A

JIUDESC 2026

JOGOS INTERNOS DA UDESC

REGULAMENTO TÉCNICO POR MODALIDADE

UDESC

Sumário

ATLETISMO 3
BADMINTON 6
BASQUETEBOL 7
CHEERLEADING - REGIMENTO 8
CHEERLEADING - REGULAMENTO 12
COUNTER STRIKE 2 27
FUTEBOL SOCIETY 32
FUTSAL 34
EA SPORTS FC 26 36
HANDEBOL 38
LEAGUE OF LEGENDS 40
NATAÇÃO 44
TÊNIS DE CAMPO 46
TÊNIS DE MESA 47
VOLEIBOL 48
XADREZ 50

REGULAMENTO TÉCNICO POR MODALIDADE

ATLETISMO

1. A competição de Atletismo do JIUDESC 2026 será regida pelas Regras Internacionais da World Athletics (WA) e pelo disposto neste Regulamento. As inscrições deverão observar os limites e demais condições estabelecidos neste Regulamento.

2. 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
1500 metros rasos	1500 metros rasos
Arremesso do Peso	Arremesso do Peso
Lançamento do Disco	Lançamento do Disco
Lançamento do Dardo	Lançamento do Dardo
Salto em Altura	Salto em Altura
Salto em Distância	Salto em Distância
Salto Triplo	Salto Triplo
4x100m	4x100m
4x400m	4x400m

3. Cada Centro poderá inscrever, no máximo, 02 (dois) atletas em cada prova individual.

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

5. Cada atleta poderá participar de, no máximo, 03 (três) provas individuais.

5.1. Os atletas inscritos que não comparecerem ao campo atlético receberão W.O., conforme o regulamento geral dos jogos.

6. Os atletas participantes deverão comparecer ao local dos jogos com antecedência mínima de 45 (quarenta e cinco) minutos do horário programado para o início de sua prova, devidamente uniformizados e portando a credencial do evento. Caso a credencial não contenha foto, o atleta deverá apresentar também documento oficial de identificação com foto.

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

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

8. Cada prova, para ser realizada, deverá contar com, no mínimo, a confirmação de participação de 02 (dois) atletas de diferentes centros de ensino.

9. **Da pontuação e classificação:**

9.1. 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.

9.2. Os atletas classificados nas três primeiras colocações de cada prova serão pontuados independentemente da marca obtida. A partir da 4ª colocação, somente serão atribuídos pontos aos atletas que atingirem o índice mínimo estabelecido para a respectiva prova e categoria, conforme tabela abaixo.

Os índices mínimos foram definidos com base nas World Athletics Scoring Tables of Athletics – 2025 Revised Edition, adotando-se como referência a marca correspondente a 200 pontos para as provas de velocidade (100 m, 200 m e 400 m), 150 pontos para as provas de meio-fundo (800 m e 1.500 m) e 300 pontos para as provas de campo.

Índices		
PROVA	MASCULINO	FEMININO
100 metros	14,15 s	17,50 s
200 metros	29,22 s	36,05 s
400 metros	1:05,00	1:25,56
800 metros	2:34,47	3:23,30
1.500 metros	5:24,26	7:14,19
Salto em distância	4,01 m	2,69 m
Salto triplo	8,59 m	5,73 m
Salto em altura	1,28 m	1,04 m
Arremesso do peso	6,11 m	5,34 m
Lançamento do disco	18,21 m	17,72 m
Lançamento do dardo	23,10 m	17,60 m

Nas provas de corrida, o atleta deverá obter tempo igual ou inferior ao índice estabelecido na tabela. Nas provas de campo, o atleta deverá obter marca igual ou superior ao índice estabelecido na tabela.

9.3. Na prova de salto em altura, a altura inicial da barra será de 1,30 m para a categoria masculina e de 1,10 m para a categoria feminina.

9.4. Para cada W.O. registrado em súmula, o Centro será penalizado com a dedução de 5 (cinco) pontos na classificação da modalidade.

