

REGULAMENTO GERAL

JIUDESC 2022

FLORIANÓPOLIS

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O JIUDESC 2022 é uma promoção da Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Comunidade - Proex da Universidade do Estado de Santa Catarina – Udesc.

Art. 2º - O Regulamento Geral é o conjunto de disposições que regem os Jogos Internos da Udesc – Jiudesc 2022 e determina a quem com ele tenha relação o seu total cumprimento.

Art. 3º - São considerados conhecedores do Regulamento Geral e Técnico, do Estatuto e do Regimento Geral da Udesc, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas a UDESC, que assim sendo, se submeterão sem reservas a todas as suas determinações e disposições, e às consequências, que pelo seu não cumprimento, possam emanar.

Art. 4º - Todas as equipes (Centros) estarão em condições de participar deste evento, desde que devidamente inscritos no prazo estabelecido.

Art. 5º - É de competência da Comissão Organizadora a Coordenação Geral do Jiudesc 2022.

Art. 6º - A interpretação deste Regulamento e seu fiel cumprimento ficarão sob responsabilidade da Coordenação Geral, Comissão Técnica, Comissão de Julgamento e demais comissões organizadoras.

DAS FINALIDADES

Art. 8º - O Jiudesc 2022 tem como finalidade desenvolver o intercâmbio social e desportivo entre os seus participantes, proporcionar boas relações entre eles, estimular a atividade desportiva amadora, exaltando esta prática como instrumento imprescindível para a formação da personalidade, promoção da saúde, lazer e integração. Além de revelar nomes para a composição de equipes que representarão nossa Instituição em competições como os Jogos Universitários Catarinenses – JUCs e os Jogos Universitários Brasileiros – JUBs.

DAS COMPETIÇÕES

Art. 9º - A competição (modalidades) ocorrerá entre os dias 16 e 19 de junho de 2022. Constarão no programa do Jiudesc 2022 as competições e disputas das seguintes modalidades:

Atletismo (feminino e masculino)

Judô (feminino e masculino)

Xadrez (feminino e masculino)

Natação (feminino e masculino)

Games – FIFA (misto) e LOL (misto)

Basquetebol (feminino e masculino)

Basquetebol 3x3 (feminino e masculino)

Futebol de Campo (masculino e feminino)

Futebol Society (feminino e masculino)

Futevôlei (feminino e masculino)

Futsal (feminino e masculino)

Handebol (feminino e masculino)

Tênis de quadra (feminino e masculino)

Tênis de Mesa (feminino e masculino)

Badminton (feminino e masculino)

Voleibol (feminino e masculino)

Voleibol de Praia (feminino e masculino)

§ 1º - A Coordenação Geral poderá excluir ou incluir alguma modalidade no programa dos jogos para o melhor andamento das competições.

§ 2º - Faz-se necessária a inscrição de, no mínimo, 03 (três) equipes ou atletas para que a modalidade seja disputada, incluindo atletismo e natação (número mínimo de 03 atletas por prova).

Art. 10. Na vigência do Jiudesc 2022, serão reconhecidos pelos participantes como autoridades, dentro de suas funções, os seguintes órgãos e pessoas:

Reitor da UDESC;

Pró-Reitor de Extensão, Cultura e Comunidade;

Coordenador Geral do Jiudesc 2022;

Comissão Técnica;

Comissão de Julgamento;

Equipes de Arbitragem.

Art. 11. Para a realização do Jiudesc 2022, os atletas serão divididos em 12 (doze) equipes, a saber:

Equipe 1 – CEART;

Equipe 2 – CAV;

Equipe 3 – ESAG;

Equipe 4 – CEFID;

Equipe 5 – FAED;

Equipe 6 – CCT;

Equipe 7 – CEAD;

Equipe 8 – CEPLAN;

Equipe 9 – CESFI;

Equipe 10 – CERES;

Equipe 11 – CEAVI;

Equipe 12 – CEO.

PARÁGRAFO ÚNICO. Fica autorizada aos alunos do ensino a distância da UDESC a inscrição pelo centro de origem do curso ao qual está matriculado ou pelo centro mais próximo ao seu polo de ensino.

DA COMISSÃO DE JULGAMENTO

Art. 12. A ordem desportiva e disciplinar do Jiudesc 2022 será regida exclusivamente por este Regulamento.

Art. 13. A Comissão de Julgamento será composta por um membro (servidor) de cada centro, sendo este o Chefe de Delegação, indicados na ficha de inscrição.

§ 1º. O presidente da Comissão será o Coordenador Técnico do Jiudesc 2022;

§ 2º. A Comissão de Julgamento se reunirá sempre que necessário e só poderá deliberar e/ou julgar com a presença da maioria de seus membros em primeira chamada, ou com qualquer número de presentes na segunda chamada.

Art. 14. A infração disciplinar em locais fora das praças de competição, bem como WO relatados pela equipe de arbitragem, serão analisados e julgados pelo presidente, sem necessidade de reunião da comissão;

§ 1º - Caso julgue necessário, poderá o presidente, optar por encaminhar o caso à Comissão de Julgamento para subsidiar a decisão.

§ 2º - Infrações disciplinares e as questões relativas aos jogos e regulamento técnico serão apreciadas e julgadas, em única instância, pela Comissão de Julgamento;

§ 3º - Todas as pessoas direta ou indiretamente vinculadas ao Jiudesc 2022 serão passíveis de julgamento.

Art. 15. A Comissão Organizadora, quando verificar a existência de qualquer irregularidade anotada nos documentos oficiais da partida, os remeterá ao Presidente da Comissão de Julgamento, para que seja iniciado o processo disciplinar.

§ 1º. Recebida a documentação, o Presidente designará data e hora para realização da Sessão de Julgamento.

§ 2º. A parte envolvida será citada, através do Boletim Oficial, através do Chefe de Delegação ou pessoalmente, para, querendo, comparecer ao julgamento e apresentar defesa.

§ 3º. O não comparecimento da parte não impede o seu julgamento.

§ 4º. As decisões da Comissão de Julgamento produzirão efeito imediato.

Art. 16. As decisões da Presidente da Comissão e da Comissão de Julgamento são irrevogáveis e irrecuráveis, não cabendo, em razão do tipo de competição, recurso a nenhum outro órgão esportivo.

Art. 17. As penas de suspensão deverão ser cumpridas na mesma competição em que se verificou a infração.

PARÁGRAFO ÚNICO. Quando a suspensão não puder ser cumprida na mesma edição do Jiudesc 2022, deverá ser cumprida na edição subsequente.

Art. 18. O atleta que estiver suspenso por um número de partidas maior que as previstas na nesta edição, ficará impedido de ser inscrito no Jiudesc 2023.

Art. 19. Apenas os chefes de delegação do Jiudesc 2022 poderão apresentar reclamação, impugnação de partida, prova ou equivalente ou protesto de resultado.

§ 1º. O pedido deverá ser protocolado na CCO, até **uma hora** após o término da partida em questão.

§ 2º. Antes do protocolo, indica-se ao chefe de delegação que entre em contato com o Presidente da Comissão de Julgamento (na secretaria da CCO) para explicar a solicitação e verificar a aplicabilidade e/ou amparo do protesto.

Art. 20. Ficam sujeitas às sanções disciplinares quaisquer condutas praticadas pelos participantes em locais oficiais do evento e/ou trajando uniforme e identificação de participação no evento.

§ 1º. Consideram-se locais oficiais do evento:

I – as praças desportivas;

II – os alojamentos;

III – os refeitórios;

IV – os meios de transporte oficiais;

V – as instalações da CCO

§ 2º. Verificada a ocorrência de transgressão à disciplina, qualquer autoridade elencada no art. 10 ou servidor responsável de qualquer centro elaborará relatório e encaminhará ao Presidente da Comissão de Julgamento para que seja iniciado o processo disciplinar, nos termos do art. 14º ou 15º.

DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES EM COMPETIÇÃO

Art. 21. A equipe que deixar de comparecer à partida, caracterizando o WO, além de perder os pontos em favor do adversário e ser excluída da competição, o **centro** fica automaticamente impedido de participar da mesma modalidade no ano subsequente, salvo motivo comprovadamente justificado, por escrito e assinado pelo chefe de delegação, o qual deverá ser apresentado à CCO até às 19 horas do dia no qual estava prevista a partida.

§ 1º - Caso a infração seja cometida em modalidades individuais ou duplas, **os atletas** inscritos ficam impedidos de participar de qualquer modalidade no ano subsequente, salvo motivo comprovadamente justificado, por escrito e assinado pelo chefe de delegação, o qual deverá ser apresentado à CCO até às 19 horas do dia no qual estava prevista a partida.

§ 2º - Para partidas que se encerrarem após às 19 horas, fica estabelecido o prazo de 30 minutos após o término da partida para apresentação da justificativa acima citada.

Art. 22. Praticar ato desleal ou hostil.

PENA: suspensão de 01 (uma) a 06 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 23. Praticar jogada violenta.

PENA: suspensão de 02 (duas) a 06 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 24. Praticar agressão física.

PENA: suspensão imediata e impedimento de participar da próxima edição do Jiudesc ou outros eventos esportivos em que a Udesc for participante.

Art. 25. Participar de rixa, conflito ou tumulto.

PENA: suspensão de 08 (oito) a 15 (quinze) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 26. Invadir local destinado à equipe de arbitragem, ou o local da partida, prova ou equivalente, durante sua realização, inclusive no intervalo regulamentar.

PENA: suspensão de 02 (duas) a 06 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 27. Desrespeitar ou ofender moralmente o árbitro ou qualquer outra pessoa.

PENA: suspensão de 02 (duas) a 06 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 28. Ameaçar alguém, por palavra, escrito, gestos ou por qualquer outro meio, a causar-lhe mal injusto ou grave.

PENA: suspensão de 02 (duas) a 06 (seis) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 29. Assumir qualquer conduta contrária à disciplina ou à ética desportiva não tipificada pelas demais regras deste Regulamento.

PENA: suspensão de 01 (uma) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES FORA DE COMPETIÇÃO

Art. 30. Não pernoitar nos alojamentos disponibilizados pela organização e/ou desobedecer aos horários de entrada estabelecidos.

PENA: suspensão imediata e impedimento de participar da próxima edição do Jiudesc ou outros eventos esportivos em que a Udesc for participante.

Art. 31. Portar ou consumir bebidas alcoólicas ou drogas ilícitas durante o transcorrer do evento, em qualquer um dos locais oficiais ou se estiver trajando uniforme e identificação de participação no evento.

PENA: suspensão imediata e impedimento de participar da próxima edição do Jiudesc ou outros eventos esportivos em que a Udesc for participante.

Art. 32. Se deslocar ao local do evento utilizando veículo próprio.

PENA: suspensão imediata e impedimento de participar da próxima edição do Jiudesc ou outros eventos esportivos em que a Udesc for participante.

Art. 33. Assumir qualquer conduta contrária à disciplina ou à ética desportiva não tipificada pelas demais regras deste Regulamento, nos locais oficiais do evento.

PENA: suspensão imediata e impedimento de participar da próxima edição do Jiudesc ou outros eventos esportivos em que a Udesc for participante por 1 ano.

