em geral, ou armazená-las em banco de dados, exibi-las através de projeção de tela em casas de frequência coletiva ou em locais públicos, transmiti-las via televisão de qualquer espécie, disseminá-las através da internet, ceder os direitos ora adquiridos a terceiros ou, ainda, atribuir a elas, qualquer outra utilização relativa aos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs.

TÍTULO IX

Das Disposições Gerais

Art. 49 O Comitê Organizador dos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs, não terá responsabilidades por quaisquer danos causados nas instalações, dependências desportivas, alojamento ou qualquer outro local, assim como equipamentos e materiais utilizados pelas delegações.

Parágrafo único. Qualquer fato desta natureza será de responsabilidade da IES, devendo esta arcar com o custeio de tais danos, recuperando ao estado anterior.

Art. 50 Quaisquer consultas atinentes aos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da IES à FCDU, a qual, após o devido exame pelo Comitê Organizador, apresentará sua solução por meio de Nota Oficial.

Art. 51 Nos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs, as IES, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e pessoas físicas ou jurídicas que infringirem este regulamento ou decisões da FCDU, ou ainda cometam faltas disciplinares no transcurso das competições, dentro da jurisdição da sede da modalidade disputada nos JUCs, estarão sujeitos às sanções previstas no Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina(CJD/SC).

Art. 52 Compete à Direção Técnica e Operacional interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste regulamento, cada uma em sua área de atuação.

Art. 53 As regras previstas neste regulamento e nas demais normas relacionadas aos JUCs serão interpretadas considerando os princípios previstos no art. 1º deste Regulamento.

Art. 54 Aplica-se aos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs o Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina (CJD/SC), a ser utilizado pelo Tribunal de Justiça Desportiva de Santa Catarina e sua Comissão Disciplinar e, quando cabível, pelo Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário.

Art. 55 São vedados protestos e manifestações políticas em qualquer momento dos 68º JUCs, como por exemplo pódio, arenas esportivas, bem como, em cerimônias oficiais e o não cumprimento das regras pode gerar punições disciplinares.



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DO DESPORTO
UNIVERSITÁRIO



Parágrafo único. Os casos serão avaliados individualmente pela CD/TJD/SC.

Art. 56 Todos os participantes dos Jogos Universitários Catarinenses - 68º JUCs declaram ser condecorados e concordam com aplicação da arbitragem e mediação previstas no art. 55 do Estatuto da FCDU, comprometendo-se a submeter todas as controvérsias surgidas em razão dos 68º JUCs à arbitragem pelo Tribunal de Justiça Desportiva, conforme as regras previstas no mencionado artigo.

Florianópolis, de 27 de março de 2025.



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DO DESPORTO
UNIVERSITÁRIO



REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BADMINTON

- 1.** A competição de Badminton nos **Jogos Universitários Catarinenses - JUCs** será de acordo com este regulamento.
- 2.** A competição seguirá as Regras da BWF (Badminton World Federation).
- 3.** Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral.
- 4.** Os estudantes atletas poderão participar dos seguintes torneios:
 - Simples Masculina;
 - Simples Feminina;
 - Duplas Masculinas;
 - Duplas Femininas;
- 5.** Os estudantes atletas poderão participar de mais de um torneio. Caso haja conflito de horários na programação, a responsabilidade será da IES.
- 6.** As duplas deverão, obrigatoriamente, ser compostas por atletas da mesma IEs.
- 7.** A forma de disputa será definida pela Coordenação Técnica, de acordo com o número de inscritos.
- 8.** O sistema de disputa e classificação a ser utilizado será definido no Congresso Técnico, considerando-se principalmente o número de alunos- atletas inscritos e o tempo disponível para a realização dos Jogos.
- 9.** Se for definido um sistema de disputa e classificação que utilize a distribuição dos participantes em grupos, os “cabeças de grupo” serão definidos por sorteio.
- 10.** O aluno-atleta deverá apresentar-se para o jogo devidamente uniformizado.
- 11.** Todos os atletas deverão jogar com camiseta (exceto regata), calção ou short, meia e tênis.
- 12.** Não será permitido o uso de bonés, bermudas (abaixo dos joelhos) e calças compridas, no entanto fica liberado o uso de “bandanas”.
- 13.** Os jogos serão disputados em melhor de três (03) games de 21 pontos cada.
- 14.** Em caso do não comparecimento de um(a) estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarado(a) vencedor(a) por 02x00. Caso nenhum dos estudantes atletas se faça presente



em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes atletas.

Ausência (WO)			
Badminton	2 x 0	21x00	21x00

15. Havendo empate em vinte (20) pontos será necessário que um aluno-atleta alcance a diferença de dois (2) pontos para ser declarado vencedor.

16. As petecas utilizadas serão as oficiais, de nylon, aprovadas pela “BWF”.

17. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

Pontuação	
Vitória	03 pontos
Derrota	01 ponto
Derrota por WO	00 ponto

18. O sistema de classificação e desempate adotado em número de pontos, por ordem progressiva de eliminação, será:

- Maior número de vitórias;
- Se 02 (dois) estudantes atletas ou duplas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, o critério utilizado será o confronto direto;
- Se 03 (três) ou mais estudantes atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, a classificação será definida pelo maior saldo de games de todos os jogos disputados na fase;
- Permanecendo algum empate, a classificação será definida pelo maior saldo de pontos de todos os jogos disputados na fase;
- Permanecendo algum empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio.

19. Para a classificação final do **Troféu Eficiência**, serão adotados a soma das pontuações nas categorias individual e duplas.

§1º - Caso não tenha equipes na categoria de duplas, serão adotados somente a melhor classificação do aluno/atleta, na categoria individual.

20. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral da Modalidade, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL

- 1.** A competição de Basquetebol dos **Jogos Universitários Catarinenses - JUCs** será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIBA e os Regulamentos e Normas da FCDU.
- 2.** Cada IE poderá utilizar no máximo 12 (doze) atletas em sua equipe.
- 3.** As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, um de cor clara e outro de cor escura com a mesma numeração.
- 4.** A numeração das camisas será livre, devendo o atleta utilizar o mesmo número no decorrer de toda a competição.
- 5.** O uniforme de cada atleta constará de: camisa, calção e meias.

§ 1º De acordo com o Regulamento Geral, os uniformes dos atletas deverão atender às especificações das regras internacionais de cada modalidade esportiva.

§ 2º Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito anteriormente.

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

7. No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos e mais 04 (quatro) pessoas, a saber: diretor, técnico, assistente técnico e médico ou massagista, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

Parágrafo único. Os 04 (quatro) dirigentes que comporão o banco de reservas deverão estar igualmente uniformizados.

8. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

9. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.

§ 1º O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo de 10 (dez) minutos para as



equipes aquecerem na quadra de jogo.

§ 2º O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Direção Técnica da FCDU.

10. A apresentação dos atletas de cada equipe será feita 06 (seis) minutos antes do início do jogo. Neste momento, o árbitro interromperá o aquecimento dos atletas que se dirigirão para seus respectivos bancos de reservas. À medida que forem chamados, os atletas entrarão na quadra enfileirando-se de costas para suas respectivas tabelas.

§ 1º O cronômetro não parará durante a apresentação dos atletas.

§ 2º As equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os atletas usarão uniformes iguais.

11. O tempo de duração de cada jogo será de 40 (quarenta) minutos cronometrados, divididos em 04 (quatro) períodos de 10 (dez) minutos cada um, com intervalos de 02 (dois) minutos entre o primeiro e segundo períodos e entre o terceiro e quarto períodos e antes de cada período extra. Haverá um intervalo de 10 (dez) minutos entre o segundo e terceiro períodos.

12. Com relação aos objetos jogados dentro da quadra por torcedores, a equipe será punida com falta técnica pela arbitragem.

13. Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	02 pontos
Derrota	01 ponto
Derrota por WO	00 ponto

14. Será considerado perdedor por ausência (W x O), a equipe que não estiver pronta para jogar no local do jogo, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido.

15. Em caso de W x O, para efeito de placar, será conferido 20 x 00 à equipe vencedora.

16. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas em número de pontos, o desempate far-se-á da seguinte maneira, e em ordem sucessiva de eliminação:

a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado



somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

- b) Saldo de pontos (pontos prós - pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- c) Maior coeficiente de pontos average apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- d) Maior coeficiente de pontos average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- e) Menor número de pontos contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- f) Sorteio.

Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de cestas average, dividir-se-á o número de cestas positivas pelas negativas, considerando-se a equipe que obtiver o maior resultado;
- Quando, para cálculo de average, uma equipe não sofrer cestas, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem cestas sofridas a classificação pelo sistema average;
- Quando, para cálculo de average, mais de uma equipe não sofrer cestas, será classificada a equipe que tiver maior cestas pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

17. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o atleta ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante.

Parágrafo único. Para fins do disposto, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

18. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção de Basquetebol da FCDU, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE 3X3

1. A competição de Basquetebol 3 X 3 dos Jogos Universitários Catarinenses - JUCs será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIBA especificamente mencionadas nestas regras do jogo 3 X 3 e os Regulamentos e Normas da FCDU.
2. Cada IEs poderá inscrever no máximo 04 (quatro) atletas em sua equipe.
3. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo.
4. O jogo será jogado em meia quadra de basquetebol. A quadra deve ter uma zona demarcada de quadra de basquete do tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma linha de dois pontos (6,75m).
5. O uniforme de cada atleta constará de: camisa numerada de acordo com a regra oficial da modalidade; calção; meias; tênis.

Parágrafo único. Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

6. Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).
7. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.

§ 1º O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 5 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.

§ 2º O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela FCDU.

8. Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Pontuação	
Vitória	03 pontos
Derrota	01 ponto
Derrota por WO	00 ponto



9. Para efeito de classificação das equipes serão observados os seguintes critérios de desempate na seguinte ordem de sucessão:

- a) Confronto direto em si, tratando de duas equipes;
- b) Maior n° de vitórias;
- c) Pontos Average;
- d) Saldo de pontos;
- e) Maior n° de pontos marcados;
- f) Menor n° de pontos sofridos;
- g) Sorteio.

10. O tempo de duração de cada jogo (masculino e feminino) será de 10 (dez) minutos cronometrados.

11. 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 para o tempo regular, não para a prorrogação.

12. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação de 03 (três) minutos 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

Parágrafo único. Persistindo o empate, haverá mais 01 (uma) prorrogação de 03 (três) minutos e assim sucessivamente.

13. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo. O jogo deve iniciar com três (3) jogadores.

14. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

15. A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.

16. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção de Basquetebol 3X3 da FCDU, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Departamento Técnico da FCDU.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BEACH TENNIS

- 1.** A competição de Beach Tennis dos Jogos Universitários Catarinenses - JUCs será realizada de acordo este Regulamento.
- 2.** Os estudantes atletas poderão participar dos seguintes torneios:
 - a) Dupla Feminina;
 - b) Dupla Masculina;
- 3.** O sistema de disputa será definido na Reunião Informativa, de acordo com o número de inscritos;
- 4.** A Fase de Grupos será composta por 1 (um) set de até 6 (seis) *games*. Em caso de empate 6-6 joga-se 1(um) *tie-break* de até 7 (sete) pontos;
- 5.** As Fases Eliminatória, semifinal e final será um set de até 8(oito) *games*, havendo empate em 8-8 tie-breakde 7(sete) pontos.
- 6.** Em todos os *games*, haverá disputa em *NO - AD*(sem vantagem).
- 7.** Em caso de empate na pontuação dos grupos a determinação das posições seguirão o seguintes critérios:
 - 7.1.** No caso de empate entre 2 (dois) duplas:
 - a) Confronto direto.
 - 7.2.** No caso de empate entre 3 (três) duplas:
 - a) Saldo dos *games*/sets;
 - b) *Game average* - soma dos *games* ganhos dividido pela soma dos games jogados;
 - c) Sorteio.
 - 7.3.** Em caso de desistência de alguma dupla, para efeito de desempate, serão computados aos sets os *games* faltantes para término do jogo. Nesta situação o vencedor acrescentará os *games* que faltariam para o término do set paralisado.



8. Na Fase de Grupos, em caso de perdedor por WO, a(o) dupla perdedora estará automaticamente desclassificada e a pontuação adquirida pelos jogos disputados com a(o) dupla será zerada à todos os seus adversários.

8.1. Caso a(o) dupla já tenha realizado algum jogo, estes jogos serão desconsiderados a todos os seus adversários;

8.2. Para efeito de classificação na Fase Eliminatória, será feito o *game average* para equiparação e classificação na fase seguinte.

8.3. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

9. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

9.1 O(a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.

10. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por 01x00 com parciais de 6x0. Caso nenhum dos estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes atletas.



Ausência (WO)		
Beach Tennis	1 x 0	6x0

Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.

- 10.1 Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.
11. A entrada dos(as) estudantes atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e após a autorização do árbitro.
12. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para os estudantes atletas / duplas aquecerem na quadra de jogo.
13. O tempo de descanso, no caso de mais de 01 (um) jogo/dia será de:
 - 13.1. 10 (dez) minutos em disputa de fase de grupos;
 - 13.2. 30 (trinta) minutos, em disputa melhor de 3 sets;
 - 13.3. 60 (sessenta) minutos, se a partida anterior tiver duração superior a 1h30min.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuênciā da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE eSPORTS - CS2

1. FASE DE INSCRIÇÃO

- a. A equipe deverá ser formada por no mínimo 5 e no máximo 8 jogadores, com conta PRIME, sem registro de banimento VAC, sem punição de banimento ou suspensão vigente de participação e inscritos conforme dispõe este regulamento.
- b. A Organização se reserva no direito de rejeitar Nome de Perfil, Nome de Usuário e/ou nome de equipe considerada vulgar, ofensiva, discriminatória, ou que infrinja direitos autorais, bem como que remeta a pornografia, uso de drogas, ou crimes sob pena de exclusão da competição. O mesmo se estende aos patrocinadores das equipes.
- c. Jogadores não poderão ser cadastrados em uma equipe se já houver entrado em servidor por outra equipe cadastrada nesta competição.
- d. Caso seja solicitado documentações, o competidor deve fornecê-los no prazo e da forma designada pelos organizadores da Competição.
- e. Além dos cinco titulares definidos e informados no ato do cadastro, as equipes poderão cadastrar três reservas imediatos que, nas seguintes hipóteses, poderão substituirão alguém da equipe titular:
 - i. Estar devidamente cadastrado nos moldes deste regulamento.
 - ii. Não ter iniciado o mapa. Substitutos podem participar de uma md3 desde que não tenha iniciado o mapa.
 - iii. Realizar a comunicação da substituição ao organizador da partida.
 - iv. Não ter entrado em servidor por outra equipe na mesma competição.
- f. Em casos fortuitos emergenciais ou por força maior a equipe poderá substituir membros da equipe, contanto que comunique aos organizadores, bem como comprovem com documentos. Os casos serão avaliados rapidamente pelos organizadores.
- g. O capitão ou qualquer outro membro da equipe deverá preencher o formulário fornecido na área do torneio.
- h. Em situações de caso fortuito ou força maior, ou, desde que haja motivo justificado, poderá a organização deferir uma inscrição de equipe realizada após



o prazo estabelecido quando ainda não tenha sido realizado o sorteio dos confrontos.

- i. Em caso de cancelamento ou prorrogação do torneio, a equipe já inscrita tem prioridade para a inscrição na competição.

2. CAPITÃO DA EQUIPE

- a. Cada equipe elegerá um dos competidores cadastrados como capitão e este será o responsável por fazer todas as comunicações e requerimentos aos organizadores e à sua equipe.
- b. Será considerado capitão da equipe aquele que estiver, no ato da inscrição, definido como capitão.
- c. A alteração do capitão da equipe será considerada quando, após comunicação aos organizadores da competição, a anuência de todos os competidores cadastrados da equipe for confirmada por reunião designada pelos organizadores.
- d. A partida somente se inicia com a presença dos capitães das equipes. Em caso de ausência temporária do capitão da equipe em que a equipe opte por não fazer a alteração do capitão, deve-se eleger um capitão provisório para a partida, solicitar e comunicar a alteração ao organizador antes da partida.
- e. O capitão da equipe será adicionado em um grupo do Whatsapp das notificações oficiais da competição pelos organizadores. É dever do capitão da equipe cientificar os demais membros de sua equipe das notificações oficiais da competição.

3. DAS NOTIFICAÇÕES OFICIAIS

- a. As notificações oficiais serão publicadas em grupo criado via Whatsapp contendo os capitães de todas as equipes e os organizadores.
- b. Será considerado ciente pelas equipes todas as notificações divulgadas no grupo oficial do Whatsapp.

4. FORMATO E ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

- a. A competição será 100% online, 5x5 e realizada em duas fases. A primeira fase (Fase Grupos - Considerando o número de IES inscritas) consiste em um modelo em md1. As chaves são formadas por sorteio e classificam para a próxima fase 4 equipes. A segunda fase consiste em modelo de chave de eliminação simples, em md3, formada pelas 4 melhores equipes de acordo



com o desempenho na primeira fase. Os confrontos serão definidos pela ordem do desempenho na primeira fase, onde os de maior ranque enfrentarão os de menor ranque, respectivamente. Para fins do ranqueamento, os critérios de desempate serão os seguintes: 1º. Resultado do confronto direto entre as equipes. 2º. Saldo de Rounds. 3º. Equipe com menor quantidade de advertência/punições. 4º. Sorteio.

b. O calendário de jogos será publicado após o sorteio dos confrontos. O horário será informado no grupo do Whatsapp, bem como na notificação oficial.

c. A competição poderá ter suas datas alteradas de acordo com casos fortuitos ou de força maior, devendo as alterações serem comunicadas o mais rápido possível a todos os capitães das equipes e via os meios oficiais da Competição.

d. Os mapas serão todos os do competitivo padrão do patch atual no momento da partida.

e. Para definição dos mapas do confronto será utilizado a plataforma MAP BAN (<https://www.mapban.gg/pt>). O capitão da equipe definida no lado esquerdo (ou cima) do confronto no chaveamento será o primeiro a realizar o banimento e a escolher o lado inicial (Terrorista ou Contra-Terrorista).

f. Nos casos de md3, os mapas serão selecionados pelo formato: BAN/BAN/PICK/PICK/BAN/BAN/DECIDER, iniciando pela equipe do lado esquerdo (ou cima) do confronto no chaveamento. O lado inicial será escolhido pela equipe adversária de quem escolheu o mapa e o do mapa decisivo será o do lado esquerdo (ou cima) do confronto no chaveamento.

5. FORMATO E ESTRUTURA DA PARTIDA

a. A plataforma para realização da competição será a FACE IT.

b. A determinação de vitória será a do competitivo oficial de CS2, sendo que qualquer bug ou erro na determinação da vitória da partida será definida pelos organizadores da partida com participação dos capitães das equipes que realizaram o confronto.

c. Após o início dos banimentos do mapa e escolha do lado, caso aconteça interrupção durante este processo, o procedimento será retomado a partir do momento em que se interrompeu.

d. O uso de coach é facultativo. Contudo não será admitida a entrada do coach no servidor.



- e. Caso uma interrupção não intencional e grave impeça a continuidade de um próximo mapa de uma md3, este será remarcado pelos organizadores e retomado nos moldes em que fora interrompido.
 - f. É de responsabilidade do competidor averiguar e ter acesso a velocidade de internet compatível para a disputa da partida, bem como verificar o funcionamento de seu computador e periféricos.
 - g. Todos os membros da equipe titular na partida, obrigatoriamente, deverão estar presentes no canal de áudio do Discord da Competição, com antecedência de 15 minutos antes do horário da partida.
 - h. A equipe que não estiver com 5 membros da equipe dentro do servidor da partida em até 10 minutos após a data e horários definidos para início sofrerá derrota por WO, declarando a vitória da outra equipe. Caso ambas as equipes não se apresentem para o início do confronto no prazo determinado, as consequências do WO serão aplicadas para ambas. Em caso de md3, cada 10 minutos de atraso representará W.O nos mapas subsequentes.
 - i. Uma partida ou round somente será refeita caso o problema que a causou seja resultado de problema com os nossos servidores ou nos servidores do jogo afetando todos os jogadores durante a partida, bem como considerados como grave pelo organizador da partida, prezando sempre como exceção.
 - j. Não será permitida o uso de skins de agentes.
 - k. As equipes poderão realizar 4 pausas táticas cada, comum do jogo, de 30 segundos cada.
- ## 6. REGRAS DE CONDUTA DO COMPETIDOR
- a. Os competidores deverão respeitar estritamente todas as instruções divulgadas pelos organizadores.
 - a. Os competidores deverão, obrigatoriamente, utilizarem os Nicknames cadastrados no formulário de preenchimento no ato da inscrição, tanto da plataforma FACE IT, como da Steam e Discord.
 - b. Todos os participantes da competição concordam em se comportar de maneira apropriada e respeitosa com outros participantes, comprometendo-se a não realizar declarações ofensivas ou ações relacionadas a gênero, identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho do corpo, raça e religião de outra pessoa.
 - c. O uso intencional de quaisquer bugs, glitches ou erros do jogo é

proibido. Fica a critério da administração se a utilização dos ditos bugs teve ou não impacto na partida e se acarretarão punições. O uso dos bugs a seguir é estritamente proibido. Se qualquer bug não estiver listado aqui, fica a critério da administração se uma punição é ou não necessária:

- i. Se mover através de áreas não intencionadas pelo design do mapa (quaisquer paredes, tetos, pisos, etc.);
 - ii. A bomba não pode ser plantada em um local onde não pode ser desarmada;
 - iii. Plantar a bomba de forma que ninguém possa ouvir o efeito sonoro (beep);
 - iv. Se posicionar em cima de colegas de time quando essa ação permite ao jogador olhar por cima, por baixo ou através de um objeto sólido (parede, caixa, teto, etc.) quando não deveria ser possível de acordo com o design do mapa;
 - v. Pixel Walking. É considerado Pixel Walking quando um jogador se posiciona em pixels invisíveis no mapa, onde não há uma borda visível;
 - vi. Perturbar o funcionamento de características do mapa com a utilização de itens.
 - vii. Desarmar a bomba através de paredes e itens;
 - viii. Molotovs que espalham através do terreno;
 - ix. Os chamados lançamentos de granada de distância “infinita”.
- d. É recomendado checar com a administração do torneio se um certo bug ou glitch é considerado ilegal.
- e. Se qualquer competidor quiser utilizar uma nova posição que não é de conhecimento geral, é fortemente recomendado a comunicação à administração do torneio para checar se a posição é permitida antes de utilizá-la numa partida oficial. Participantes devem considerar que leva tempo para checar novas posições e, portanto, devem comunicar a administração do torneio com um espaço de tempo razoável antes de uma partida oficial.