9.5. 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.

10. Nas provas de campo, serão concedidas a todos os atletas somente 03 (três) tentativas, exceto no salto em altura, que seguirá as regras específicas da modalidade.

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

BADMINTON

1. A competição de Badminton nos JIUDESC será disputada na categoria individual, em cada naipe.

1.1. Na fase de grupos o formato de disputa será de 1 único set de vinte e um (21) pontos.

1.2. Nas fases eliminatórias o formato das partidas será de dois (2) sets vencedores de vinte e um (21) pontos cada um.

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

2. Cada centro pode inscrever 2 atletas por naipe.

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

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

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

6. As petecas utilizadas serão oficiais, de nylon, aprovadas pela "BWF".

7. Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

- Vitória: 03 (três) pontos.
- Derrota: 01 (um) ponto.

8. Em caso de empate após a aplicação do critério de pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

a. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 (dois) atletas);
b. Maior número de vitórias;
c. Saldo de sets de todos os jogos disputados na fase;
d. Saldo de pontos de todos os jogos disputados na fase;
e. Permanecendo algum empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio.

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

BASQUETEBOL

1. A competição de Basquetebol do JIUDESC 2026 será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIBA e pelo que dispuser este Regulamento.

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. Cada partida terá duração total de 24 (vinte e quatro) minutos cronometrados, divididos em 4 (quatro) períodos de 6 (seis) minutos cada. Haverá intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e o 2º período e entre o 3º e o 4º período, além de um intervalo maior, de 3 (três) minutos, entre o 2º e o 3º período.

5.1. Cada equipe terá direito a 1 (um) pedido de tempo por período, com duração de 1 (um) minuto.

6. Em caso de empate ao final do tempo regulamentar, serão realizadas tantas prorrogações de 3 (três) minutos quanto forem necessárias para se definir um vencedor. Haverá um intervalo de 1 (um) minuto antes do início do primeiro período adicional e entre cada período adicional.

6.1. Nas prorrogações não haverá pedido de tempo.

7. Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

- Vitória: 02 (dois) pontos.
- Derrota: 01 (um) ponto.

8. Em caso de empate após a aplicação do critério de pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

a. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
b. Maior saldo de pontos em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
c. Sorteio.

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

CHEERLEADING - REGIMENTO

O presente documento, denominado Regimento do Cheerleading da UDESC 2026, é aplicável a todos os envolvidos nesta modalidade, incluindo comissões técnicas, atletas, alunos, dirigentes, funcionários, estagiários, bolsistas e partes externas que se relacionam com as equipes. Estabelecemos neste regimento um conjunto de regras e diretrizes que devem ser seguidas por todos os participantes durante a prática. O objetivo primordial dessas normas é aprimorar o desempenho das equipes e garantir a segurança de todos os envolvidos.

Em consonância com os valores de integridade, respeito, segurança e fair play, o propósito deste código é promover uma cultura que valorize tais princípios entre todos os praticantes de cheerleading universitário realizado no âmbito da UDESC.

Este regimento é válido até a próxima versão do próprio regimento, abrangendo quaisquer outras atividades nesse intervalo de tempo, garantindo assim a atualidade e relevância das normas estabelecidas.

REGRA N° 1 – RESPEITO

Importância: O respeito é fundamental para manter um ambiente saudável e produtivo.

Descrição: Todos os membros das equipes devem demonstrar respeito uns pelos outros, bem como pela hierarquia estabelecida. A hierarquia segue a coordenação do Projeto UDESC Cheer, jurados, equipe de apoio, comissão com representantes de cada equipe. Informações gerais e específicas devem ser tratadas entre o coordenador e/ou equipe UDESC CHEER, diretamente com a comissão de representantes, assim como casos omissos referentes a cada equipe devem ser levados pelos capitães diretamente ao coordenador e/ou equipe UDESC CHEER. Decisões seguirão a hierarquia estabelecida, condutas contrárias devem ser reportadas para manter a integridade do esporte.