DAS PENALIDADES DISCIPLINARES DO REGIMENTO GERAL DA UDESC

Art. 34. O Jiudesc 2022 se caracteriza como atividade universitária, sendo assim, todos os participantes estarão sujeitos às penalidades disciplinares do Regimento Geral da Udesc.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 35. Poderão participar do Jiudesc 2022 as equipes devidamente inscritas conforme Art. 41 a 44 deste regulamento.

Art. 36. Poderão participar das equipes, os alunos:

- a) Regularmente matriculados, frequentando o curso no período dos jogos, mediante inscrição, conforme estabelecido neste Regulamento.
- b) De intercâmbio, frequentando o curso no período dos jogos, mediante inscrição, conforme estabelecido neste Regulamento.

PARÁGRAFO ÚNICO – Poderão integrar, como apoio aos Chefes de Delegação, as seguintes pessoas:

- a) Servidores lotados ou a disposição do Centro, conforme Art. 11;
- b) Alunos da UDESC (**01 pessoa**): profissional de Educação Física (devidamente registrados no Conselho de Classe) **ou** membro da Atlética, não havendo necessidade de estar inscrita como atleta.

Art. 37. É condição para a participação no Jiudesc 2022 que **a cada 35** atletas/acadêmicos inscritos por centro, **um** servidor deverá acompanhar a delegação nos jogos e pernoitar no alojamento durante todo o período do evento.

Art. 38. Só estarão aptos a participar dos jogos os atletas/acadêmicos que se deslocarem até a cidade sede do evento nos veículos oficiais ou locados pela UDESC. Não é permitido o uso de veículos próprios para o transporte, exceto para os acadêmicos matriculados nos Centros de Ensino do Campus I da Udesc e que não optem por ficar alojados com os demais acadêmicos. Os acadêmicos do CEAD – Polo Florianópolis, Cefid, Esag, Ceart e Faed, que optarem por ficar alojados, devem usar transporte coletivo, por aplicativo, taxi ou carona até a Udesc, tendo como limite de entrada, 22 horas do dia 15/06/2022 e retorno à suas residências, após o término dos jogos. Sob hipótese alguma será permitido deixar veículo particular nas instalações da Udesc durante o Jiudesc 2022, sob pena suspensão imediata do Jiudesc 2022 e impedimento de participar da próxima edição do Jiudesc ou outros eventos esportivos em que a Udesc for participante.

§1º - Todos os acadêmicos inscritos no Jiudesc 2022 deverão pernoitar nos alojamentos disponibilizados pela organização, sendo facultativo no caso dos acadêmicos do CEAD – Polo Florianópolis, Ceart, Cefid, Esag e Faed. Todos os acadêmicos alojados, independente do Centro de Ensino, devem obedecer rigorosamente as regras e os horários de entrada estabelecidos pela Comissão Organizadora, sob pena de exclusão imediata do Jiudesc 2022 e impedimento de participar da próxima edição do Jiudesc ou outros eventos esportivos em que a Udesc for participante.. Os horários máximos tolerados para entrada nos alojamentos será: 00h nos dias 16, 17 e 18 de junho de 2022 e, exclusivamente no dia 19 de junho de 2022, o horário máximo tolerado para entrada no alojamento será 02h00;

§2º - Cada participante alojado é responsável por trazer seu colchão, roupa de cama e objetos de higiene pessoal para serem utilizados nos alojamentos disponibilizados pela Comissão Organizadora;

§3º - Não serão fornecidos copos de plástico durante as refeições do Jiudesc, portanto, cada participante fica responsável por providenciar seu copo ou caneca. O objetivo desta ação é fomentar a prática ecologicamente sustentável.

Art. 39. Cada atleta somente poderá participar, por 01 (um) Centro, que é naquele no qual esteja regularmente matriculado, de acordo com o Artigo 11 deste Regulamento.

Art. 40. O atleta poderá participar de no máximo **02 modalidades** nas quais estiver interessado, conforme critérios abaixo:

- a) Os atletas inscritos em mais de uma modalidade assumem a responsabilidade pela possibilidade de choque de horários. Não sendo aceito como justificativas ao WO a participação dos atletas em mais de 01 modalidade.

- b) Não será considerada modalidade, para fins do “caput” deste artigo, a participação no concurso de cheerleaders.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 41. O período de inscrição será de **24 de maio à 10 de junho de 2022**, obedecidos os requisitos de cada modalidade.

§1º - Os alunos interessados em participar dos jogos deverão se inscrever junto à atlética de seu Centro.

§2º - Ao fazer sua inscrição, o acadêmico deverá entregar junto com ela, ao menos 01 quilo de alimento não perecível, dentro da validade mínima de 03 meses da entrega, sendo válidos, nesta arrecadação somente: arroz, feijão, macarrão ou frasco de óleo de soja. Os produtos serão recolhidos pelas atléticas, feita a contagem e assinada declaração do item e seu quantitativo, pelo presidente da atlética e do Diretor de Extensão do seu Centro. Os alimentos arrecadados devem ficar no Centro de Ensino, para que seja decidido pelo Centro e Proex a destinação das doações.

§3º - As fichas de inscrição, deverão ser encaminhadas pelo presidente de cada atlética, em sua totalidade, até 10 de junho de 2022, **exclusivamente** para o e-mail (ceven.reitoria@udesc.br). Não serão aceitas, em hipótese alguma, inscrições após a data informada neste parágrafo. **Cada ficha de inscrição, para que possa ser considerada válida, deve estar acompanhada:**

- a) Termo de responsabilidade e cessão de direitos assinado pelo aluno (disponível na página da Ceven);
- b) Atestado médico ou o Anexo I (e Anexo II se for o caso) da Lei 16.331/2014 que trata da substituição do atestado. Para alunos menores de idade a apresentação do atestado médico é obrigatória;
- c) Lista com todos os alunos inscritos no Jiudesc 2022, em ordem alfabética, digitada, assinada e carimbada pela Direção do Centro, atestando que os acadêmicos estão devidamente matriculados (conforme modelo disponibilizado no site - não imprimir a planilha excel da ficha de inscrição);
- d) Termo de responsabilidade a que se refere o parágrafo 2º do art. 41 deste regulamento, assinado;

§4º - É permitido o uso de Nome Social no evento, devendo ser destacado na ficha de inscrição (por modalidade) essa informação (ao lado do nome fazer a seguinte anotação *NOME SOCIAL)

§5º - Substituições de inscrição após o dia 10 de junho de 2022 só serão aceitas mediante solicitação formal feita pelo Diretor de Extensão do Centro, em caso de motivo médico devidamente comprovado.

Art. 42. A homologação final da inscrição será feita após análise dos documentos entregues conforme disposto no art. 41 deste regulamento.

Art. 43. O número máximo de inscritos permitido por modalidade no Jiudesc é:

MODALIDADES	CATEGORIA	NÚMERO MÁXIMO ATLETAS
Atletismo	Masculino e Feminino	Conforme Reg. Técnico
Badminton	Masculino e Feminino	02 atletas por naipe
Basquetebol	Masculino e Feminino	10 atletas por naipe
Basquetebol 3X3	Masculino e Feminino	06 atletas por naipe

Futebol Society	Masculino e Feminino	14 atletas por naipes
Futebol de Campo	Masculino e Feminino	22 atletas por naipes
Futevôlei	Masculino e Feminino	01 dupla por naipes
Futsal	Masculino e Feminino	10 atletas por naipes
Games FIFA	Misto	02 atletas por centro
Games LOL	Misto	05 atletas por centro
Handebol	Masculino e Feminino	14 atletas por naipes
Judô	Masculino e Feminino	Até 05 atletas
Natação	Masculino e Feminino	Conforme Reg. Técnico
Tênis de Campo	Masculino e Feminino	01 atleta por naipes
Tênis de Mesa	Masculino e Feminino	02 atletas por naipes
Voleibol	Masculino e Feminino	12 atletas por naipes
Vôlei de praia	Masculino e Feminino	01 dupla por naipes
Xadrez	Masculino e Feminino	02 atletas por naipes

PARÁGRAFO ÚNICO - Para as modalidades de dupla e individuais, por não terem a previsão de atletas reservas, será permitida a substituição por outro atleta inscrito nos jogos em casos de lesões/motivos médico devidamente comprovado.

Art. 44. O número máximo de inscritos permitido por centro no Jiudesc 2022 e servidores do centro responsáveis pela delegação, sendo obrigatório dentre estes servidores cada centro ter um chefe de delegação:

CENTRO	Número máximo permitido por delegação	Número mínimo de servidores
CAV	125	03
CCT	125	03
CEAD	15	01
CEART	75	02
CEAVI	75	02
CEFID	125	03
CEO	75	02
CEPLAN	70	02
CERES	75	02
CESFI	70	02

ESAG	125	03
FAED	125	03

DAS DESISTÊNCIAS

Art. 45. A equipe ou acadêmico inscrito que por qualquer razão desistir de disputar a competição, deverá justificar formalmente no Congresso Técnico.

§1º - À equipe que não justificar formalmente sua desistência no prazo estipulado e não comparecer para disputa, será aplicado o WO, ficando assim automaticamente suspensa para o Jiudesc 2023.

§2º - Se a desistência ocorrer entre a data prevista para o Congresso Técnico e o início dos jogos, ou ainda durante o evento, e não houver justificativa formal para tal, o acadêmico ou equipe inscrita ficará impedida de participar da próxima edição do Jiudesc, salvo motivo comprovadamente justificado, o qual deverá ser apresentado à CCO até o dia 19/06/2022 às 9h.

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 46. O Congresso Técnico será realizado no dia, **13 de junho de 2022, segunda-feira, às 14h**, em Florianópolis, na Reitoria da Udesc e constará da seguinte programação:

Abertura

Solução de dúvidas do Regulamento Geral;

Solução de dúvidas do Regulamento Técnico;

Confirmação das Inscrições e Modalidades;

Sorteio das Chaves;

Avisos Gerais;

Visita aos locais de competição.

Art. 47. Cada Centro poderá se fazer presente no Congresso Técnico com, no máximo, 02 (dois) representantes devidamente credenciados.

§ 1º - O credenciamento dos representantes ocorrerá por indicação no ato da inscrição.

§ 2º - Cada Centro terá direito a 01 (um) voto.

Art. 48. As deliberações do Congresso Técnico serão tomadas nominalmente e por maioria de votos, cabendo ao Coordenador Geral o voto de minerva.

PARÁGRAFO ÚNICO – Somente terão direito a voto, as equipes participantes da modalidade em questão.

DO SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Art. 49. O sistema de disputa do Jiudesc 2022 será definido após a entrega das inscrições, dependendo do número de equipes inscritas e de acordo com as condições de infraestrutura.

DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS

Art. 50. Os jogos e/ou provas terão início na hora e dia fixado pela Comissão Organizadora, havendo uma tolerância máxima de 10 (dez) minutos, somente para o primeiro jogo. Para os demais jogos, esta tolerância será de 05 (cinco) minutos. Passada esta tolerância, a equipe incompleta ou o atleta faltoso (a), de acordo com as regras oficiais da modalidade, perderá por WO, independente do sistema de disputa.