7. INFRAÇÕES E SANÇÕES

- a. Após cada partida realizada as penalidades aplicadas em decorrência de regras infringidas durante a partida serão informadas ao capitão da equipe e publicadas no grupo de notificação oficial.
- b. As sanções possíveis são: Advertência, suspensão de escolha de lado inicial (Terroristas ou Contra-terroristas), suspensão de participação de competições, exclusão da competição e banimento.
- c. A pena de advertência consiste em comunicação enviada via mensagem de WhatsApp ao telefone cadastrado do infrator, bem como publicada no grupo de notificação oficial da competição. A comunicação informará o nick, equipe e o fato que gerou a punição ao infrator.
- d. Sofrem pena de advertência as seguintes infrações:
 - i. A equipe que não se apresentar completamente no momento do Check-In.
 - ii. Tratar com desrespeito, ofender, difamar, caluniar ou injuriar outro competidor ou organizador da competição.
 - iii. Recusar-se a seguir instruções dos organizadores da competição.
 - iv. Dar declarações ou cometer ações prejudiciais a competição, parceiros ou demais instituições presentes na competição.
 - v. Realizar pausa após excedido o limite máximo de pausas definido para cada equipe.
 - vi. Realizar comunicação de forma excessiva e repetitiva no chat do servidor do jogo.
 - vii. Abusar de bug, exploit e/ou glitch que foi informado a proibição.
 - viii. Saída intencional do servidor da partida.
 - ix. O capitão que não se reapresentar novamente após o término da partida.
 - x. Iniciar uma partida com skin de personagem.

xi. Adentrar ao servidor oficial da partida ou Discord com nick diverso daquele cadastrado, reiteradas vezes.

e. A equipe que acumular 5 sanções de advertências, tanto no mesmo competidor como em diversos, sofrerá pena de suspensão de escolha de lado inicial (Terrorista ou Contra-terrorista). Aplicada a pena, reinicia-se a contagem de advertências da equipe e, caso acumulem novamente 3 advertências posteriores, será penalizada com exclusão da competição vigente e passará por análise de suspensão das próximas competições.

f. Sofrem pena de suspensão de escolha de lado inicial (Terrorista ou Contra-terrorista) por dois confrontos, as seguintes infrações:

i. A equipe que acumular 5 advertências nos moldes do item 7.e.

ii. A equipe que sofrer penalidade por W.O.

g. Caso ambas as equipes do confronto se encontrem com vigência de suspensão da escolha de lado inicial (Terrorista ou Contra-terrorista), o lado inicial será decidido por sorteio.

h. Sofrem pena de exclusão da competição as seguintes infrações:

i. As equipes ou membros de equipe que cometem atos ou declarações com intuito de discriminar em razão da origem, raça, sexo, cor, idade ou condição física e/ou intelectual.

ii. As equipes ou membros de equipe que fornecerem dolosamente informações com intuito de enganar os organizadores ou a Organização.

iii. Os membros de equipe e equipes que sofrerem sanção por uso de cheat, hacking, qualquer programa ou aplicativo auxiliar de mapa, de mobilidade, mira ou qualquer meio terceiro ao jogo que o faça obter vantagem desigual e injusta.

i. Podem sofrer pena de suspensão de participação da próxima competição de mesma modalidade as seguintes infrações:

i. Os membros de equipe que sofrerem as penalidades referentes ao item 7.i.

ii. As equipes que sofrerem as penalidades referentes ao item 7.i.

iii. Os organizadores avaliarão a gravidade do caso concreto, bem como do histórico antecedente do infrator ou equipe infratora.



I. Sofrem pena de banimento das competições de mesma modalidade, os membros da equipe ou equipes que incorrerem nas seguintes infrações:

- i. Sanção por uso de cheat, hacking, qualquer programa ou aplicativo auxiliar de mapa, de mobilidade, mira ou qualquer meio terceiro ao jogo que o faça obter vantagem desigual e injusta.
- ii. Sanção a que se refere o item 7.j. de forma contumaz.

8. TRIBUNAL

- a. Após cada partida realizada as penalidades aplicadas em decorrência de regras infringidas durante a partida serão informadas ao capitão da equipe.
- b. O capitão da equipe poderá requerer revisão da pena aplicada à equipe ou para um membro da equipe específico, apresentando os fatos e o direito alegado em até 8 horas antes de sua próxima partida.
- c. A Organização julgará o recurso em até 3 horas antes da próxima partida da equipe que interpôs o recurso.

9. DIREITOS DE TRANSMISSÃO E USO DE DADOS

- a. Refere-se à transmissão ao vivo ou gravada realizada durante o torneio em qualquer plataforma e durante quaisquer etapas. A organização do torneio tem o direito de permitir transmissões oficiais para qualquer pessoa ou parceiro. As Equipes não podem recusar participar de uma partida transmitida pelos organizadores do campeonato e seus parceiros.
- b. Os competidores concordam com a transmissão ao vivo da competição nas plataformas oficiais e parceiros da Competição.
- c. Cada participante permite o uso interno de dados pessoais e de jogo pela organização da competição.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

- a. A competição tem o prazo máximo de 90 dias para ser findado a contar da data de finalização das inscrições.
- b. Não há óbice quanto a realização de streaming de vídeo ao vivo e público por parte do competidor durante partidas oficiais da competição. Contudo, a Competição não se responsabiliza por prejuízos decorrentes da obtenção de informação por parte de equipe adversária a do competidor ou por distrações decorrentes desta transmissão. A recomendação é a não

realização durante os jogos oficiais da competição.

c. Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa da Organização e são finais. A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Organização aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto, tipificando-a posteriormente e publicando-a em sede de protocolo.

d. É de responsabilidade das equipes e seus membros arcarem com os custos para participação da competição, não havendo qualquer responsabilidade da Organização ou de seus parceiros com custos de internet, hospedagem, alimentação, ou qualquer outro custo da equipe para tanto.

e. Este regulamento poderá sofrer atualizações de forma unilateral até o início da competição. As atualizações serão publicadas e informadas nos meios oficiais.

f. A abrangência deste regulamento estende-se às demais competições organizadas pela Competição.

g. Caso o número de equipes inscritas não seja compatível com o formato da competição, a Organização alterará para comportar de maneira justa.

h. Esta competição não é afiliada/patrocinada pela Valve, ou marca relacionada à ela ou ao CS2.

i. Sendo imprescindível para a finalização da competição, pode-se substituir de forma definitiva ou provisória, a plataforma de servidores das partidas.

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção de eSPORTS, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Departamento Técnico da FCDU.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL ELETRÔNICO (eSports)

1. A Competição de Futebol Virtual dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** será realizada de acordo com as regras oficiais da CBFDV, Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual, salvo o estabelecido neste 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 juízes:
 - 3.1. Jogo: FC 25
 - 3.2. Plataforma: PS5.
 - 3.3. Câmera: Determinada em reunião técnica.
 - 3.4. Radar: 3D;
 - 3.5. Lesões: Ligado;
 - 3.6. Definição de volume: Determinada em reunião técnica.
 - 3.7. Dificuldade: Estrela ou 5.
 - 3.8. Clima: Aleatório;
 - 3.9. Juiz: Aleatório;
 - 3.10. Substituições: 03(três);
 - 3.11. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativadas.
 - 3.12. Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.
4. 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 de Futebol Digital e Virtual, os jogadores terão 01 (um) um minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos nas.
5. Jogadores que não se apresentaram 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 WO (equivalente ao placar de 2x0).
6. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.

7. 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.
8. Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar formação tática antes do início da partida.
9. Cada atleta deverá escolher um time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.
10. 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 batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.
 - 1.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário.
 - 1.2. 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.
 - 1.3. 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.
11. Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos juízes a análise e interpretação nesses casos de falha.
12. Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console travar 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.



13. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitoria	3 (três) pontos
Empate	2 (dois) ponto
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WO	00 ponto

14. Critérios de desempate:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior saldo de gols;
- c) Maior número de gols pró;
- d) Confronto direto, no caso de 02(duas) equipes empatadas;
- e) Sorteio

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE eSports - LOL

1. FASE DE INSCRIÇÃO

- a. A equipe deverá ser formada por no mínimo 5 e no máximo 8 jogadores, devendo possuir conta RIOT própria, sem punição de banimento ou suspensão vigente de participação e inscritos conforme dispõe este regulamento.
- b. A Organização se reserva no direito de rejeitar Nome de Perfil, Nome de Usuário, nome de invocador e/ou nome de equipe considerada vulgar, ofensiva, discriminatória, ou que infrinja direitos autorais, bem como que remeta a pornografia, uso de drogas, ou crimes sob pena de exclusão da competição. O mesmo se estende aos patrocinadores das equipes.
- c. Jogadores não poderão ser cadastrados em uma equipe se já houver entrado em servidor por outra equipe cadastrada nesta competição.
- d. Caso seja solicitado documentações, o competidor deve fornecê-los no prazo e da forma designada pelos organizadores da Competição
- e. Além dos cinco titulares definidos e informados no ato do cadastro, as equipes poderão cadastrar três reservas imediatos que, nas seguintes hipóteses, poderão substituirão alguém da equipe titular:
 - i. Estar devidamente cadastrado na fase de inscrição da competição.
 - ii. Não ter iniciado a partida. Entende-se partida como uma das disputa de uma md1 ou md3.
 - iii. Realizar a comunicação da substituição ao organizador da partida.
 - iv. Não ter entrado em partida por outra equipe na mesma competição.
- f. Em casos fortuitos emergenciais ou por força maior a equipe poderá substituir membros da equipe, contanto que comuniqueem aos organizadores, bem como comprovem com documentos. Os casos serão avaliados rapidamente pelos organizadores.
- g. O capitão ou qualquer outro membro da equipe deverá preencher o formulário fornecido na área do torneio.