REGRA N° 2 – FAIR PLAY

Importância: O Fair Play é essencial para garantir a integridade e a equidade durante a prática de cheerleading.

Descrição: Todos os participantes devem se comprometer a respeitar as decisões da hierarquia. É fundamental competir de maneira justa, respeitando os adversários, sem prejudicar o próximo. O Fair Play não apenas promove um ambiente de competição saudável, mas também contribui para o prestígio e a credibilidade do esporte.

REGRA N° 3 – SEGURANÇA

Importância: A segurança é prioridade absoluta para todos os participantes do campeonato de cheerleading.

Descrição: Todos os participantes devem priorizar a segurança durante os treinos e competições, garantindo que sejam realizados em superfícies adequadas. Elementos técnicos, como stunts, pirâmides, lançamentos ou tumbling, não devem ser executados em superfícies como concreto, asfalto, terrenos não uniformes, úmidos ou com obstáculos. O uso de carpete sobre uma superfície inadequada também não é permitido para a realização de elementos técnicos. É recomendado utilizar superfícies apropriadas para a prática da modalidade, como foam, cheer floor, tablado, solo de ginástica olímpica ou tatame, todos com espessura mínima de 30 mm. Na ausência dessas opções, poderá ser utilizado gramado, sendo esta alternativa **a menos recomendada**. Em relação à vestimenta quanto à segurança da prática do esporte, deve-se utilizar calçados adequados com solado macio, reto, fino e sólido, não é permitida joalheria de qualquer tipo. Seguir essas diretrizes é fundamental para evitar lesões e garantir o bem-estar de todos os participantes durante o campeonato.

REGRA N° 4 – USO DE EQUIPAMENTOS

Importância: Acessórios não são essenciais para a execução de uma rotina segura.

Descrição: Durante a rotina de competições e/ou apresentações levando o nome da UDESC, serão aceitos somente os elementos devidamente permitidos no cheer section, acessórios diferentes deverão ser previamente aprovados pela organização para garantir a segurança dos atletas. Os acessórios não devem apresentar arestas vivas, afiadas ou mal coladas, não devendo obstruir a visão do atleta. Além disso, nenhum acessório pode ser utilizado para carregar peso sobre ele, cabo/bastão ou aparelho de suporte não podem ser utilizados em conjunto com qualquer execução de elevação ou tumbling. **Todos os acessórios devem ser descartados de forma cuidadosa após o uso, não podendo ser lançados diretamente de stunts.** Qualquer parte do uniforme utilizada para efeitos visuais é considerada um acessório. O uso de aparatos para aumentar a altura ou a impulsão dos atletas não será permitido, com exceção do solo de molas.

REGRA N° 5 – SOBRIEDADE

Importância: O cheerleading é um esporte de alto risco, onde a sobriedade é indispensável para garantir a segurança dos atletas e a integridade da equipe.

Descrição: É fundamental que os atletas estejam em plenas condições físicas e mentais durante as atividades do cheerleading. Caso um atleta esteja em tratamento com medicamentos ou sob efeito de drogas lícitas ou ilícitas que possam alterar seu estado físico e/ou mental, ele deve informar à capitania para que seja dispensado das atividades. A sobriedade é indispensável, pois o esporte envolve não apenas integridade física da equipe, mas também sua imagem. Portanto, **é estritamente proibido o uso de entorpecentes e a ingestão de bebidas alcoólicas** nas doze (12) horas que antecedem os treinos e nas vinte e quatro (24) horas que antecedem todas as competições/apresentações.

REGRA N° 6 – PONTUALIDADE

Importância: A pontualidade é essencial para evitar atrasos.

Descrição: Todas as equipes devem seguir rigorosamente os cronogramas apresentados. É necessário chegar com antecedência para participar dos avisos preliminares, divisão de spotters, auxílio na montagem de tatames, organização das entradas e participação de conteúdo de marketing.