§ 1º - Em hipótese alguma será aceito ou realizado qualquer acordo entre as equipes para a realização de jogos onde o horário fixado em tabela tenha sido extrapolado em que alguma das equipes ou atletas não estejam presentes ou não tenham o número mínimo de integrantes para o início da partida., exceto com ordem da Coordenação Técnica.

§ 2º - A aplicação de WO é de competência do árbitro que consignará o fato em súmula, ocasião em que solicitará aos atletas da equipe presente, devidamente uniformizados, assinatura da mesma, se for preciso. **Neste caso a equipe faltante será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.**

§ 3º - A Comissão Organizadora se reserva o direito de alterar a programação definida, objetivando o bom andamento do evento.

§ 4º - **A equipe deverá retornar imediatamente a sua cidade de origem após constatado o WO sem justificativa.**

Art. 51. O atleta ou técnico expulso nas modalidades de basquetebol, basquetebol 3x3, futevôlei, futsal, futebol de campo e handebol e desqualificado nas modalidades de voleibol e vôlei de praia, estará automaticamente suspenso por uma partida, independente da punição que lhe poderá ser imposta pela Comissão de Julgamento.

PARÁGRAFO ÚNICO – A ocorrência da expulsão ou desqualificação deverá ser relatada minuciosamente na súmula pelo árbitro da partida, anotando necessariamente o nome e número, bem como a equipe do infrator.

Art. 52. Somente poderão permanecer no banco de reservas os atletas que estejam inscritos na súmula como jogadores, devidamente uniformizados e um técnico ou responsável uniformizado, conforme parágrafo único “b” do Art. 36 e parágrafo único do art. 44.

Art. 53. Não será permitido aos atletas e dirigentes, e nem a qualquer pessoa presente em quaisquer dos ginásios, praça de alimentação ou ônibus ingerir bebidas alcoólicas ou drogas ilícitas durante o transcorrer da competição.

Art. 54. Cada equipe deverá comparecer uniformizada, sob pena de não participação e perda por WO.

§ 1º - Não será aceito acordo entre equipes para que estas realizem partidas/provas sem que alguma destas não esteja devidamente uniformizada, exceto com autorização da Coordenação Técnica.

§ 2º - Se as duas equipes estiverem utilizando uniforme da mesma cor de modo que sua semelhança possa confundir a arbitragem, o árbitro determinará que a equipe visitante (a equipe que estiver à direita da tabela jogo), substitua seu uniforme ou use coletes.

§ 3º - O calção/bermuda e camisa deverão ser, obrigatoriamente, de cor igual para todos os integrantes da equipe de jogo

§ 4º - Nas modalidades individuais a utilização do uniforme é facultativa, desde que o árbitro autorize a disputa.

Art. 55. A súmula de jogo, preenchida com os nomes dos participantes, deverá ser assinada pelo capitão, técnico ou responsável.

PARÁGRAFO ÚNICO – A equipe poderá retirar a cópia da súmula do jogo diretamente na CCO, após o término da partida.

Art. 56. Caberá ao árbitro toda e qualquer decisão a respeito das condições das instalações, equipamentos, material esportivo utilizado, bem como, a realização e conclusão das disputas.

Art. 57. Quando o jogo for suspenso antes de seu início por motivo alheio à vontade dos competidores e comprovadamente sem dolo, será realizada outra partida em horário e local a ser determinado pela Comissão Organizadora.

PARÁGRAFO ÚNICO – Ocorrendo suspensão de uma partida em andamento ou sua interrupção, esta será reiniciada quando possível e observada a situação existente no momento de sua paralisação: tempo decorrido de jogo, placar e anotações em súmula, conforme Regulamento Técnico da modalidade.

Art. 58. As equipes deverão entregar para a equipe de arbitragem a relação nominal, numeração e carteira de identidade ou documento oficial com foto dos atletas (carteira de motorista, carteira de trabalho, carteira profissional ou passaporte), 10 (dez) minutos antes do horário do jogo.

PARÁGRAFO ÚNICO – O atleta que não estiver presente no início da partida, poderá entrar a qualquer tempo, desde que apresente seu documento oficial com foto e seu nome conste na súmula de jogo antes do início da partida em questão.

Art. 59. O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão aquecer com antecedência fora da quadra.

Art. 60. Nenhuma competição poderá deixar de ser realizada por falta de árbitro designado, cabendo a Comissão Organizadora apresentar o substituto do faltoso.

Art. 61. Nas disputas serão observadas as regras oficiais de cada modalidade, excetuando-se alterações contidas no Regulamento Técnico.

Art. 62. A Comissão Organizadora oferecerá as seguintes premiações: modalidades, campeão geral, desafio das atléticas, destaque esportivo e concurso de cheerleaders.

§ 1º A definição da premiação por modalidade será de acordo com o Regulamento Técnico referido a cada uma. As equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugar serão entregues medalhas.

§ 2º A definição da premiação do Desafio das Atléticas respeitará o previsto nos artigos 64 a 70 deste regulamento. A equipe classificada em primeiro lugar, do desafio, receberá o troféu de campeão e as equipes demais classificadas receberão o prêmio conforme estabelecido no art. 70. O Desafio não contará pontuação para definição de campeão geral.

§ 3º A definição da premiação do destaque esportivo ocorrerá por indicação de cada Atlética, somada a análise da atuação e/ou resultados obtidos durante o Jiudesc 2022 pela Coordenação Geral e Comissão Técnica. Os destaques receberão o troféu destaque esportivo. A premiação do destaque esportivo não contará pontuação para definição de campeão geral.

§ 4º A definição da premiação do concurso de cheerleaders, é obtida durante o Jiudesc 2022, somados os resultados apresentados pela sua comissão julgadora, conforme regulamento técnico. A equipe campeã receberá troféu. As equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugar serão entregues medalhas. A premiação do concurso de cheerleaders não contará pontuação para definição de campeão geral.

Art. 63. Para a premiação do campeão geral será utilizado um sistema de coeficiente de acordo com o número de inscritos por centro, multiplicado pela pontuação obtida pelo centro nas modalidades, abaixo segue o coeficiente para o número máximo de inscritos. Serão entregues troféus às equipes primeira, segunda e terceira colocadas geral dos jogos e troféu para campeão de cada modalidade.

1º lugar 25 pontos

2º lugar 22 pontos

3º lugar 20 pontos

4º lugar 18 pontos

5º lugar 15 pontos

6º lugar 13 pontos

7º lugar 10 pontos

8º lugar 09 pontos

Coeficiente 125 inscritos: 0,677

Coeficiente 75 inscritos: 1,128

Coeficiente 70 inscritos: 1,208

Coeficiente 15 inscritos: 5,639

§ 1º - À equipe ou atleta que der causa a WO em qualquer modalidade será atribuído o valor de -12 (menos doze) pontos na contagem geral. Excetuam-se deste parágrafo o atletismo e a natação, em que os pontos do WO já são descontados na contagem do campeão da modalidade.

§ 2º - Quando houver mais de uma dupla ou indivíduo inscrito por centro em determinada modalidade pontuará somente o melhor classificado. Entretanto para fins de premiação (medalha) a classificação da segunda dupla ou indivíduo do centro será considerada.

DO CERIMONIAL DE ABERTURA

Art. 64. O JIUDESC será iniciado por um Cerimonial de Abertura, às 18 horas do dia 15 de junho de 2022, no Centro Multiuso de São José – Santa Catarina, do qual participarão, obrigatoriamente, todas as equipes devidamente uniformizadas com o número de 10 integrantes (diretor, membro da atlética e mascote não somam a esse total).

§ 1º - As equipes inscritas em número inferior deverão apresentar-se no Cerimonial com todos os atletas inscritos.

§ 2º - Referente aos uniformes a que se refere o caput deste artigo não será permitido o acesso ao desfile de alunos trajando chinelos, bermudas, bonés. A Comissão Organizadora indica o uso de agasalho de sua atlética para tal.

Art. 65. A programação do Cerimonial consistirá das seguintes etapas:

- Apresentação do evento;
- Desfile das Equipes com entrada das bandeiras;
- Execução do Hino Nacional e de Santa Catarina;
- Juramento do atleta e juramento do árbitro;
- Apresentação Cultural (apresentação das equipes de cheerleaders – 2min30 por equipe)
- Pira e tocha olímpica
- Declaração de abertura dos jogos

§ 1º - Para o desfile das bandeiras, a Comissão solicita aos representantes do centro que entreguem durante o Congresso Técnico a bandeira da Atlética.

§ 2º - Não será permitido aos atletas e dirigentes, e nem a qualquer pessoa presente ingerir bebidas alcoólicas ou drogas ilícitas durante o transcorrer do cerimonial.

DO DESAFIO DAS ATLÉTICAS

Art. 66. Consagrando o envolvimento das atléticas com o Jiudesc a Comissão Organizadora continuará na promoção do Desafio das Atléticas que constará das provas elencadas no Art. 69. O Desafio das Atléticas não contará pontuação para definição da equipe campeã geral do Jiudesc 2022.

Art. 67. Para participação nas provas/tarefas do Desafio das Atléticas os alunos devem estar inscritos em qualquer modalidade dos jogos, incluindo o membro da atlética.

§ 1º - Não serão aceitas inscrições únicas e exclusivas ao Desafio das Atléticas

Art. 68. Para julgamento das tarefas que compõem o Desafio será criada uma Comissão Julgadora, composta de 03 membros definidos pela Comissão Organizadora.

Art. 69. Das provas do Desafio:

PROVA 1 – PARÓDIA: Cada Atlética deverá entregar em pendrive, para qualquer um dos 3 membros da comissão julgadora do desafio das atléticas, até 16h do dia 16 de junho de 2022 na sala da CCO, na Astel, um vídeo de uma *paródia* que a represente. A paródia deverá ser uma música já existente, com a letra substituída por uma história que represente as características e essência da atlética, ou ainda, uma canção para torcida durante a competição. Para exemplificar a tarefa, segue a paródia feita em para homenagear o time da Chapecoense, em cima da música “Medo Bobo- Maiara e Maraisa”.

*É, essa é a história de um recomeço
É sobre um novo grupo de guerreiros
É sobre olhar pra frente e ter coragem pra superar*

*E eu, nessa Liberta estou te acompanhando
Como o meu time vou te apoiando
E logo no primeiro gol
Celebrei emocionado*

*Um grito guardado há tanto tempo
E a emoção vindo à tona
O continente te ovaciona
Todos a cantar: Vamo, chapê!*

*É, a sua torcida cresceu
Muito trabalho, a Chape renasceu
E vem mais forte do que estava antes
Com o suporte de milhões de amantes*

*A sua torcida cresceu
Muito trabalho, a Chape renasceu
E vem mais forte do que estava antes
Com o suporte de milhões de amantes*

*Chapecoense, você é gigante
A Chape é o time de todos*

*Lá do outro lado dessa vida
Os nossos anjos abençoam
Com suas vozes que ressoam
Todos a cantar: Vamo, chapê!*

*É, a sua torcida cresceu
Muito trabalho, a Chape renasceu
E vem mais forte do que estava antes
Com o suporte de milhões de amantes*

*A sua torcida cresceu
Muito trabalho, a Chape renasceu
E vem mais forte do que estava antes
Com o suporte de milhões de amantes*

*Chapecoense, você é gigante
A Chape é o time de todos
A Chape é o time de todos*

<https://www.lettras.mus.br/futparodias/chapecoense-o-recomeco/>

Serão analisados os quesitos: criatividade, originalidade e envolvimento.