- h. Em situações de caso fortuito ou força maior, ou, desde que haja motivo justificado, poderá a organização deferir uma inscrição de equipe realizada após o prazo estabelecido quando ainda não tenha sido realizado o sorteio dos confrontos.
- i. Em caso de cancelamento ou prorrogação do torneio, a equipe já inscrita tem prioridade para a inscrição na competição.

2. CAPITÃO DA EQUIPE

- a. Cada equipe elegerá um dos competidores cadastrados como capitão e este será o responsável por fazer todas as comunicações e requerimentos aos organizadores.
- b. Será considerado capitão da equipe aquele que estiver, no ato da inscrição, definido como capitão.
- c. A alteração do capitão da equipe será considerada quando, após comunicação aos organizadores da competição, a anuência de todos os competidores cadastrados da equipe for confirmada por reunião designada pelos organizadores.
- d. A partida somente se inicia com a presença dos capitães das equipes. Em caso de ausência temporária do capitão da equipe em que a equipe opte por não fazer a alteração do capitão, deve-se eleger um capitão provisóriopara a partida, solicitar e comunicar a alteração ao organizador antes da partida.
- e. O capitão da equipe será adicionado em um grupo do Whatsapp das notificações oficiais da competição pelos organizadores. É dever do capitão da equipe cientificar os demais membros de sua equipe das notificações oficiais da competição.

3. DAS NOTIFICAÇÕES OFICIAIS

- a. As notificações oficiais serão publicadas em grupo criado via Whatsappcontendo os capitães de todas as equipes e os organizadores.
- b. Será considerado ciente pelas equipes todas as notificações divulgadas no grupo oficial do Whatsapp.

4. FORMATO E ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

- a. A primeira fase (Fase Grupos - Considerando o número de IES inscritas) consiste em um modelo em md1. As chaves são formadas por sorteio e classificam para a próxima fase 4 equipes. A segunda fase consiste em modelo de chave de eliminação simples, em md3, formada pelas 4 melhores equipes de acordo com o desempenho na primeira fase. Os confrontos serão definidos pela ordem do desempenho na segunda fase, onde os de maior ranque enfrentarão os de menor ranque, respectivamente. Para fins do ranqueamento, os critérios de desempate serão os seguintes: 1º. Menor tempo acumulado de vitória. 2º. Maior saldo de abates. 3º. Sorteio.
- b. O calendário de jogos será publicado após o sorteio dos confrontos. O horário será informado no grupo do Whatsapp, bem como na notificação oficial.
- c. A competição poderá ter suas datas alteradas de acordo com casos fortuitos ou de força maior, devendo as alterações serem comunicadas o mais rápido possível a todos os capitães das equipes e via os meios oficiais da COMPI.
- d. O mapa da competição será o Summoner's Rift e o modo de jogo será o Alternada Torneio criado pelos organizadores e de acordo com o patch de atualização do momento da partida.
- e. O capitão da equipe definida no lado esquerdo (ou cima) do confronto no chaveamento será o primeiro a realizar o banimento e iniciará no lado azul (ou lado inferior esquerdo do mapa).

5. FORMATO E ESTRUTURA DA PARTIDA

- a. A preparação da partida será realizada pela organização em saguão de partida personalizada do próprio jogo.
- b. A determinação de vitória será a oficial do modo de jogo Alternada Torneio, sendo que qualquer bug ou erro na determinação da vitória da partida será definida pelos organizadores.
- c. Após o início dos banimentos e seleção de campeões, a partida se inicia e, caso aconteça interrupção durante este processo, o procedimento será retomado a partir do momento em que se interrompeu, zerando o tempo de seleção ou banimento da equipe que estava selecionando.
- d. O uso de coach é facultativo. Não será admitida a entrada do coach na partida. Contudo, as equipes não podem inserir a participação do coach na comunicação da equipe durante as partidas.
- e. Caso uma interrupção não intencional e grave impeça a continuidade de uma



próxima partida de uma md3, esta será remarcada pelos organizadores e retomada nos moldes em que fora interrompido.

f. É de responsabilidade do competidor averiguar e ter acesso a velocidade de internet compatível para a disputa da partida, bem como verificar o funcionamento de seu computador e periféricos.

g. Todos os membros da equipe titular na partida, obrigatoriamente, deverão estar presentes no canal de áudio do Discord da Competição, com antecedência de 15 minutos antes do horário da partida.

h. A equipe que não estiver com 5 membros da equipe dentro do saguão da partida em até 10 minutos após a data e horários definidos para início sofrerá derrota por WO, declarando a vitória da outra equipe. Caso ambas as equipes não se apresentem para o início do confronto no prazo determinado, as consequências do WO serão aplicadas para ambas.

i. Uma partida somente será refeita caso o problema que a causou seja resultado de problema com os nossos servidores ou nos servidores do jogo afetando todos os jogadores durante a partida, bem como considerados como grave pelo organizador da partida, prezando sempre como exceção.

j. As equipes poderão solicitar pause técnica, desde que fundamentada e autorizada pelo organizador da partida. As hipóteses para pausa técnica são:

i. Saída não intencional de um dos competidores.

ii. Instabilidade dos servidores da partida.

iii. Mau funcionamento de algum hardware ou periférico de um dos competidores, desde que seja possível sua solução em tempo hábil para não prejudicar o andamento da partida.

k. Após o término da partida, os capitães de ambas as equipes deverão apresentar-se novamente no Discord da organização para receber e/ou solicitar informações.

6. REGRAS DE CONDUTA DO COMPETIDOR

a. Os competidores deverão respeitar estritamente todas as instruções divulgadas pelos organizadores.

b. Os competidores deverão, obrigatoriamente, utilizarem os Nicknames cadastrados no formulário de preenchimento no ato da inscrição, tanto o Nome de Invocador como no Discord.



c. Todos os participantes da competição concordam em se comportar de maneira apropriada e respeitosa com outros participantes, comprometendo-se a não realizar declarações ofensivas ou ações relacionadas a gênero, identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho do corpo, raça e religião de outra pessoa.

d. O uso intencional de quaisquer bugs, glitches ou erros do jogo é proibido. Fica a critério da organização se a utilização dos ditos bugs teve ou não impacto na partida e se acarretarão punições.

e. É recomendado checar com a administração do torneio se um certo bug ou glitch é considerado ilegal.

7. INFRAÇÕES E SANÇÕES

a. Após cada partida realizada as penalidades aplicadas em decorrência de regras infringidas durante a partida serão informadas ao capitão da equipe e publicadas no grupo de notificação oficial.

b. As sanções possíveis são: Advertência, suspensão de escolha de lado inicial (Azul ou Vermelho), suspensão de participação de competições, exclusão da competição e banimento.

c. A pena de advertência consiste em comunicação enviada via mensagem de WhatsApp ao telefone cadastrado do infrator, bem como publicada no grupo de notificação oficial da competição. A comunicação informará o nick, equipe e o fato que gerou a punição ao infrator.

d. Sofrem pena de advertência as seguintes infrações:

- i. A equipe que não se apresentar completamente no momento do Check-In.
- ii. Tratar com desrespeito, ofender, difamar, caluniar ou injuriar outro competidor ou organizador da competição.
- iii. Recusar-se a seguir instruções dos organizadores da competição.
- iv. Dar declarações ou cometer ações prejudiciais a competição, parceiros ou demais instituições presentes na competição.
- v. Realizar pausa após excedido o limite máximo de pausas definido para cada equipe.
- vi. Realizar comunicação de forma excessiva e repetitiva no chat do servidor do jogo.
- vii. Abusar de bug, exploit e/ou glitch.
- viii. Saída intencional do servidor da partida.
- ix. O capitão que não se reapresentar novamente após o término da

partida.

x. Adentrar ao servidor oficial da partida ou Discord com nickname diverso daquele cadastrado, reiteradas vezes.

e. A equipe que acumular 5 sanções de advertências, tanto no mesmo competidor como em diversos, sofrerá pena de suspensão de escolha de lado inicial (Azul ou Vermelho). Aplicada a pena, reinicia-se a contagem de advertências da equipe e, caso acumulem novamente 5 advertências posteriores, será penalizada com exclusão da competição vigente e passará por análise de suspensão das próximas competições.

f. A equipe que acumular 5 sanções de advertências na equipe tem o direito de excluir uma das advertências mediante doação no valor de uma cesta básica para instituição de caridade que a Organização determinar. O benefício é concedido uma única vez por competição e mediante solicitação aos organizadores.

g. Sofrem pena de suspensão de escolha de lado inicial (Azul ou Vermelho) por dois confrontos, as seguintes infrações:

i. A equipe que acumular 5 advertências nos moldes do item 7.e.

ii. A equipe que sofrer penalidade por W.O.

h. Caso ambas as equipes do confronto se encontrem com vigência de suspensão da escolha de lado inicial (Azul ou Vermelho), o lado inicial será decidido por sorteio.

i. Sofrem pena de exclusão da competição as seguintes infrações:

i. As equipes ou membros de equipe que cometerem atos ou declarações com intuito de discriminar em razão da origem, raça, sexo, cor, idade ou condição física e/ou intelectual.

ii. As equipes ou membros de equipe que fornecerem dolosamente informações com intuito de enganar os organizadores ou a Organização.

iii. Os membros de equipe e equipes que sofrerem sanção por uso de cheat, hacking, qualquer programa ou aplicativo auxiliar de mapa, de mobilidade (script) ou qualquer meio terceiro ao jogo que o faça obter vantagem de informação, mobilidade, falhas ao comprimir, falhas com monstros da selva, falhas com habilidade de Campeões, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado, prejudicando de forma desigual e injusta.

j. Sofrem pena de suspensão de participação da próxima competição de mesma modalidade as seguintes infrações:

- i. Os membros de equipe que sofrerem as penalidades referentes ao item 7.i.
 - ii. As equipes que sofrerem as penalidades referentes ao item 7.i.
- k. Sofrem pena de banimento das competições de mesma modalidade, os membros da equipe ou equipes que incorrerem nas seguintes infrações:
- i. Os membros de equipe e equipes que sofrerem sanção por uso de cheat, hacking, qualquer programa ou aplicativo auxiliar de mapa, de mobilidade (script) ou qualquer meio terceiro ao jogo que o faça obter vantagem de informação, mobilidade, falhas ao comprar itens, falhas com monstros da selva, falhas com habilidade de Campeões, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado, prejudicando de forma desigual e injusta.
 - ii. Os membros de equipe ou equipes que sofrerem sanção a que se refere o item 7.j. de forma contumaz.