- Alusões a bebidas alcoólicas, cigarros, qualquer atividade ilícita, estarão automaticamente desclassificadas do desafio.
- Modelo de disputa: por colocação – Pontuação: 1º lugar - 15 pontos; 2º lugar - 12 pontos, 3º lugar - 10 pontos; 4º lugar - 8 pontos; 5º em diante – 5 pontos

PROVA 2 – CAMPANHA DE DOAÇÃO DE SANGUE – Contribuindo com a comunidade; A atlética deverá realizar em seu centro uma campanha de doação de sangue entre 05 de maio a 10 de junho de 2022.

- Cada atlética deverá apresentar os comprovantes de doação de sangue para qualquer um dos 3 membros da comissão julgadora do desafio das atléticas, até 16h do dia 16 de junho de 2022 na sala da CCO, no local das competições do Jiudesc 2022.
- Serão contabilizados todos comprovantes de doações realizadas no período entre 05/05 a 14/06/2022, no município sede do Centro, ou municípios do estado de Santa Catarina.
- Modelo de disputa: por colocação – Pontuação:

Para centros com ou sem HEMOSC no mesmo município: 1º lugar - 20 pontos; 2º lugar - 16 pontos; 3º lugar - 14 pontos; 4º lugar - 12 pontos; 5º lugar - 10 pontos; 6º lugar - 8 pontos; 7º lugar - 6 pontos; 8º lugar em diante - 4 pontos.

PROVA 3 – FOTO DE DIVULGAÇÃO – Cada Atlética deverá postar em seu Instagram pelo menos uma foto de divulgação do Jiudesc 2022.

- As fotos devem ser postadas a partir **do dia 24/05/2022 até o dia 14/06/2022**.
- A publicação deve atender os seguintes requisitos obrigatoriamente:
 - Marcar o Instagram Oficial Esportivo da Universidade: **@udesc.esporte**;
 - Conter as *hashtag*: #UDESC, #EsporteUniversitário, #JIUDESC #JIUDESC2022 #desafiodasatleticasudesc
- Publicações com alusões a bebidas alcoólicas, cigarros ou qualquer atividade ilícita estarão automaticamente desclassificadas do desafio.
- Será considerada vencedora a atlética que obtiver **o maior número de curtidas na foto** postada no instagram (considerar-se-á **apenas uma foto**, sem somatórias de curtidas em caso de mais publicações).
- Se a organização identificar o uso de aplicativos ou recursos de “curtidas” automáticos na foto que está concorrendo ao desafio a atlética será desclassificada de todo o Desafio.
- Não é permitido o recurso “impulsioneamento” da foto.
- Não é permitido o recurso “patrocínio” da foto
- Modelo de disputa: por colocação – 1º lugar - 15 pontos; 2º lugar - 12 pontos, 3º lugar - 10 pontos; 4º lugar - 8 pontos; 5º em diante – 5 pontos

PROVA 4 - DESFILE DE ABERTURA – Durante o desfile de abertura, cada centro ganhará pontos ao apresentar junto a sua delegação:

1. A mascote do centro.
2. Diretor geral (*não será contabilizada a pontuação se houver representação por outro diretor – somente se for em exercício, por portaria).

- Modelo de disputa: tarefa cumprida – Pontuação para mascote: 10 pontos / Pontuação para diretor: 10 pontos

PROVA 5 – DISCIPLINA E FAIR PLAY – A Comissão Julgadora fará a escolha do centro que apresentar melhor Disciplina e Fair Play em todos locais oficiais do evento e agir conforme os preceitos desportivos.

- **Disciplina:** As equipes serão analisadas constantemente pela Comissão em todos locais oficiais como praças esportivas, alojamentos, refeitórios, meios de transporte oficiais e instalações da CCO. Serão considerados os seguintes indicativos e atribuída pontuação negativa ao somatório de pontos do Desafio, **para cada ocorrência**, conforme segue:
 - Registro de chegada após o horário limite nos alojamentos – Art. 30 (-2 pontos)
 - Conduta antiética e antidesportiva, que envolva crimes contra gênero, raça, classe social entre outros (-7 pontos)
 - Infrações disciplinares fora de competição – Art. 31 a 33 (-5 pontos)
 - O acadêmico que perder seus tickets de refeição ou crachá fica responsável pela entrega de uma caixa de leite (a cada ticket ou crachá perdido) até o último dia dos jogos (10h do dia 19/06/2022), sob pena de perder pontos na pontuação do desafio **(-0,1 ponto)**
 - Organização das salas de aula utilizadas como alojamento. As delegações deverão deixar a escola com as carteiras e cadeiras devidamente organizadas nas suas respectivas salas até as 12h do dia 19/06/2022 (-3 pontos)
- **Fair Play:** Infrações disciplinares registradas exclusivamente durante as disputas esportivas. Serão considerados os seguintes indicativos:

- Equipe ou atleta que der causa ao WO (sem justificativa) - Art. 21: (-1 ponto)
- Infrações disciplinares em competição – Art. 22 a 9 (-5 pontos)

PROVA 6 – ECOPET-UDESC CONSCIENTE – Cada centro deverá juntar o maior **quantidade (quilo)** de tampinhas plásticas para contribuir com o projeto ECOPET - castração de animais.

- Cada centro terá um saco de coleta na CCO. A coleta ocorrerá do dia 16 até o dia 18/06 (sábado). No **sábado a tarde** será feita a contagem.
- Vencerá a atlética que conseguir, junto com seus atletas, juntar **a maior quantidade** de tampinhas plásticas.
- Tampinhas não recicláveis (que não sejam úteis ao projeto) não serão contabilizadas.
- Modelo de disputa: por colocação – 1º lugar - 15 pontos; 2º lugar - 12 pontos, 3º lugar - 10 pontos; 4º lugar - 8 pontos; 5º em diante – 5 pontos

Art. 70. Da premiação do desafio das atléticas:

1º lugar: Aquisição de uniforme e/ou material esportivo no valor de 3.000,00.

2º lugar: Aquisição de uniforme e/ou material esportivo no valor de 2.000,00

3º lugar: Aquisição de uniforme e/ou material esportivo no valor de 1.500,00

4º lugar: Aquisição de uniforme e/ou material esportivo no valor de 1.200,00

5º lugar: Aquisição de uniforme e/ou material esportivo no valor de 1.000,00

6º, 7º e 8º lugares: Aquisição de uniforme e/ou material esportivo no valor de 500,00

9º, 10º e 11º lugares: Aquisição de uniforme e/ou material esportivo no valor de 250,00

§ 1º - Os valores acima citados não serão pagos, sob hipótese alguma, em pecúnia às atléticas vencedoras. Os uniformes e/ou material esportivo serão adquiridos pela UDESC através de processo licitatório e repassados aos centros, para fomentar o desporto universitário.

§ 2º - Os valores já estão previstos no orçamento da Universidade e fazem parte do recurso da CEVEN/PROEX destinado ao incentivo do esporte e promoção da saúde dos acadêmicos.

§ 3º - A premiação a que se refere este artigo será realizada no exercício de 2022, mediante termo de recebimento por parte do presidente de cada atlética.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 71. Toda e qualquer comunicação da CCO a respeito dos jogos será por meio de boletins e/ou informativos.

Art. 72 Para todos os efeitos, as equipes estarão representadas pelos atletas e dirigentes inscritos para competição, bem como pelos acompanhantes (estes últimos com acesso permitido, unicamente, nos locais de competição, abertura e encerramento. Por isso, eles serão solidariamente responsáveis por quaisquer danos materiais causados em instalações físicas dos locais oficiais, exceto danos causados no momento da realização do jogo, sem a intenção. O pagamento da indenização deverá ser efetuado até o final dos jogos sob pena de desclassificação da equipe, devendo ainda ressarcir os custos conforme orientação da Comissão Organizadora

Art. 73. Para todos os efeitos, o acesso aos locais de competições, alojamento e restaurante, são para atletas e dirigentes inscritos no Jiudesc 2022. Podendo estes acompanhar qualquer outra competição, que for possível em razão de seus compromissos com o Jiudesc 2022.

Art. 74. O ato de inscrição para os jogos pressupõe o perfeito conhecimento do teor deste Regulamento, tornando desnecessário qualquer aviso especial a respeito da matéria nele contida, bem como, a concordância expressa com seus dispositivos.

Art. 75. A equipe que tiver qualquer pessoa (atleta, técnico ou dirigente) em situação irregular, quando provado, perderá os pontos da partida (leia-se derrotado) e será desclassificada da modalidade em questão.

§ 1º A equipe ou atleta desclassificado deverá retornar imediatamente para sua cidade de origem.

§ 2º A equipe ou atleta desclassificado não poderá participar do Jiudesc 2023.

Art. 76. Todas as competições ocorrerão nas instalações do complexo esportivo da Associação Esportiva e Social de Florianópolis - ASTEL, localizada na rua Eduardo Gonçalves D'Ávila, 150, Itacorubi, Florianópolis – SC, exceto o futebol de campo e atletismo que serão realizados no Centro de Ensino da Polícia Militar, localizado na Avenida Madre Benvenuta, Trindade, Florianópolis, em datas e horários, conforme congresso técnico a ser realizado a partir das 14h do dia 13 de junho de 2022, no prédio da Reitoria da Udesc, Florianópolis.

Art. 77. Nenhum participante poderá alegar desconhecimento das normas traçadas neste Regulamento e em outras instruções complementares, bem como, de locais e horários de jogos ou provas, já que programas e eventuais alterações serão antecipadamente divulgados.

Art. 78. Compete aos dirigentes das equipes inscritas dar prévio conhecimento das normas, regulamentos e códigos aos atletas inscritos.

Art. 79. O Regulamento Técnico estabelece as disposições gerais das modalidades.

Art. 80. Fica a cargo de cada equipe a reprodução dos documentos citados neste Regulamento.

Art. 81. Das decisões tomadas pela Comissão Organizadora não cabem recursos.

Art. 81. Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Florianópolis, 24 de maio de 2022.

Comissão Organizadora do Jiudesc 2022.

REGULAMENTO TÉCNICO

ATLETISMO

1 A Competição de Atletismo do Jiudesc 2022 será regida pelas Regras Internacionais da IAAF e pelo que dispõe este Regulamento. Para inscrição na modalidade o centro deve respeitar o índice mínimo exigido para cada prova e a inscrição.

2 Cada Centro poderá inscrever, no máximo, 02 (dois) atletas em cada prova individual e 01 (uma) equipe em cada revezamento.

3 O total de atletas inscritos por Centro não poderá ultrapassar de 15 (quinze) no naipe masculino e 15 (quinze) no naipe feminino.