8. TRIBUNAL

- a. Após cada partida realizada as penalidades aplicadas em decorrência de regras infringidas durante a partida serão informadas ao capitão da equipe.
- b. O capitão da equipe poderá requerer revisão da pena aplicada à equipe ou para um membro da equipe específico, apresentando os fatos e o direito alegado em até 8 horas antes de sua próxima partida.
- c. A Organização julgará o recurso em até 8 horas antes da próxima partida da equipe que interpôs o recurso.

9. DIREITOS DE TRANSMISSÃO E USO DE DADOS

- a. Refere-se à transmissão ao vivo ou gravada realizada durante o torneio em qualquer plataforma e durante quaisquer etapas. A organização do torneio tem o direito de permitir transmissões oficiais para qualquer pessoa ou parceiro. As Equipes não podem recusar participar de uma partida transmitida pelos organizadores do campeonato e seus parceiros.
- b. Os competidores concordam com a transmissão ao vivo e criação de conteúdo da competição nas plataformas oficiais e parceiros da Competição.
- c. Cada participante permite o uso interno de dados pessoais e de jogo pela



organização da competição.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

- a. A competição tem o prazo máximo de 90 dias para ser findado a contar da data de finalização das inscrições.
- b. Não há óbice quanto a realização de streaming de vídeo ao vivo e público por parte do competidor durante partidas oficiais da competição. Contudo, a Competição não se responsabiliza por prejuízos decorrentes da obtenção de informação por parte de equipe adversária a do competidor ou por distrações decorrentes desta transmissão. A recomendação é a não realização durante os jogos oficiais da competição.
- c. Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa da Organização e são finais. A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Organização aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto, tipificando-a posteriormente e publicando-a em sede de protocolo.
- d. É de responsabilidade das equipes e seus membros arcarem com os custos para participação da competição, não havendo qualquer responsabilidade da Organização ou de seus parceiros com custos de internet, hospedagem, alimentação, ou qualquer outro custo da equipe para tanto.
- e. Este regulamento poderá sofrer atualizações de forma unilateral até o início da competição. As atualizações serão publicadas no site e informadas nos meios oficiais.
- f. A abrangência deste regulamento estende-se às demais competições organizadas pela Competição.
- g. Caso o número de inscritos não seja compatível com a quantidade de equipes inscritas, o formato do torneio será alterado para comportar de maneira justa.
- h. Esta competição não é afiliada/patrocinada pela Riot Games, Inc ou LOL Esports.
- i. Sendo imprescindível para a finalização da competição, pode-se substituir de forma definitiva ou provisória, a plataforma de servidores das partidas.
- j. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção de eSPORTS, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Departamento Técnico da FCDU e o Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL

1. A competição de Futebol dos **Jogos Universitários Catarinenses - JUCs** será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIFA e os Regulamentos, Normas e Informes da FCDU.
2. Os jogos serão disputados em 90 (noventa) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 45 (quarenta e cinco) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos para o naipe MASCULINO e de 70 (setenta) minutos, dividido em 02 (dois) tempos de 35 (trinta e cinco) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos para o naipe FEMININO.
3. Em qualquer tempo do jogo, cada equipe poderá realizar, até, 5 (cinco) substituições, incluída a do goleiro.
4. Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitoria	3 (três) pontos
Empate	2 (dois) ponto
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WO	00 ponto

5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, um de cor clara e outro de cor escura com a mesma numeração.
6. O uniforme de cada aluno-atleta constará de:
 - a) Camisa numerada na frente e nas costas.
 - b) Calção, numerado na frente.
 - c) Meias de cano longo.
 - d) Caneleiras.
 - e) Chuteiras ou tênis com travas.
7. O uniforme dos goleiros será obrigatoriamente, diferente dos demais atletas.
8. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima ou mudar de numeração de camisa, durante a competição.
9. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
10. Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o



jogo ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos a equipe será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora por **3x0**.

11. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

12. No banco de reservas só poderão ficar os alunos-atletas e Comissão Técnica, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

13. Na apresentação as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os alunos-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.

14. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- b) Saldo de gols em todos os jogos do grupo, na fase.
- c) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas.
- d) Ataque mais positivo, em todos os jogos do grupo, na fase.
- e) Defesa menos vazada, em todos os jogos do grupo, na fase.
- f) Sorteio.

15. Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. O desempate far-se-á com uma prorrogação de 01 (um) tempo de 15 (quinze) minutos jogados. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados pelos atletas que terminaram o jogo. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas até que haja um vencedor.

16. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade / gênero, o aluno-atleta e / ou membro da Comissão Técnica que for expulso de um jogo ou receber 3 (três) cartões amarelos, consecutivos ou não.

17. 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.

18. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição.

19. O controle dos cartões recebidos (e seu consequente cumprimento) independe de comunicação por parte da Gerência de Competição, sendo de responsabilidade exclusiva



das IES disputantes da competição. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 3 (três) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (dois) jogos

- 20.** A participação em um jogo, de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente conforme Artigo implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- 21.** Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- 22.** Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
- 23.** O atleta expulso de campo no transcorrer de um jogo, não poderá permanecer no banco de reservas de sua equipe nem voltar ao mesmo, após trocar de roupa.
- 24.** Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Departamento Técnico da FCDU.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

1. A competição de Futsal dos Jogos Universitários Catarinenses - JUCs será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIFA e os Regulamentos e Normas da FCDU.
2. Cada IES poderá utilizar no máximo 12 (doze) atletas em sua equipe.
3. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo de cores contrastantes e com a mesma numeração.
4. A numeração das camisas e calções dos atletas será de 01 (um) a 99 (noventa e nove) sem repetição. O atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda a competição. As camisas deverão ser numeradas na frente e nas costas e os calções na frente (de acordo com a Regra).
5. O uniforme de cada atleta constará de camisas, calção, meias de cano longo, caneleiras e tênis sem trava.

§ 1º De acordo com o Regulamento Geral, os uniformes dos atletas deverão atender às especificações das Regras Internacionais de cada modalidade esportiva.

§ 2º Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

§ 3º O uniforme do goleiro será obrigatoriamente diferente dos demais atletas.

§ 4º Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, em cima dos uniformes.

6. A equipe visitante tem prioridade na escolha do uniforme, cabendo à obrigação da troca a equipe Mandante. Mandante e visitante são determinadas na confecção das tabelas, pela organização. O mandante vem em primeiro na tabela e o visitante vem em segundo. Ex: Equipe 1 x Equipe 2 (Mandante x Visitante)

7. Não será permitido jogar com “piercing”, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas

8. No banco de reservas somente poderão ficar os atletas inscritos e mais 04 (quatro) pessoas, a saber: técnico, preparador físico, médico e massagista ou fisioterapeuta, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

Parágrafo único. Os 04 (quatro) dirigentes que comporão o banco de reservas deverão estar igualmente uniformizados.

9. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

10. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.

§ 1º O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior.

§ 2º O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Direção de Técnica da FCDU.

11. A apresentação dos atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os 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.

12. Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitoria	3 (três) pontos
Empate	2 (dois) ponto
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WO	00 ponto

13. Será considerado perdedor por ausência (W X O), a equipe que não estiver pronta para jogar no local do jogo, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido.

14. Em caso de W x O, para efeito de placar, será conferido 10 x 00 à equipe vencedora.

15. Para desempate nas etapas ou grupos de classificação, quando **02 (duas) ou mais equipes** terminarem empatadas, serão adotados os seguintes critérios:

- a) Confronto direto (somente entre 02 (duas) equipes);
- b) Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos no grupo;
- c) Maior número de gols pró apurados em todos os jogos do grupo;
- d) Menor número de gols contra apurados em todos os jogos do grupo;
- e) Sorteio.

Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se a equipe que obtiver o maior resultado;

- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer gols, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridas a classificação pelo sistema *average*;

- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer gols, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo, pois tecnicamente seu resultado será maior.

16. O tempo de duração de cada jogo será de 40 (quarenta) minutos cronometrados e divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos cada um, com 10 (dez) minutos de intervalo.

17. Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar, serão adotados os seguintes procedimentos:

- a) Para o desempate será disputada uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos jogados sem intervalos, com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo;
- b) Persistindo o empate ao término da prorrogação, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;
- c) 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.

18. A aplicação de suspensão automática independe do resultado do julgamento a que for submetido o transgressor no âmbito da CD/TJDSC.

19. A quantidade de cartões recebidos independe da comunicação por parte da Direção Técnica do Futsal da FCDU, sendo de responsabilidade exclusiva das IES disputantes da competição, o seu controle e cumprimento.

20. A contagem de cartões para fins de aplicação de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho anular o amarelo, já recebido no mesmo ou em outro jogo da competição.

21. O atleta, técnico, preparador físico, médico, massagista etc. que receber 03 (três) cartões amarelos ou 01 (um) cartão vermelho, estará impedido de participar do jogo seguinte de sua equipe, independente de julgamento.

22. Os cartões aplicados aos atletas ou componentes da Comissão Técnica, serão cumulativos em todas as fases da competição.

23. A inclusão por parte da IES de atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente por ter recebido cartões, implicará na perda de pontos que eventualmente tenha ganhado, sem a implicação da adjudicação dos pontos perdidos em favor da IES adversária.

24. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica de Futsal da FCDU, não podendo essas Resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL

1. As competições de Handebol dos **Jogos Universitários Catarinenses - JUCs** serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIH e os Regulamentos e Normas da FCDU.

2. Cada IE poderá utilizar no máximo 16 (dezesseis) atletas em sua equipe.

3. O tempo de duração de cada jogo será de 60 (sessenta) minutos e divididos em 02 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos cada um, com 10 (dez) minutos de intervalo.

4. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo de cores contrastantes.

5. O uniforme de cada atleta constará de: camisas, calção, meias e tênis.

§ 1º De acordo com o Regulamento Geral, os uniformes dos atletas deverão atender as especificações das Regras Internacionais de cada modalidade esportiva.

§ 2º Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

6. No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos e mais 04 (quatro) pessoas a saber: diretor, técnico, assistente técnico e médico ou massagista, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

Parágrafo único. Os 04 (quatro) dirigentes que comporão o banco de reservas deverão estar igualmente uniformizados.

7. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

8. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.

§ 1º O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior.

§ 2º O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Direção Técnica de Handebol da FCDU.

9. Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitória	3 (três) pontos
Empate	2 (dois) ponto
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WO	00 ponto

10. Será considerado perdedor por ausência (W X O), a equipe que não estiver pronta para jogar no local do jogo, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido.

11. Em caso de W x O, para efeito de placar, será conferido 15 x 00 à equipe vencedora.

12. Para desempate nas etapas ou grupos de classificação serão adotados os seguintes critérios:

Entre 2 (duas) equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- d) Menor número de gols contra apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- e) Maior número de gols pró apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- f) Maior saldo de gols apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- g) Sorteio.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior coeficiente de gols *average* apurados nos jogos disputados entre as equipes empata das no grupo;
- c) Menor número de gols contra apurados nos jogos disputados entre as equipes empata das no grupo;
- d) Maior número de gols pró apurados nos jogos disputados entre as equipes empata das no grupo;
- e) Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- f) Menor número de gols contra apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- g) Maior número de gols pró apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- h) Sorteio.

Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de gol *average*, dividir- se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se a equipe que obtiver o maior resultado;
- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer gols, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols

sofridas a classificação pelo sistema *average*:

- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer gols, será classificada a equipe que tiver o ataque mais positivo, pois tecnicamente seu resultado será maior.

13. Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:

- a) Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos;
- b) Persistindo o empate será realizada uma primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os atletas eleitos para participar. Atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros;
- c) Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 03 (três) atletas para uma segunda rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos 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;
- d) Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.

14. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o atleta ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

Parágrafo único. Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Handebol, com anuênciâ da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar regras oficiais e o Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE JUDÔ

- As competições de Judô dos Jogos Universitários Catarinenses - JUCs serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIJ e o que dispuser este regulamento.
- A competição de Judô será realizada em 01 (um dia), nas formas de Competição Individual (Categorias de Peso), sendo ambas no masculino e no feminino, com a seguinte programação:

Manhã	Tarde
Pesado	Meio médio
Meio Pesado	Leve
Médio	Meio Leve
--	Ligeiro

- Não há limitação de atletas inscritos pela IES por categoria e peso.
Competição Individual
- Cada IES poderá inscrever quantos atletas achar necessário em cada Categoria de Peso, não sendo permitida sua atuação em mais de uma categoria.
§ 1º O atleta inscrito em qualquer das Categorias de Peso, poderá participar, desde que aprovado na pesagem oficial.
- As Categorias de Peso obedecerão aos seguintes limites:

Categorias de Peso		
Categoria	Masculino	Feminino
Ligeiro	Até 60 kg	Até 48 kg
Meio Leve	+ de 60 kg até 66 kg	+ de 48 kg até 52 kg
Leve	+ de 66 kg até 73 kg	+ de 52 kg até 57 kg
Meio Médio	+ de 73 kg até 81 kg	+ de 57 kg até 63 kg
Médio	+ de 81 kg até 90 kg	+ de 63 kg até 70 kg
Meio Pesado	+ de 90 kg até 100 kg	+ de 70 kg até 78 kg
Pesado	+ de 100 kg	+ de 78 kg

- O atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal.
- A confirmação da inscrição do atleta dar-se-á na Reunião Técnica Informativa,

sendo que a Categoria de Peso será efetivada com os dados apurados na pesagem oficial que será realizada em local e horário definidos pela Direção de Judô da FCDU.

Parágrafo único. Na pesagem oficial, o atleta que não estiver dentro dos limites da Categoria de Peso pela qual foi confirmada na Reunião Técnica Informativa, poderá ser alocado para o peso acima.

8. O sistema de disputa obedecerá aos seguintes critérios:

- 8.1. Nos confrontos com 02(dois) participantes: melhor de 03(três) confrontos;
- 8.2. Nos confrontos com 03 (três) a 05 (cinco) participantes: rodízio;
- 8.3. Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes: Eliminatória simples, com repescagem olímpica.

9. Nas competições individuais a apuração será feita pelo sistema de eliminatória com repescagem a partir das quartas de final.

10. Na repescagem, os perdedores dos semifinalistas terão suas posições invertidas (de A para B e vice-versa), a fim de enfrentarem os perdedores dos finalistas para a decisão dos 3ºs lugares.

11. Na competição individual não haverá empate, sendo que, em caso de empate a luta será decidida através do “*golden score*”.

12. O atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.

Da Pesagem

13. Durante a pesagem só poderão permanecer no local os atletas da categoria a ser pesada, a Comissão de Pesagem e apenas 01 (um) representante de cada IES, a ser credenciado pela Direção de Judô da FCDU.

14. Somente serão pesados os atletas com suas inscrições confirmadas na Reunião Técnica Informativa do Judô, sendo obrigatória a apresentação da documentação exigida no Regulamento Geral.

15. Após o término da pesagem haverá o sorteio das chaves e durante este, poderá permanecer no local somente um representante de cada IEs e a Direção de Judô da FCDU, com sua assessoria.

16. Os técnicos poderão acompanhar seus atletas até a área de luta. Ao lado da área haverá uma cadeira para acomodarem-se e, assim, poderem dar instruções. Ficam, entretanto, terminantemente proibidos de tentar interferir na arbitragem ou de interpelar os árbitros sob pena de serem retirados do local onde se realiza a competição e



proibidos de acompanhar seus atletas até o final das competições de Judô.

17. Os médicos de cada equipe poderão acompanhar o técnico e o atleta, devendo acomodar-se no local destinado a eles, pela Direção de Judô da FCDU. O atendimento aos atletas poderá ocorrer, durante a luta, somente quando solicitado pela arbitragem. Terminada a luta, o médico deverá retirar-se juntamente com o técnico e o atleta.

18. Todas as IES deverão credenciar seus médicos junto a Direção de Judô da FCDU. Somente desta maneira os mesmos poderão acompanhar os atletas durante as lutas. Os médicos sofrerão as mesmas punições dos técnicos, caso tentem interferir na arbitragem ou interpelem os árbitros.

19. A área delimitada por alambrado (ou por material semelhante) será destinada aos atletas que competirão naquele dia, os quais deverão portar suas identificações e permanecer de *judogui*.

20. Na Reunião Técnica Informativa do Judô serão escolhidas a Comissão de Pesagem (composta por 03 (três) árbitros) e a Comissão Disciplinar (composta por 03 (três) dirigentes).

21. Fica terminantemente proibido que pessoas estranhas às mesas de controle, sob qualquer hipótese, dirijam-se àqueles locais durante as lutas. No caso desta ocorrência, providências serão tomadas pela Comissão Disciplinar, mediante solicitação da Direção de Judô da FCDU.

22. Não é permitido permanecer junto às mesas de controle nem transitar pela frente das mesmas durante as lutas.

23. Nas competições de Judô da FCDU, a contagem de pontos para a apuração do resultado final será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por IES será computada, conforme a tabela abaixo:

Categorias de Peso	
1º lugar	05 pontos
2º lugar	03 pontos
3º lugares	02 pontos
5º lugares	01 ponto

24. Em caso de empate no resultado final será considerada vencedora a IES que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DO DESPORTO
UNIVERSITÁRIO**



segundos lugares e assim sucessivamente até que se obtenha o desempate.

25. O tempo de luta (masculino e feminino) será de 04 (quatro) minutos.

26. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Judô, com anuênciā da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE KARATÊ

1. A competição de Karatê dos Jogos Universitários Catarinenses - JUCs será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A graduação mínima para participação no evento será de 2º kyu.
3. Na modalidade Kumite, os atletas deverão entregar, na Reunião Informativa da modalidade, um atestado médico confirmando que estão em plenas condições de saúde e aptos a disputar competições de Karate - Kumite. O atestado deverá conter assinatura e carimbo do médico e ter sido expedido no ano da competição a ser disputada.
4. As categorias serão divididas conforme a tabela a seguir:

Kumite / Kata
Categorias e Divisão de Pesos
Kata Individual Feminino
Kata Individual Masculino
Kumite Individual Feminino (-50kg, -55kg, -61kg, -68kg e +68kg)
Kumite Individual Masculino (-60kg, -67kg, -75kg, -84kg e +84kg)

5. Será aplicada a regra oficial da WKF com as adaptações deste regulamento.
6. Categorias de Kata:
 - 6.1. As categorias de kata individual serão disputadas conforme Regulamento da World Karate Federation - WKF, por nota e divisão de grupos com classificação final de campeão, vice-campeão e sendo 2 (dois) 3ºs colocados.
 - 6.2. O(a) estudante atleta deverá possuir uma faixa vermelha e uma faixa azul, sem bordados, de acordo com especificações do regulamento da WKF.
 - 6.3. O(a) estudante atleta inscrito no kata individual deverá executar katas diferentes em cada rodada, não sendo permitido repetir kata em nenhuma rodada.
 - 6.4. Somente poderá ser executado kata que esteja na relação oficial da WKF, segue relação abaixo.

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksei) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksei) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushih	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

7. Kumite:

- 7.1. Para as categorias de kumite será obrigatório a pesagem, caso o(a) estudante atleta não apresente o peso da categoria em que foi inscrito, ele será desclassificado da categoria.
- 7.2. A pesagem será pública e haverá uma tolerância de 500g, no entanto o atleta deverá se pesar de short/ legging e camiseta/top, não sendo permitido ficar com trajes íntimos ou despidos.
- 7.3. Será eliminado da competição o(a) estudante atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da categoria de peso

em que foi inscrito.

- 7.4. O sistema de disputa do evento será o de eliminatória simples, com repescagem para os perdedores dos dois finalistas, sendo 2 (dois) 3^{os} colocados.
- 7.5. Para as provas de Kumite, os atletas deverão se apresentar de kimono branco (conforme especificações da WKF), faixa azul e vermelha e com os protetores obrigatórios definidos pelo regulamento da WKF.
- 7.6. O kimono com os bordados vermelhos nos ombros, somente poderão ser utilizados quando o estudante atleta for competir com a faixa vermelha. O kimono com bordados azuis nos ombros somente poderão ser utilizados quando o atleta for competir com a faixa azul. Qualquer outra cor de bordado poderá ser utilizada tanto quando o atleta for competir com a faixa vermelha, como quando o atleta for competir com a faixa azul.
- 7.7. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento WKF.
- 7.8. Todos os protetores citados no quadro abaixo deverão ser homologados pela World Karate Federation-WKF, ou pela Panamerican Karate Federation-PKF, ou pela Confederação Brasileira de Karate CBK, com exceção apenas dos protetores bucais.

PROTETORES OBRIGATÓRIOS
Protetor de Mão (Azul e Vermelho)
Protetor Bucal
Protetor Corporal (Tórax e Abdômen)
Protetor de Busto (Categorias Femininas)
Protetor de Tíbia e Pé (Azul e Vermelho)
Protetor bucal duplo para atletas com aparelhos odontológicos
Protetor Genital Masculino

- 7.9. O tempo de combate de cada luta será de 3 minutos para o masculino e para o feminino, conforme o Regulamento WKF.
8. O(a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não

estaré autorizado a competir.

9. O(a) estudante atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.
10. Os técnicos poderão dar instruções para seus atletas, desde que não firam os códigos de respeito e segurança do evento, e permaneçam em área demarcada como área técnica.
 - 10.1 Os técnicos são responsáveis em controlar seus atletas. Atos de desrespeito, antes, durante e após o evento, poderão ocasionar não apenas a desclassificação do atleta, mas também a eliminação da IES, conforme regulamento da WKF.
11. Os protestos deverão ser redigidos e encaminhados ao júri de apelação, conforme regulamento oficial da WKF, e posteriormente protocolados na Secretaria do evento. O pagamento para cada protesto será de um pacote de fraldas geriátricas.
12. Na competição de Karatê, a contagem de pontos para a apuração do resultado final será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por IES será computada conforme a tabela abaixo:

CLASSIFICAÇÃO DO KARATÊ	
CLASSIFICAÇÃO	KATA/KUMITÊ
1º Lugar	10,0 pontos
2º Lugar	8,0 pontos
3ºs Lugares	6,0 pontos
5ºs Lugares	4,0 pontos
A partir do 6º Lugar	3,0 pontos

- 12.1 Em caso de empate no resultado final, será considerada vencedora a IES que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, a IES que detiver o maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate.
13. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, conforme regulamento da WKF.
14. É proibido o uso de óculos.
15. Haverá 02 (dois) terceiros lugares em todas as categorias.



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DO DESPORTO
UNIVERSITÁRIO**



- 16.** Nas categorias de Kata somente poderá ser inscrito 1 (um) estudante atleta por IES, por naipe.
- 17.** Nas categorias de Kumite não haverá limitação de estudante atleta por IES, por peso/naipe.
- 18.** O uso do Patch nas costas do kimono será obrigatório, as únicas exceções serão nos casos com anuênciā da Coordenação de Esporte e/ou Direção Geral.
- 19.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica, com anuênciā da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE NATAÇÃO

1. A Competição de Natação dos Jogos Universitários Catarinenses - JUCs será regida pelas Regras Internacionais da World Aquatics em tudo que não contrariar os Regulamentos e Normas da FCDU e CBDU.
2. Cada IES poderá inscrever no máximo 02 (dois) atletas em cada prova individual e 01 (uma) equipe de revezamento.
3. Não haverá limite máximo de atletas inscritos na competição por cada IES.
4. Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Natação, o atleta que figurar na relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão de Controle da FCDU.
5. Cada atleta poderá participar no máximo de 04 (quatro) provas individuais e todos os revezamentos durante a competição.
6. As competições de Natação dos Jogos Universitários Catarinense - JUCs serão realizados em piscina de 50 ou 25 metros de extensão com no mínimo 06 (seis) raias.
7. Será preparado pela Direção de Natação da FCDU o programa da competição com as respectivas séries de cada prova, de acordo com os tempos indicados nas inscrições feitas pelas IES.
8. Durante uma etapa, um nadador somente poderá ser retirado de uma prova, por motivo de enfermidade, comprovada por atestado médico, ficando estabelecido que o atleta deixe de participar da etapa correspondente, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.
9. Os revezamentos (quando ocorrem) deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos atletas e número de registro até o término do aquecimento, antes do início das provas. Após a entrega da ficha de nado, não se aceitará trocar a sequência ou a substituição, exceto por comprovação de atestado médico.
10. Na inscrição, a IES deverá informar o nome completo dos atletas com as respectivas datas de nascimento e a relação das provas que participarão com os melhores tempos do atleta.
11. As IES que enviarem suas inscrições sem os respectivos tempos de seus atletas e revezamentos serão balizados de acordo com as regras da WorldAquatics.



12. No caso de haver inscrição em mais de 04 (quatro) provas do programa para um mesmo atleta, prevalecerá as 04 (quatro) primeiras provas do programa, cortando-se as demais.
13. No caso de haver a inscrição de mais de 02 (dois) atletas, de uma mesma IES em uma prova, considerar-se-á a inscrição dos 02 (dois) primeiros, respeitando-se a ordem de inscrição de cima para baixo, cortando-se os demais.
14. As provas programadas para as competições de Natação dos **Jogos Universitários Catarinense - JUCs** são as seguintes:

No Masculino:

Nado Livre: 50m, 100m, 200m, 400m, 800m e 1.500m

Nado de Costas: 50m, 100m e 200m

Nado de Peito: 50m, 100m e 200m

Nado Borboleta: 50m, 100m e 200m

Medley Individual: 200m e 400m

Revezamentos: 4 X 100m (Nado Livre), 4 X 100m (Quatro Estilos), 4 X 200m (Nado Livre)

No Feminino:

Nado Livre: 50m, 100m, 200m, 400m, 800m e 1.500m

Nado de Costas : 50m, 100m e 200m

Nado de Peito: 50m, 100m e 200m

Nado Borboleta: 50m, 100m e 200m

Medley Individual: 200m e 400m

Revezamentos: 4 X 100m (Nado Livre), 4 X 100m (Quatro Estilos), 4 X 200m (Nado Livre)

15. Não serão aceitas substituições de atletas após a confirmação das inscrições na Reunião Técnica.
16. O programa da competição será desenvolvido em 04 (quatro) etapas, conforme o programa de provas abaixo:

1ª etapa:

1ª Prova - 200m Nado Livre

- Feminino

2ª Prova - 200m Nado Livre

- Masculino

3ª Prova - 400m Nado Medley

- Feminino

4ª Prova	- 400m Nado Medley	- Masculino
5ª Prova	- 200m Nado de Peito	- Feminino
6ª Prova	- 200m Nado de Peito	- Masculino
7ª Prova	- 100m Nado Borboleta	- Feminino
8ª Prova	- 100m Nado Borboleta	- Masculino
9ª Prova	- 50m Nado de Costas	- Feminino
10ª Prova	- 50m Nado de Costas	- Masculino

2ª etapa:

11ª Prova	- 800m Nado Livre	- Feminino
12ª Prova	- 1.500m Nado Livre	- Masculino
13ª Prova	- 100m Nado de Costas	- Feminino
14ª Prova	- 100m Nado de Costas	- Masculino
15ª Prova	- 50m Nado de Peito	- Feminino
16ª Prova	- 50m Nado de Peito	- Masculino
17ª Prova	- Revezamento 4 X 200m Nado Livre	- Feminino
18ª Prova	- Revezamento 4 X 200m Nado Livre	- Masculino

3ª etapa:

19ª Prova	- 400m Nado Livre	- Feminino
21ª Prova	- 400m Nado Livre	- Masculino
21ª Prova	- 200m Nado Medley	- Feminino
22ª Prova	- 200m Nado Medley	- Masculino
23ª Prova	- 200m Nado Borboleta	- Feminino
24ª Prova	- 200m Nado Borboleta	- Masculino
25ª Prova	- 50m Nado Livre	- Feminino
26ª Prova	- 50m Nado Livre	- Masculino
27ª Prova	- Revezamento 4 X 001m Nado Livre	- Feminino
28ª Prova	- Revezamento 4 X 001m Nado Livre	- Masculino

4ª etapa:

29ª Prova	- 100m Nado Livre	- Feminino
30ª Prova	- 100m Nado Livre	- Masculino
31ª Prova	- 200m Nado de Costas	- Feminino
32ª Prova	- 200m Nado de Costas	- Masculino
33ª Prova	- 50m Nado Borboleta	- Feminino
34ª Prova	- 50m Nado Borboleta	- Masculino
35ª Prova	- 100m Nado de Peito	- Feminino
36ª Prova	- 100m Nado de Peito	- Masculino
37ª Prova	- 1.500m Nado Livre	- Feminino
38ª Prova	- 800m Nado Livre	- Masculino
39ª Prova	- Revezamento 4 X 001m Nado Medley	- Feminino
41ª Prova	- Revezamento 4 X 001m Nado Medley	- Masculino

§ 1º A competição poderá ser no sistema de final direto ou eliminatórias e finais de acordo com a disponibilidade de tempo.

§ 2º No caso de eliminatórias e finais, as provas de 800m e 1.500m nado livre masculino e feminino não terão eliminatórias, considerando-se os tempos fornecidos por ocasião das inscrições para a confecção das séries mais fracas na parte da manhã e a série mais forte na parte da tarde ou noite.

§ 3º Considerando-se as estruturas disponíveis na piscina e arquibancadas para realização, o presente programa de provas poderá ser alterado para adequação à realidade.

17. Terminada a competição serão declaradas campeões as IES com maior número de pontos nas Categorias Masculina e Feminina conforme a tabela abaixo:

1º lugar	- 13 pontos
2º lugar	- 09 pontos
3º lugar	- 06 pontos
4º lugar	- 05 pontos
5º lugar	- 04 pontos
6º lugar	- 03 pontos
7º lugar	- 02 pontos
8º lugar	- 01 ponto

Parágrafo único. As provas de revezamentos terão a sua contagem em dobro.

18. Em caso de empate vencerá a competição IES com maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até o desempate.

19. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção de Natação da FCDU, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS

- 1.** A Competição de Tênis dos **Jogos Universitários Catarinenses - JUCs** serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da ITF, da CBT e os Regulamentos e Normas da FCDU.
- 2.** A competição será disputada na categoria simples, nos 2 (dois) gêneros.
- 3.** O sistema de disputa será definido na Reunião Técnica, de acordo com o número de inscritos.
- 4.** Os tenistas que forem desclassificados pelo Código de Conduta da CBT para competições nacionais de adultos, terão todos os seus resultados anulados na competição.
- 5.** As partidas de simples serão disputadas em melhor de três sets com Tie-Break. O sistema de contagem nos games será o tradicional, ou seja, com vantagem.
- 6.** Nos casos de atrasos por condições climáticas ou grandes atrasos dos jogos, caso seja necessário a mudança do formato de disputa, caberá ao Árbitro Geral a decisão da mudança. O formato de disputa aprovado pela CBT nesses casos é o Set Pro (até oito games) até a regularização das rodadas.
- 7.** Não serão permitidos jogos entre 24h00min e 08h00min. Em condições normais, os jogos deverão entrar em quadra até as 22h00min.
- 8.** Em casos extremos, caberá ao Árbitro Geral a decisão de ultrapassar esses horários.
- 9.** A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1m30seg. O intervalo ao final de cada set será de 2 minutos.
- 10.** Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.
- 11.** Os jogos deverão ter acompanhamento de árbitros auxiliares, seguindo os procedimentos para jogos sem juízes de cadeira. A decisão de colocar juiz de cadeira caberá ao Árbitro Geral.
- 12.** As partidas iniciadas em um tipo de piso poderão ter prosseguimento em piso diferente, somente em casos de força maior. Toda e qualquer decisão referente a esse tipo de decisão ficará a critério do Árbitro Geral.
- 13.** Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.