4 Cada atleta poderá participar de, no máximo, 03 (três) provas individuais e dos revezamentos.

4.1 As equipes de revezamento somente poderão ser compostas por alunos(as)-atletas inscritos pelo mesmo centro.

5 Para inscrição nas provas, o atleta deve atingir a marca mínima correspondente de acordo com a tabela:

Índices		
PROVA	MASCULINO	FEMININO
100 metros	12.8	16.8
200 metros	28.6	38.9
400 metros	1:08.0	1:25.5
800 metros	2.32.2	3.25.3
1500 metros	5.29.0	8.00.0
Lançamento do disco	19.93	13.68
Arremesso do peso	8.66	5.64
Lançamento do dardo	29.29	10.50
Lançamento do martelo	15.98	11.17
Salto em distância	4.80	3.55
Salto triplo	10.01	6.58
Salto em altura	1.40	1.10

5 A confirmação das provas ocorrerá por e-mail, até as 16h do dia anterior ao previsto no Boletim 01 para modalidade (e-mail: even.reitoria@udesc.br). A confirmação de todos os atletas deverá ser feita pelo Chefe de Delegação ou apoio (conforme art. 36 do regulamento geral) mediante envio da ficha de inscrição contendo as confirmações e alterações. Desta forma, ao atleta que estiver confirmado e não comparecer ao campo atlético será atribuído WO, conforme regulamento geral dos jogos.

6 Os atletas participantes deverão estar no local dos jogos até 45 (quarenta e cinco) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos. Devidamente uniformizados e portando documento de identificação.

7 As provas programadas para as competições de Atletismo são as seguintes:

Masculino	Feminino
100 metros rasos	100 metros rasos

200 metros rasos	200 metros rasos
400 metros rasos	400 metros rasos
800 metros rasos	800 metros rasos
1.500 metros rasos	1.500 metros rasos
Revezamento 4 X 100 metros	Revezamento 4 X 100 metros
Revezamento 4 X 400 metros	Revezamento 4 X 400 metros
Arremesso do Peso	Arremesso do Peso
Lançamento do Disco	Lançamento do Disco
Lançamento do Dardo	Lançamento do Dardo
Lançamento do Martelo	Lançamento do Martelo
Salto em Altura	Salto em Altura
Salto em Distância	Salto em Distância
Salto Triplo	Salto Triplo

8 Caberá à Coordenação Técnica a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteios de raia, ordem de largada e ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto nas regras da IAAF.

8.1 A Coordenação Técnica poderá excluir provas do programa da competição, desde que não haja condições técnicas necessárias para a realização das mesmas.

9 Cada prova, para ser realizada, deverá contar com, no mínimo, a confirmação de participação de 02 (dois) atletas da relação dos inscritos para mesma.

10 A pontuação por prova nos campeonatos será a seguinte: 1º: 13 pontos; 2º: 8 pontos; 3º: 6 pontos; 4º: 5 pontos; 5º: 4 pontos; 6º: 3 pontos; 7º: 2 pontos; 8º: 1 ponto.

§ 1º Será atribuída a pontuação extra de 6 pontos ao atleta que estabelecer o novo recorde da competição para a prova (a lista de recordes atualizada será publicada na página do Jiudesc);

§ 2º Para cada WO registrado em súmula a equipe receberá pontuação negativa: -5

§ 3º Em caso de empate na contagem de pontos na classificação final, será considerado o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, maior número de segundo lugares e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate;

11 Nas provas de campo serão concedidas a todos atletas somente 03 (três) tentativas, excetuando-se o salto em altura que segue a regra normal.

12 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

NATAÇÃO

1 A Competição de Natação será regida pelas Regras Internacionais da FINA, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

2 Cada Centro poderá inscrever, no máximo, 02 (dois) atletas em cada prova individual e uma equipe de revezamento, conforme item 4..

2.1 Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Natação, o(a) aluno(a)-atleta que figurar na relação nominal da modalidade;

3 O total de atletas inscritos por cada Centro não poderá ultrapassar de 15 (quinze) no naipe masculino e 15 (quinze) no naipe feminino.

4 Cada atleta poderá participar, no máximo, de 03 (três) provas, independentemente de individuais ou revezamentos.

4.1 As equipes de revezamento somente poderão ser compostas por alunos(as)-atletas inscritos pelo mesmo centro.

5 A confirmação das provas ocorrerá no Congresso Técnico, conforme este regulamento. A confirmação de todos os atletas deverá ser feita pelo Chefe de Delegação ou apoio (conforme art. 36 do regulamento geral) mediante o envio da ficha de inscrição da natação contendo as confirmações e/ou alterações entre os previamente inscritos. Desta forma, ao atleta que estiver confirmado e não comparecer na prova será atribuído WO, conforme regulamento geral dos jogos.

6 Será preparado pela Coordenação Técnica o programa da competição com as respectivas séries de cada prova, de acordo com os mapas de inscrição feitos pelos centros.

7 Os atletas participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos. Devidamente uniformizados e portando documento de identificação.

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 deixará de participar da etapa correspondente, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.

9 Os revezamentos deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos atletas até o término do aquecimento, antes do início das provas. Após a entrega da ficha de nado, não será permitido trocar a sequência ou substituir, exceto por comprovação de atestado médico.

10 As provas programadas para as competições de Natação são as seguintes:

Masculino

Nado Livre - 50m, 100m, 200m, 800m

Nado de Costas - 50m, 100m, 200m

Nado de Peito - 50m, 100m, 200m

Nado Borboleta - 50m, 100m, 200m

Nado Medley - 200m

Revezamento - 4x50m, 4x100m (Livre)

- 4x50m, 4x100m (Medley)

Feminino

Nado Livre - 50m, 100m, 200m, 800m

Nado de Costas - 50m, 100m, 200m

Nado de Peito - 50m, 100m, 200m

Nado Borboleta - 50m, 100m, 200m

Nado Medley - 200m

Revezamento - 4x50m, 4x100m (Livre)

- 4x50m, 4x100m (Medley)

11 Não serão aceitas substituições de atletas após a confirmação das inscrições conforme item 5.

12 Cada prova, para ser realizada, deverá contar com, no mínimo, a confirmação de participação de 02 (dois) atletas da relação dos inscritos para a mesma.

13 A pontuação por prova nos campeonatos será a seguinte: 13, 9, 6, 5, 4, 3, 2 e 1 pontos para o 1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º e 8º lugares respectivamente. Para os revezamentos será atribuído o dobro da pontuação da prova individual.

§ 1º Será atribuída a pontuação extra de 6 pontos ao atleta que estabelecer o novo recorde da competição para a prova (a lista de recordes será elaborada pela CEVEN e publicada na página do JIUDESC);

§ 2º Para cada WO registrado em súmula a equipe receberá pontuação negativa: -5

§ 3º Em caso de empate na contagem de pontos na classificação final, será considerado o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, maior número de segundo lugares e assim sucessivamente até que se obtenha o desempate.

14 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

JUDÔ

1 Atendendo o disposto nas normas gerais para eventos nacionais da Confederação Brasileira de Judô – CBJ, em seu Artigo 7, Parágrafo único, através do presente regulamento específico, ficam, por este documento, estabelecidas as normas para a competição de judô do Jiudesc 2022.

2 A disputa será na forma Individual com divisão por peso.

3 A competição é aberta à participação de alunos(as)-atletas com as graduações mínimas abaixo estabelecida, sendo:

3.1. Feminino: Faixa **Amarela**;

3.2. Masculino: Faixa **Laranja**.

PARÁGRAFO ÚNICO – Todos os atletas deverão entregar documento que comprove sua graduação mínima para participar do Jiudesc 2022 emitida por federação ou professor filiado a mesma.

4 Cada Centro poderá inscrever, no máximo, 05 (cinco) atletas em qualquer categoria.

5 Cada atleta poderá ser inscrito em uma categoria de peso, além das categorias de absoluto.

6 Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) alunos(as)-atletas inscritos;

7 O(a) aluno(a)-atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal, exceto na Categoria Absoluto;

8 As Categorias de Pesos obedecerão aos seguintes limites:

Classe	Feminino	Masculino
Ligeiro	Até 48Kg	Até 60Kg
Meio-Leve	+ de 48Kg até 52Kg	+ de 60Kg até 66Kg
Leve	+ de 52Kg até 57Kg	+ de 66Kg até 73Kg
Meio-Médio	+ de 57Kg até 63Kg	+ de 73Kg até 81Kg
Médio	+ de 63Kg até 70Kg	+ de 81Kg até 90Kg
Meio-Pesado	+ de 70Kg até 78Kg	+ de 90Kg até 100Kg
Pesado	+ de 78Kg	+ de 100Kg
Absoluto 2	Aberto	Aberto

9 Para a inscrição definitiva na Categoria Absoluto, o(a) aluno(a)-atleta deverá comparecer no horário e local determinados no Boletim 01

PARÁGRAFO ÚNICO – 01 (uma) hora antes do início da pesagem oficial deverá ser disponibilizada uma balança que ficará à disposição dos atletas, destinada à pesagem livre.

8 O(a) aluno(a)-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, tendo 02 (dois) judoguis, 01 (um) azul e 01 (um) branco, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.

9 O(a) aluno(a)-atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado (WO).

10 O tempo de luta será de 4 (quatro) minutos.

11 O sistema de apuração em ambos os torneios obedecerá aos seguintes critérios:

11.1 Nos confrontos com 02 (dois) participantes: melhor de 03 (três) confrontos;

11.2 Nos confrontos com 03 (três) a 05 (cinco) participantes: rodízio;

11.3 Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes: repescagem olímpica

12 Na competição de Judô, a contagem de pontos para a apuração do resultado final será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por centro será computada conforme a tabela abaixo:

Classificação Judô		
Classificação	Categorias de Peso	Absoluto
1º lugar	5,0 pontos	7,5 pontos
2º lugar	3,0 pontos	4,5 pontos
3º lugar	2,0 pontos	3,0 pontos
4º lugar	1,0 pontos	1,5 pontos
A partir 5º lugar	0,5 ponto	0,5 ponto

12.1 Em caso de empate no resultado final, será considerada vencedora o centro que detiver o maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o centro que detiver o maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate.

13 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

XADREZ

1 A competição de Xadrez será regida de acordo com as regras da Federação Internacional de Xadrez – FIDE, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

2 Cada Centro poderá relacionar na competição 02 (dois) atletas para o naipe masculino e 02 (dois) atletas para o naipe feminino.

3 A competição será disputada na categoria individual e convencional (pensado) em cada gênero, adotando-se o seguinte sistema de disputa:

I) Sistema Round-Robin (Schuring): quando o número de participantes for menor que 09 (nove), utilizando-se os seguintes critérios para desempate na classificação final:

- a) Confronto direto;
- b) Sonneborn-Berger;
- c) Partida de desempate entre os jogadores, com tempo de reflexão de 15 minutos.

Obs.: O item c) é apenas no desempate pelos três primeiros lugares. Nos demais casos será realizado sorteio (Cara ou Coroa).

II) Sistema Suíço em 07 (sete) rodadas: quando o número de participantes for igual ou superior 09 (nove), utilizando-se os seguintes critérios para desempate na classificação final:

- a) Confronto direto (código 11);
- b) Buchhols com corte do pior resultado (código 37);
- c) Buchhols sem corte (código 37);
- d) Sonneborn-Berger (código 52).
- e) Maior número de vitórias (código 12);

4 Para ordenar a lista inicial de empareiramento no **Sistema Suíço** serão adotados os seguintes critérios:

- a) Maior Rating FIDE;
- b) Ordem alfabética.

5 O tempo de reflexão para cada aluno(a)-atleta será de 90 (noventa) minutos com acréscimo de 30 (trinta) segundos por jogada.

6 A contagem de pontos será feita da seguinte forma:

- Vitória: 1 ponto
- Empate: 0,5 pontos
- Derrota: 0 pontos
- BYE: 1 ponto

7 É obrigatório o uso de relógio de xadrez durante as partidas.

8 O tempo para configurar perda por WO. será de 10 (dez) minutos, somente para o primeiro jogo. Para os demais jogos, esta tolerância será de 05 (cinco) minutos (conforme o Regulamento Geral), devendo no caso de atraso ser acionado o relógio que controla a partida pelo adversário ou árbitro.

9 Durante as partidas é proibido o uso de telefone celular ou qualquer outro dispositivo eletrônico ou meio de comunicação.

10 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



BADMINTON

1 A competição de Badminton nos Jogos Internos da Udesc – Jiudesc será disputada na categoria individual, em cada gênero, no formato de dois (2) sets vencedores de vinte e um (21) pontos cada um.

2 Havendo empate em vinte (20) pontos será necessário que um aluno-atleta alcance a diferença de dois (2) pontos para ser declarado vencedor, até o limite de vinte e nove (29) pontos.

3 Havendo empate em vinte e nove (29) pontos, o aluno-atleta que conquistar o trigésimo ponto será declarado vencedor do “set”.

4 O aluno-atleta deverá apresentar-se para o jogo devidamente uniformizado.

5 Todos os atletas deverão jogar com camiseta (exceto regata), calção ou short, meia e tênis.

6 Não será permitido o uso de bonés, bermudas (abaixo dos joelhos) e calças compridas, no entanto fica liberado o uso de “bandanas”.

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

8 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

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

a) Maior número de vitórias;

b) Se 02 (dois) alunos(as)-atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, o critério utilizado será o confronto direto;

c) Se 03 (três) ou mais alunos(as)-atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, a classificação será definida pelo maior saldo de sets de todos os jogos disputados na fase;

d) Permanecendo algum empate, a classificação será definida pelo maior saldo de pontos de todos os jogos disputados na fase;

e) Permanecendo algum empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio.

10 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

BASQUETEBOL

1 A competição de Basquetebol do Jiudesc 2022 será realizada de acordo com as Regras da Confederação Brasileira de Basquetebol e pelo que dispuser este Regulamento.

2 Será permitida a inscrição de, no máximo, 10 (dez) atletas por Centro.

3 O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

4 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

5 A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por WO.

a) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por WO.

6 O tempo de jogo é de 04 (quatro) períodos de 7 (sete) minutos cronometrados, com 01 (um) minuto de intervalo entre os períodos e 5 (cinco) minutos entre os tempos.

7 Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 30 (trinta) segundos por período de jogo.

8 Ao final do jogo, ocorrendo empate, serão realizadas quantas prorrogações de 05 (cinco) minutos forem necessárias até que haja um vencedor.

8.1 Nas prorrogações não haverá pedido de tempo.

10 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

11 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:

1. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

2. Saldo de pontos (pontos prós – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;

3. Maior coeficiente de pontos *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

4. Menor número de pontos contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

5. Sorteio.

Observações:

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

→ Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder pontos, é ela a classificada, pois o zero impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos concedidos a classificação pelo sistema *average*;

→ Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder pontos, será classificada a equipe que tiver a maior quantidade de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

12.1. 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 12.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 12.2.

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

12.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 12.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 11.

13 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



BASQUETEBOL 3x3

1 A competição de Basquetebol 3x3 do Jiudesc 2022 será realizada de acordo com as Regras da Confederação Brasileira de Basquetebol, e pelo que dispuser este Regulamento.

2 Será permitida a inscrição de, no máximo, 06 (seis) atletas por Centro, 03 (três) jogadores e 01 (um) substituto;

3 O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

4 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

5 O jogo será em meia quadra de basquete.

6 Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em quadra uma equipe com, no mínimo 03 (três) atletas, sendo que no decorrer da partida a equipe poderá ficar com até 02 (dois) jogadores.

a) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa a não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

b) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

PARÁGRAFO ÚNICO - Conforme Art. 46, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

7 O tempo de duração de cada jogo (masculino e feminino) será de 01 (um) período de 10 (dez) minutos cronometrados. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres.

PARÁGRAFO ÚNICO. No entanto, a primeira equipe 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.

8 No caso de empate no tempo regulamentar será realizada 01 (uma) prorrogação. A primeira equipe que marcar 02 (dois) pontos vence o jogo.

9 Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 30 (trinta) segundos.

10 Sobre a pontuação:

- a) Deverá ser atribuído 01 (um) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos;
- b) Serão atribuídos 02 (dois) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos;
- c) Será atribuído 01 (um) ponto a cada lance livre com sucesso.

11 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

12 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:

1. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

2. Saldo de pontos (pontos prós – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
3. Maior coeficiente de pontos *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
4. Menor número de pontos contra, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
5. Sorteio.

Observações:

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

→ Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder pontos, é ela a classificada, pois o zero impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos concedidos a classificação pelo sistema *average*;

→ Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder pontos, será classificada a equipe que tiver a maior quantidade de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

13. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

13.1. 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 13.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 13.2.

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

13.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 13.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 12.

14 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FUTEBOL DE CAMPO

1 Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Futebol, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

2 Será permitida a inscrição de, no máximo, 22 (vinte e dois) atletas por Centro.

3 O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

4 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

5 Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em campo uma equipe com, no mínimo, 07 (sete) atletas.

a) A equipe que iniciar a partida com menos de 11 (onze) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

b) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

c) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

PARÁGRAFO ÚNICO - Conforme Art. 46, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

6 Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar reduzida a menos de 07 (sete) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida se superior a 3 x 0, se inferior ou igual o placar final será de 3x0.

7 O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 30 (trinta) minutos corridos, com 10 (dez) minutos de intervalo.

8 Serão permitidas 07 (sete) substituições por equipe.

9 Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

a) Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b) Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento.

Parágrafo Único: Caso a equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

10 Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de penalidades. Cada equipe terá direito a 05 (cinco) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

11 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) pontos.

12 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) 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) Menor número de cartões vermelhos.
- g) Menor número de cartões amarelos.
- h) Sorteio.

Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de pontos *average*, dividir-se-á o número de pontos pró pelos pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;
- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder pontos, é ela a classificada, pois o zero impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos concedidos a classificação pelo sistema *average*;
- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder pontos, será classificada a equipe que tiver a maior quantidade de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

13. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

13.1. 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 13.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 13.2.

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

13.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 13.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 12.

14 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FUTEBOL SOCIETY

1 As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol Sete Society da CBFSS, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

2 Será permitida a inscrição de, no máximo, 14 (quatorze) atletas por Centro.

3 O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

4 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

5 Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em campo uma equipe com, no mínimo, 06 (seis) atletas, sendo 01 (um) deles o goleiro.

a) Os jogos serão disputados com 07 (sete) atletas para cada equipe, sendo 01 (um) o goleiro.

b) A equipe que iniciar a partida com menos de 07 (sete) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

c) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

d) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

PARÁGRAFO ÚNICO - Conforme Art. 46, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

6 Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida se superior a 3 x 0, se inferior ou igual o placar final será de 3x0

7 O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos corridos, com 5 (cinco) minutos de intervalo entre cada período.

8 Não existe limite de substituições por equipe.

9 Atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

a) Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b) Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento.

Parágrafo único: Caso a equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

10 Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de shoot out. Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma

alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

11 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) pontos.

12 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 gols (subtrair os gols contra dos gols pró em todos os jogos na fase). Classifica-se a maior média;
- c) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- d) Gols contra (gols concedidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o menor resultado;
- e) Menor número de cartões vermelhos;
- f) Menor número de cartões amarelos;
- g) Sorteio;

13. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

13.1. 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 13.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 13.2.

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

13.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 13.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 12.

14 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FUTEVÔLEI

1 Na disputa desta modalidade observar-se-ão, exceto quanto ao disposto neste Regulamento, as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Futevôlei (CBFv).

2 A altura da rede será de 2,00m para jogos femininos e 2,20m para jogos masculinos.

3 Cada Centro poderá inscrever 01 (uma) dupla para o naípe feminino e 01 (uma) dupla para o naípe masculino.

4 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

5 Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em quadra a sua dupla de atletas.

a) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por WO.

b) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por WO.

6 As duplas deverão estar uniformizadas com camiseta e calção e devem ser iguais para os jogadores da mesma equipe. A camiseta deve ser numerada com qualquer número desde que diferente entre a dupla.

7 As partidas serão disputadas em 01 (um) *set* vencedor (ponto por *rally*) de 18 pontos, com uma diferença mínima de dois pontos para os jogos da fase classificatória, incluindo as semifinais. Na fase seguinte (finais) as partidas serão disputadas em 02 (dois) *sets* vencedores (ponto por *rally*) de 15 pontos, sem necessidade de diferença mínima de dois pontos. Caso haja necessidade do 3º (terceiro) *set*, este será disputado em um *set* vencedor de 15 (quinze) pontos (ponto por *rally*), também sem a necessidade de diferença mínima de dois pontos. Haverá troca de lado durante os *sets* a cada 06 pontos, e na final a cada 05 pontos.

8 Não haverá tempo disponível para o aquecimento dos atletas dentro da quadra, devendo o mesmo ocorrer fora da quadra, de modo a não atrasar a programação dos jogos.

9 Cada dupla tem direito a 01 (um) pedido de tempo por *set* de 1 minuto e devendo fazê-lo sempre com a bola fora de jogo.

10 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

11 . No caso de 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, na primeira fase, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

11.1. Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;

11.2. Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

11.3. Sorteio.

Observações:

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

→ Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder pontos, é ela a classificada, pois o zero impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem pontos concedidos a classificação pelo sistema *average*;

→ Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder pontos, será classificada a equipe que tiver a maior quantidade de pontos pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

12.1. 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 12.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 12.2.

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

13.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 12.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 11.

14 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



FUTSAL

1 Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras aprovadas pela Confederação Brasileira de Futsal, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

2 Será permitida a inscrição de, no máximo, 10 (dez) atletas por Centro.

3 O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

4 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

5 Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em quadra uma equipe com, no mínimo, 03 (três) atletas.

a) A equipe que iniciar a partida com menos de 05 (cinco) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

b) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

c) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

PARÁGRAFO ÚNICO - Conforme Art. 46, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

6 Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar com número de atletas menor que o permitido, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

7 O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 20 (vinte) minutos corridos, com 05 (cinco) minutos de intervalo. Cada equipe poderá pedir 01 (um) tempo técnico de 30 (trinta) segundos em cada período.