- 14.** O aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 05 (cinco) minutos.
- 15.** Cabe ao organizador garantir a quantidade de dias e quadras necessárias para a realização dos jogos.
- 16.** 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.
- 17.** Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
- 18.** 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.
18.1. 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.
- 19.** A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.
- 20.** Tempo de descanso, no caso de mais de 1 (um) jogo/dia:
 - Mínimo de 30 minutos, se a partida anterior tiver duração de até 1h00m;
 - Mínimo de 60 minutos, se a partida anterior tiver duração entre 1h00m e 1h30m;
 - Mínimo de 90 minutos, se a partida anterior tiver duração acima de 1h30m.
- 21.** Os casos omissos serão definidos pela Coordenação da Modalidade, em comum acordo com a Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o regulamento geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA

1. As competições de Tênis de Mesa nos Jogos Universitários Catarinenses - JUCs serão disputadas na categoria individual.
2. Todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.
3. A delegação poderá ser composta por um número máximo de alunos-atletas e professores/técnicos por gênero conforme do Regulamento Geral.
4. O aluno-atleta deverá apresentar-se para o jogo devidamente uniformizado.
5. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por 03x00 com parciais de 11x00 em cada set. Caso nenhum dos(as) estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os(as) estudantes atletas.
6. Como a cor da bolinha utilizada para as disputas poderá ser branca ou laranja fica proibido o uso do uniforme (camisa, bermuda, short ou saia), cuja cor básica seja uma destas citadas.
7. Não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da “ITTF”.
8. Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente.
9. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:
 - a) Vitória 2 pontos;
 - b) Derrota 1 ponto.
 - c) Derrota por WO 0 pontos
10. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) estudantes atletas terminarem empatados em número de pontos, a decisão dar-se-á com base no resultado do confronto direto entre eles.
11. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais estudantes atletas terminarem empatados em número de pontos, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se,

para tanto, a seguinte fórmula:

- a) Partidas pró dividido pelo somatório das partidas pró com as partidas contra [partidas pró ÷ (partidas pró + partidas contra)]. Classifica-se o maior coeficiente;
- b) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente;
- c) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente;
- d) Persistindo o empate, sorteio.

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



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA PARADESPORTIVO

1. A competição de Tênis de Mesa Paradesportivo será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A competição seguirá as Regras da ITTF (International Table Tennis Federatio)n.
3. Cada IES poderá inscrever o quantitativo de estudantes atletas conforme estabelecido no Regulamento Geral dos JUCs.
4. Será disputada apenas na categoria individual, feminina e masculina.
5. Serão permitidas apenas as inscrições dos estudantes atletas que dentro da sua classe forem completamente independentes, sem necessitar de acompanhante e não cadeirante.
6. Das Deficiências e Classes Funcionais:

Classes Funcionais	
Naípe	Classes
Feminino	TT6, TT7, TT8, TT9, TT10
Masculino	TT6, TT7, TT8, TT9, TT10

7. Para que a categoria possa ocorrer, deverá haver a confirmação e participação de no mínimo 02 (três) atletas. Caso contrário, as categorias serão agrupadas preferencialmente obedecendo: os seguintes critérios:
 - 7.1. Classes de 6 a 7 (feminino/masculino);
 - 7.2. Classes de 8 a 10 (feminino/masculino).
8. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
 - 8.1. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo 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, do estudante atleta que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar.
9. O(a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
10. Em caso do não comparecimento de um(a)estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo,após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência(WO) aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) p o 0 3x00com parciais de 11x00 em cada set. Caso nenhum dos estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes atletas.



Ausência (WO)						
Tênis de Mesa Paradesportivo		11x00	11x00	11x00	11x00	11x00

11. Não será permitido o uso do uniforme a seguir: camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca, por coincidir com a cor da bola em jogo, fato não permitido pela regra do Tênis de Mesa, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário.

11.1. Da mesma forma, também segundo o regulamento internacional, não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da ITTF e que as borrachas deverão constar da lista de borrachas permitidas da ITTF.

12. Para comprovar a classificação funcional o atleta deverá:

- a) Usar roupas adequadas à avaliação;
- b) Levar laudos e exames médicos relativos à sua deficiência motora;
- c) Levar todos os equipamentos que usa durante os jogos: raquete, ótese, próteses, muletas, etc.

13. O sistema de pontuação adotado será:

Pontuação	
Vitória	2 (dois) pontos
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WO	0 (zero) ponto

14. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) estudantes atletas terminarem empatados em qualquer critério, a decisão da-rse-á com base no resultado do confronto direto entre eles.

15. Na Fase classificatória quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais estudantes atletas terminarem empatados, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:

- a) Partidas pró, dividido pelo somatório das partidas pró com as partidas contra as partidas pró ÷ (partidas pró + partidas contra). Classifica-se o maior coeficiente;
- b) Persistindo o empate, usa-r se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classificasse o maior coeficiente;
- c) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente;
- d) Persistindo o empate, Sorteio.

16. O(a) estudante atleta que, por quaisquer motivos, deixar de completar a sua programação de jogos, ou seja, perder por WO na fase de grupos, terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, estando automaticamente eliminado da competição.

17. Todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DO DESPORTO
UNIVERSITÁRIO**



18. Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo do jogo.

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



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL

1. A competição de Voleibol dos **Jogos Universitários Catarinenses - JUCs** será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIVB, o Regulamento e Normas da FCDU.
2. **Não serão concedidos os 02 (dois) tempos técnicos no 8º e 16º pontos.**
3. As alturas de rede serão:

FEMININA	2,24m
MASCULINA	2,43m

4. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

RESULTADO DO JOGO	PONTUAÇÃO PARA EQUIPE
3 x 0 ou 3 x 1	3 (três) pontos para a equipe vencedora. 0 (zero) ponto para a equipe derrotada.
3 x 2	2 (dois) pontos para a equipe vencedora. 1 (um) ponto para a equipe derrotada.
Ausência (W x O)	3 (três) pontos para a equipe vencedora. 0 (zero) ponto para a equipe derrotada.

5. O uniforme de cada aluno-atleta constará:
6. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.
 - 6.1. Comissão técnica: camisa, calça, tênis e meia, não sendo obrigatória a padronização de modelo e cor. Não será permitido atuar com bermuda.
7. 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.
8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, assistente técnico, preparador físico e médico ou fisioterapeuta, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
9. 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.
 - 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.

- Aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Voleibol.
- A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.

10. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- a) Maior número de vitórias entre as equipes do mesmo grupo;
- b) Maior número de pontos entre as equipes empatadas na fase;
- c) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02(duas) equipes);
- d) Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- e) Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- f) Sorteio.

Observações:

→ Na hipótese da aplicação do critério de sets ou pontos average, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;

→ Quando, para cálculo de sets ou pontos average, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos concedidos a classificação pelo critério de sets ou pontos average;

→ Quando, para cálculo de sets ou pontos average, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivos em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

11. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

11.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 4. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 11.

11.2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item

11.4. passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.

- Sets *average* (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);



- Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);
- Sorteio.

12. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for desqualificado.

- 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 judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

- Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.

13. A participação de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.

- Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
- Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária, considerando o placar citado no (WxO).

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VÔLEI DE PRAIA

1. A competição de Voleibol de Praia dos Jogos Universitários Catarinenses – JUCs será realizada de acordo com as regras oficiais, salvo o estabelecido neste Regulamento.
§ 1º Para itens não definidos neste Regulamento, será utilizado o Regulamento da Confederação Brasileira de Voleibol relativo ao Circuito Oficial de Vôlei de Praia.
2. Cada atleta terá direito a 1 (um) tempo médico 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. As partidas de voleibol de Praia poderão ser de um único set ou de dois sets vencedores, conforme a determinação da Direção Geral.
4. Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

Jogos	Troca de quadra	Tempo técnico	Tempo descanso
Um (1) set 21 pontos	Somatório de 7 pontos	Somatório de 21 pontos	Um (1) tempo de 30 segundos para cada equipe.
Dois (2) sets vencedores: - 1º e 2º sets - 3º set	Somatório de 7 pontos. Somatório de 5 pontos	Somatório de 21 pontos. Não tem	Idem Idem

5. 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.

6. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitoria	3 (três) pontos
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WO	00 ponto

7. As equipes deverão apresentar no Congresso Técnico dois uniformes de cores diferentes com a numeração 1 e 2. Para cada jogo, a equipe é responsável por se apresentar devidamente uniformizada. Caso as duas equipes se apresentem ao local de jogo com cores iguais, será realizado um sorteio.

a. Entendam-se como uniformes:

i. 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.

ii. 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.

8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada para ter condição de participação.

a. Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos, exclusivamente, para o 1º (primeiro) jogo de cada quadra. Para os jogos seguintes, a tolerância, para cada jogo será de (cinco) minutos. Todos os tempos serão contados a partir do horário determinado, na tabela, para início de cada jogo.

9. A participação de técnico será permitida, condicionado a:

- Registro do técnico no sistema CBDU/FCDU.
- Apresentação do CREF.

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. No caso de 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- Confronto direto, no caso de 2 (duas) equipes empata das.
- Maior coeficiente de setsaverage em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Maior coeficiente de pontosaverage em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de *sets ou pontos average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de *sets ou pontos average*;
- Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior

12. 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 XADREZ

1. As competições de Xadrez dos **Jogos Universitários Catarinenses - JUCs** serão realizadas de acordo com as Regras da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) e os Regulamentos e Normas da FCDU e o especificado a seguir.
- 2 O(a) aluno(a)-atleta deverá comparecer ao local de competição com o seguinte material:
 - 2.1. Credencial oficial do evento;
 - 2.2. Uma caneta esferográfica.
3. 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 Especial. 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.
4. As competições serão disputadas pelo sistema suíço em até 07 (sete) rodadas com a utilização de programa de emparceiramento específico (Swiss Manager), sendo adotados na ordem os seguintes critérios de desempates:
 - 4.1. Confronto direto (código 11);
 - 4.2. Buchhols com corte do pior resultado (código 37);
 - 4.3. Buchhols sem corte (código 37);
 - 4.4. Sonneborn-Berger (código 52).
 - 4.5. Maior número de vitórias, (W.O. conta) (código 12);
 - 4.6. Persistindo empate será vencedor o jogador mais velho.
5. O tempo de reflexão para cada aluno-atleta será de 30 (trinta) minutos com acréscimo de 30 (trinta) segundos por jogada.
6. Não serão permitidos empates sem o consentimento da arbitragem com menos de 20 (vinte) lances;
7. O aluno-atleta perdedor por ausência (WxO) terá como prazo final até o término da rodada para apresentar a Arbitragem justificativa formal assinada por sua IES, caso contrário será expulso da competição. O prazo para caracterização do WxO será de 25 (vinte e cinco) minutos contados a partir do início da rodada.
8. A Reunião Técnica da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos correlatos.



**CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA
DO DESPORTO
UNIVERSITÁRIO**



Fesporte
FUNDAÇÃO CATARINENSE DE ESPORTE



9. Terminada a competição serão declaradas: Campeãs, Vice- campeãs e 3^{as} colocadas, as IES com maior número de pontos em cada naipe, somando-se os resultados individuais de seus respectivos alunos-atletas.

10. As competições serão realizadas obedecendo ao seguinte programa horário:

1º Dia: Sabado (19 de julho)

Reunião Técnica - 08h00
1^a Rodada - 08h30
2^a Rodada - 10h30
3^a Rodada - 14h00
4^a Rodada - 16h00
5^a Rodada - 18h00

2º Dia: Domingo (20 de julho)

6^a Rodada - 08h00
7^a Rodada - 10h00
Premiação - 12h00

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