PARÁGRAFO ÚNICO – Os últimos 02 (dois) minutos do 2º período serão cronometrados.

8 Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

a) Amarelo: 02 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 01 (um) jogo. No caso de a primeira fase ser disputada na forma de grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Os jogadores que receberem o segundo cartão na última partida da fase deverão cumprir suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b) Vermelho: expulsão e suspensão automática por 01 (um) jogo, e estará ainda, sujeito a aplicação das penalidades da Comissão de Julgamento. Caso a equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, a mesma perderá os pontos em questão e o placar será de 3 x 0 para a equipe adversária.

9 Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de penalidades. Cada equipe terá direito a 03 (três) cobranças, que serão feitas de forma alternada e por atletas diferentes. Se ainda assim persistir o empate, serão realizadas cobranças alternadas, uma a uma, para cada equipe e assim sucessivamente até que se obtenha um vencedor. Um atleta só poderá efetuar uma segunda cobrança depois que todos os outros atletas habilitados já tenham efetuado uma cobrança.

10 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) pontos.

11 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) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- b) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase;
- c) Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase;
- d) Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase;
- e) Sorteio.

Observações:

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

→ Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder gol, é ela a classificada, pois o zero impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols concedidos a classificação pelo sistema *average*;

→ Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder gol, será classificada a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

12. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

12.1. 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 12.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 12.2;

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

12.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 12.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 11.

13 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

HANDEBOL

1 Na disputa desta modalidade observar-se-ão as regras aprovadas pela IHF, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

2 Será permitida a inscrição de, no máximo, 14 (quatorze) atletas por Centro.

3 O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

4 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

5 Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em quadra uma equipe com, no mínimo, 05 (cinco) atletas.

a) A partida pode continuar mesmo se uma equipe ficar reduzida a menos de 5 jogadores na quadra. Depende dos árbitros julgarem se e quando uma partida deverá ser definitivamente suspensa.

b) A equipe que iniciar a partida com menos de 07 (sete) atletas poderá ser completada no curso da mesma, desde que o árbitro esteja ciente e os nomes dos atletas que completarão a equipe constem na súmula da partida.

c) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por W.O.

d) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por W.O.

PARÁGRAFO ÚNICO - Conforme Art. 46, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

6 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 pelo Coordenador da Modalidade de Handebol.

7 O tempo de jogo será de 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com 10 (dez) minutos de intervalo. Cada equipe poderá pedir 01 (um) tempo técnico de 30 (trinta) segundos por período de jogo.

8 Em jogo que necessite apontar um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada através de cobrança de 05 (cinco) tiros de 07 (sete) metros (penalidade máxima), batidas por jogadores que tenham concluído a partida e que não tenham sofrido qualquer penalidade (exclusão de 02 (dois) minutos, desqualificação ou expulsão). Na cobrança da série de 05 (cinco) tiros de 07 (sete) metros (penalidade máxima), será observado o sistema de alternância de 01 (um) tiro de 07 (sete) metros para cada equipe. Persistindo o empate, haverá cobrança alternada de 01 (um) tiro de 07 (sete) metros para cada equipe até que se obtenha uma equipe vencedora.

9 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 03 (três) pontos.

Empate: 01 (um) ponto.

Derrota: 0 (zero) pontos.

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) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- d) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- e) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- f) Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- g) Sorteio.

Observações:

→ Na hipótese da aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior resultado;

→ Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não conceder gol, é ela a classificada, pois o zero impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols concedidos a classificação pelo sistema *average*;

→ Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não conceder gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

11. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares 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 11.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 11.2.

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 11.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 10.

12 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

VOLEIBOL

1 Na disputa desta modalidade observar-se-ão, exceto quanto ao disposto neste Regulamento, as regras aprovadas pela Federação Internacional de Voleibol (FIVB).

2 Será permitida a inscrição de, no máximo, 12 (doze) atletas por Centro.

3 O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

4 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

5 Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em quadra uma equipe com, no mínimo, 06 (seis) atletas.

a) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por WO.

b) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por WO.

6 As partidas serão decididas em 02 (dois) sets vencedores.

7 Os sets serão disputados até 25 (vinte e cinco) pontos. No caso de empate em 24 (vinte e quatro) pontos, vencerá a equipe que alcançar a diferença mínima de 02 (dois) pontos. Se houver necessidade de disputa do 3º set, este será decidido em 15 (quinze) pontos, havendo necessidade de, no mínimo, 02 (dois) pontos de diferença para o fim do mesmo.

8 Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 30 (trinta) segundos para cada set em disputa na fase classificatória. Não haverá interrupção do jogo para os tempos quando no 8º (oitavo) e 16º (décimo sexto) pontos na fase classificatória. Para as semifinais e finais cada equipe terá direito a 02 (dois) pedidos de tempo de 30 (trinta) segundos.

9 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

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

a) Maior número de pontos entre as equipes empatadas na fase;

b) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

c) Maior coeficiente de sets *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

d) Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

e) Sorteio.

Observações:

→ Na hipótese da aplicação do critério de sets ou pontos *average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pelo número de 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 positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

11. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares 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 11.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 11.2;

11.2. Serão classificados como 2º lugar o que tenha maior número de vitórias;

11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 11.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 10.

12 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



VÔLEI DE PRAIA

1 Na disputa desta modalidade observar-se-ão, exceto quanto ao disposto neste Regulamento, as regras aprovadas pela Federação Internacional de Voleibol (FIVB).

2 Cada Centro poderá inscrever 01 (uma) dupla para o naipes feminino e 01 (uma) dupla para o naipes masculino.

3 As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.

4 Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em quadra a sua dupla de atletas.

a) A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa à não realização da partida será considerada perdedora por WO.

b) Se as duas equipes não apresentarem o número mínimo de atletas para a disputa ou complemento de uma partida, ambos serão considerados perdedores por WO.

5 As partidas serão disputadas em 01 (um) *set* vencedor (ponto por *rally*) de 21 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos para os jogos da fase classificatória. Nas fases seguintes (quartas de final, semifinais e finais) as partidas serão disputadas em 02 (dois) *sets* vencedores (ponto por *rally*) de 21 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos. Caso haja necessidade do 3º (terceiro) *set*, este será disputado em 01 *set* vencedor de 15 (quinze) pontos (ponto por *rally*), com uma diferença mínima de 2 pontos.

6 Haverá troca de lado durante os *sets* a cada 07 pontos, exceto no 3º *set* no qual as trocas de lado serão feitas a cada 5 (cinco) pontos.

7 Cada equipe terá direito a 01 pedido de tempo de 30 (trinta) segundos para cada *set* em disputa.

8 Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

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

a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);

b) Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

c) Sorteio.

Observações:

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

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

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

10. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

10.1. 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 10.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 10.2;

11.2. Serão classificados como 2º lugar o que tenha maior número de vitórias;

11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 10.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 9.

12 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



TÊNIS DE MESA

1 As competições serão regidas pelas regras da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.

2 Cada Centro poderá relacionar na competição 02 (dois) atletas para o naipe masculino e 02 (dois) atletas para o feminino.

3 O atleta que não se apresentar para a realização da partida será considerado perdedor por WO. No caso do não comparecimento de ambos os atletas para a disputa ou complemento de uma partida, estes serão considerados perdedores por WO.

4 Cada atleta deverá se apresentar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos com seu material de jogo, vestuário apropriado e documento de identificação.

5 Cada partida será disputada em melhor de 03 (três) sets vencedores de 11 (onze) pontos nas fases classificatórias, quartas e semifinais. E melhor de 05 (cinco) sets vencedores de 11 (onze) pontos nas finais. No caso de empate em 10 (dez) pontos, o vencedor será o que fizer 02 (dois) pontos consecutivos primeiro.

PARÁGRAFO ÚNICO – Caso o empate (2 x 2) o quinto set deverá ter a mudança de lado, logo que o atleta consiga 05 pontos.

6 O sistema de pontuação adotado será:

Vitória: 2 (dois) pontos

Derrota: 1 (um) ponto

7 Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) ou mais alunos(as)-atletas terminarem empatados em número de pontos, a decisão dar-se-á:

a) Confronto direto (aplica-se somente ao empate entre 2 atletas).

b) Partidas pró dividido pelo somatório das partidas pró com as partidas contra [partidas pró ÷ (partidas pró + partidas contra)]. Classifica-se o maior coeficiente;

c) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente;

d) Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente;

e) Persistindo o empate, sorteio.

8 Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

8.1 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 8.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 8.2.

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

8.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 8.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 7.

9 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.

10 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a coordenação técnica do Jiudesc 2022.



TÊNIS DE QUADRA

- 1 As competições serão regidas pelas regras da Confederação Brasileira de Tênis de Campo, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.
- 2 Cada Centro poderá relacionar na competição 01 (um) atleta para o naipes masculino e 01 (um) atleta para o feminino.
- 3 Cada atleta deverá se apresentar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos com seu material de jogo e vestuário apropriado, além do documento de identificação.
- 4 O atleta que não se apresentar para a realização da partida será considerado perdedor por WO. No caso do não comparecimento de ambos os atletas para a disputa ou complemento de uma partida, estes serão considerados perdedores por WO.
- 5 As partidas serão realizadas no sistema de disputa de *SET PRO* (set profissional). Será considerado vencedor do *SET PRO* o jogador que alcançar 08 (oito) *games* com uma diferença mínima de 02 (dois) *games* de vantagem. Havendo empate em 07 (sete) *games*, termina-se em 09. Caso ocorra um novo empate em 08 *games*, deve-se jogar um *tie-break*.
- 6 O sistema de disputa adotado para a competição de tênis de campo será definido após o recebimento das inscrições, a critério da coordenação.
- 7 Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a coordenação técnica do Jiudesc 2022.

JOGOS ELETRONICOS

LEAGUE OF LEGENDS

1. A competição de League of Legends será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. ("RGI"), ou de nenhuma das suas respectivas afiliadas.
3. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.
4. A equipe deve ser composta por 05 (cinco) jogadores. NÃO haverá jogador reserva. Todos os integrantes deverão ser do mesmo centro.
5. Só haverá uma equipe por centro, podendo ela ser inteiramente feminina, masculina ou mista.
6. Todas as equipes deverão estar no local das partidas com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário marcado para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada como ausência (WO).
7. O maquinário necessário fornecido pela Organização do Evento será:
 - 7.1. PC e Monitor;
 - 7.2. Mesa e Cadeira;
 - 7.4. Mouse e Teclado (básicos).
8. É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou jogador a manutenção e uso de seus equipamentos.
 - 8.1. Os jogadores também estarão liberados para utilizarem seus próprios mouses, teclados, mouse pads e fones, após a aprovação da arbitragem.
9. Os jogadores estão proibidos de usar qualquer programa nos computadores que possam prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares pode resultar na desclassificação da equipe. Jogadores deverão usar os programas fornecidos pela organização da etapa. Caso seja necessário um software específico, ele deve ser solicitado com até 48h de antecedência à competição, e os organizadores definirão quanto à possibilidade de se usar esse software.
 - 9.1. Está proibido o uso dos computadores disponibilizados para a competição de LOL para toda e qualquer forma de uso de qualquer rede social, bem como a conexão de equipamentos não essenciais, como celulares, flash drivers e outros;
 - 9.2. Dispositivos Wireless, incluindo telefones celulares e tablets, devem permanecer desligados durante toda a partida, incluindo nos pick/bans, pauses, remake, e entre partidas de melhor-de-três e melhor-de-cinco. Árbitros podem, a seu critério, coletar esses equipamentos e retorná-los aos jogadores ao final da partida.
10. Jogadores terão logins do servidor de torneio fornecidos pela organização. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para suas preferências. O Nome de Invocador da conta deve ser aprovado por um árbitro do torneio e não poderá ser alterado durante o torneio.

11. Jogadores não podem tocar ou manusear equipamentos de um companheiro de equipe após iniciada a partida. Jogadores que necessitarem de assistência com seus equipamentos devem solicitar ajuda a um árbitro ou membro da organização.

12. O sistema de disputa será decidido pela Coordenação Técnica, de acordo com a quantidade de equipes e de tempo hábil para a realização da competição. Poderão ser em forma de:

12.1. Jogo – Uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro:

12.1.1. A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);

12.1.2. Rendição de uma das equipes;

12.1.3. Desistência da equipe adversária; ou

12.1.4. Vitória por julgamento.

12.2. Série – Uma série de jogos disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três (“melhor-de-três”); vencer três jogos de cinco (“melhor-decinco”). A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio.

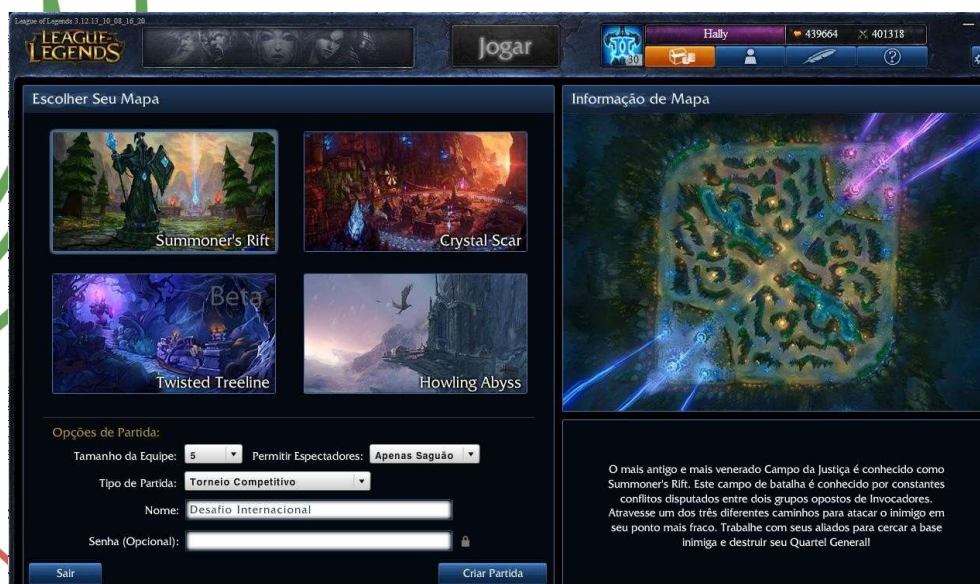
13. As configurações de jogo serão:

13.1. Mapa: Summoner's Rift;

13.2. Tamanho de Time: 5;

13.3. Permitir Espectadores: Apenas Saguão;

13.4. Tipo de Partida: Torneio Competitivo.



14. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

14.1. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado;

14.2. Equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e equipe.

15. Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária de um dos oficiais dos JIUDISC. Jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim dos picks e bans e o início do jogo, também conhecido como “tempo de carregamento”.

16. No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmo Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

16.1. Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida;

16.2. Árbitros dos JIUDISC podem ordenar a pausa de um jogo ou executar o comando de pausa em qualquer estação de jogadores a seu critério e a qualquer momento;

16.3. Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um oficial, imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

16.3.1. Perda de conexão não intencional;

16.3.2. O mau funcionamento de um hardware ou software;

16.3.3. Interferência física com o jogador.

16.4. Jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após um árbitro se certificar de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida.

16.4.1. Se um jogador pausar ou despausar uma partida sem a autorização de um árbitro, a ação será considerada falta de fair play, e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos oficiais do torneio.

17. Jogadores não têm permissão de se comunicar durante as pausas no jogo. Caso uma pausa dure muito tempo, árbitros do campeonato podem, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado para discutir a situação do jogo.

18. As decisões de quais condições justificam um remake ficam solenemente a critério dos oficiais dos JIUDISC. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

18.1. Caso um jogador perceba que Runas, Talentos e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não podem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake;

18.2. Se um oficial determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie (Uma equipe não estar na posição própria para determinados eventos, como o nascimento das tropas);

18.3. Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay;

18.4. Caso um oficial dos JIUDISC determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).

19. Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e Talentos), antes que o Jogo Salvo seja estabelecido. Depois de estabelecido o Jogo Salvo, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

20. Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um oficial do torneio a declarar um remake da partida, o oficial da partida pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os oficiais do torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados:

20.1. A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%;

20.2. A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que 7 (sete);

20.3. A diferença no número de inibidores destruídos for maior que 2 (dois).

21. Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (2x0 para partidas melhor-de-três ou 3x0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que uma equipe tenha sido desclassificada.

Ausência (WxO)		
League of Legends	2 x 0	Melhor-de-3
	3 x 0	Melhor-de-5

22. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros e oficiais dos Jiudesc.

22.1. Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos oficiais, violar as regras e/ou padrões de integridade poderão acarretar em penalidades.

23. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do Campeonato de LoL dos Jiudesc e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização dos Jiudesc, que são finais.

24. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

25. A forma de disputa será decidida pela Coordenação Técnica, de acordo com a quantidade de equipes participantes.

26. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FUTEBOL VIRTUAL - FIFA

1. A Competição de Futebol Virtual do JIUDISC será realizada de acordo com as regras oficiais da CBF DV, 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: **FIFA 21**
 - 3.2. Plataforma: PS4.
 - 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. No que se refere ao tipo de marcação que o jogo oferece nas configurações do controle, é obrigatório o uso da marcação do tipo "Tática".
5. 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) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.
6. 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).
7. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.
8. Cada jogador deverá levar o seu próprio controle. É de responsabilidade de cada participante conferir o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição.
9. Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar formação tática antes do início da partida.
10. Cada atleta deverá escolher um time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.

11. Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.

11.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário.

11.2. Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol.

11.3. Durante cada “pause” o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.

12. Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos juízes a análise e interpretação nesses casos de falha.

13. Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida antes do desligamento ou travamento do console não poderão ser escalados para a nova partida.

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

Vitória	3 (três) pontos
Empate	1 (um) ponto
Derrota	0 (zero) ponto

15. Critérios de desempate:

- a) Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se a maior média;
- b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se o maior resultado;
- c) Sorteio

16. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar os 2ºs e 3ºs lugares de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

16.1. 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 16.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item 16.2;

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

16.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 16.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos no item 16.

17. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CHEERLEADING

1. A apresentação de Cheerleading será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A apresentação será realizada em tatame EVA.
3. Composição das equipes:
 - 3.1. A equipe deverá ser composta por até 25 atletas;
4. A apresentação será realizada em dois (2) dias com apresentação da mesma rotina.
5. O primeiro dia de apresentação ocorrerá na abertura do Jiudesc, tendo a apresentação seção com torcida de todas as equipes e num segundo momento, no mesmo dia, a seção música de todas as equipes, conforme sorteio realizado no congresso técnico. Já o segundo dia ocorrerá na mesma forma do primeiro dia, em data e horário definidos no congresso técnico.
6. Duração da Rotina:
 - 6.1. Seção Torcida: Deverá ser apresentada no início da rotina, com duração de no máximo trinta (30) segundos.
 - 6.2. Seção com Música: máximo de dois (2) minutos e trinta (30) segundos.
 - 6.2.1. A música da rotina deverá ser entregue em pen-drive para comissão de avaliação no congresso técnico do Jiudesc;
 - 6.2.2. O nome do arquivo deverá seguir o seguinte formato:
JIUDESC2022_SIGLADOCENTRODEENSINO (Exemplo JIUDESC22_CESFI)
7. Controle de tempo, música e coreografia:
 - 7.1. A cronometragem se iniciará ao primeiro movimento ou nota musical da rotina e terminará ao último movimento coreografado ou nota musical.
 - 7.2. Em caso de gestos obscenos ou sugestivos de ato sexual ou desrespeito verbal ou gestual durante a coreografia a equipe será penalizada e passiva de desqualificação.
 - 7.3. Não será permitido música com letra inapropriada, palavras de baixo calão, e conotação de ato sexual. A equipe que utilizar música sugestiva será penalizada e estará passiva de desqualificação.
8. A equipe deverá entrar após a apresentação de seu nome em trinta (30) segundos, e sair da área de competição também em no máximo trinta (30) segundos, sendo penalizada a equipe que ultrapassar esse limite de tempo.
9. A apresentação poderá ser interrompida em caso de:
 - 9.1. Situações imprevistas;
 - 9.2. Lesão;
 - 9.3. A equipe não deve interromper a apresentação até que seja autorizado pelo Comitê Organizador, salvo em caso de lesão, podendo o(a) atleta lesionado(a) fazer esta solicitação.

10. Uniforme:

10.1. Não será permitido competir com roupa íntima visível;

11. A equipe deverá comparecer ao local de apresentação com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início da apresentação, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de comissão de avaliação.



11.1. Os alunos(as)-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e o relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos(as)-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar;

12. Para segurança da equipe o Safety Spotter deverá atuar obrigatoriamente em todos os movimentos de risco, stunts e pirâmides da rotina, permanecendo ao fundo da área de competição quando não estiver atuando.

13. Critérios de Avaliação

13.1. A comissão de avaliação utilizará os critérios baseados no Sistema Varsity 2018-2019

13.2. A pontuação pode variar entre zero (0) e cem (100) pontos, podendo receber na Seção Torcida um adicional de dez (10) pontos.

13.3. A pontuação no 1º dia corresponderá a 40% da nota final e a pontuação do 2º dia corresponderá a 60% da nota final.

14. O aluno(a)-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a comissão de avaliação da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.

14.1. **NÃO** será permitido participar com Credencial Temporária.

15. Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para a competição, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, e consequentemente atribuída a pontuação 0 para a sua rotina, sendo o Centro e os acadêmicos excluídos desta modalidade do Jiudesc 2022 e Jiudesc 2023, não excluindo as demais penalidades previstas neste regulamento.

16. Será desqualificada a equipe que infringir as normas deste regulamento.

17. Os documentos Ficha de Avaliação – Divisão Team Cheer baseada no Sistema Varsity 2018-2019 e 2017-2019 *USASF Cheer Safety Rules* (Regras de Segurança USASF 2017-2019 – Cheer) serão publicados posteriormente.

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

Florianópolis, 24 de maio de 2022.
Comissão Organizadora do Jiudesc 2022