REGRA N° 7 – RESPONSABILIDADE

Importância: Assumir a responsabilidade por suas ações e comportamentos é fundamental para preservar a reputação da instituição.

Descrição: Cumprir todos os compromissos assumidos, incluindo horários de aquecimento, premiação, participação de conteúdo de marketing, em qualquer competição e/ou apresentação que represente a UDESC. Reconhecer o papel de representação da instituição de ensino no campeonato e agir de acordo com os valores e padrões éticos estabelecidos pela mesma. Demonstrar orgulho e compromisso com a instituição, representando-a da melhor maneira possível. Além disso, atuar com discrição em assuntos que possam referir-se à instituição, evitando associar sua imagem ao uso de álcool e/ou drogas. É necessário também fazer bom uso e preservar as instalações, equipamentos e aparelhos de treino das equipes.

REGRA N° 8 – COMUNICAÇÃO E TRANSPARÊNCIA

Importância: Manter uma comunicação aberta e transparente com os organizadores é crucial.

Descrição: Relatar preocupações de forma oportuna e fornecer feedback construtivo contribui para melhorias contínuas do projeto UDESC Cheer.

REGRA N° 9 – IGUALDADE DE OPORTUNIDADE E NÃO DISCRIMINAÇÃO

Importância: Garantir igualdade de oportunidades e evitar discriminação é fundamental para a evolução do esporte.

Descrição: Proporcionar acesso igualitário ao esporte e treinamento, sem qualquer forma de discriminação com base em gênero, orientação sexual, raça, religião, origem, estado civil ou condição social é um compromisso inegociável. Todos os envolvidos com o esporte devem aderir a esses princípios em sua conduta.

MEDIDAS APLICÁVEIS

Os desvios a este regimento ou quaisquer outros regulamentos ou normas das equipes de cheerleading, por pessoas a este regimento vinculadas serão passíveis de punição com a aplicação de uma ou várias das seguintes punições e/ou penalidades, sendo responsáveis por tomar essas decisões a capitania ou a coordenação, dentro das medidas cabíveis:

1. Repreensão/advertência;
2. Suspensão;
3. Proibição de acesso a locais de treino e competição;
4. Proibição de tomar parte em qualquer atividade relacionada à equipe de Cheerleading;
5. Medidas de interesse social;
6. Restituir materiais, caso tenha sido danificado algum patrimônio material;
7. Expulsão.

Se houver desvios dentro da própria capitania, poderá ser realizado um impeachment, sendo votado e decidido pela maioria dos membros da equipe.

CHEERLEADING - REGULAMENTO

Competição de Cheerleading 13
Divisões da Competição 13
Composição das Equipes 13
Regimento Interno 14
Uniforme 14
Área de competição 15
Cronograma da competição 15
Reunião Informativa 16
Treino de Pódio 16
Aquecimento Antes da Competição 17
Ordem de Apresentação 17
Duração da Rotina 18
Envio da Música 18
Interrupção da Apresentação 19
Gravações 19
Critérios de Avaliação para a Arbitragem 20
Jurados e Arbitragem 20
Súmula e Recursos Notas dos Jurados 21
Critérios de Pontuação das Divisões (do Art.3) 21
Premiação e Pódios 23
Pontuação para JIUDESC 23
Critérios para Representante da UDESC no JUBs 24
Infrações ao Regulamento 25
Revisões do Regulamento 26
Casos Omissos 26

Competição de Cheerleading

1.1. A competição de Cheerleading será realizada de acordo com este regulamento.

Divisões da Competição

2.1. Cada centro poderá inscrever 1 (uma) equipe para participar de cada divisão.

2.1.1. As equipes podem ser tanto Co-Ed, como All Girl ou All Boy.

2.1.2. Divisões:

a) Team Cheer, Universitário, Nível 1 - Novice ICU;

b) Team Cheer, Universitário, Nível 2 - Intermediate ICU;

c) Stunt group, Universitário, Nível 1 - Novice ICU;

d) Stunt group, Universitário, Nível 2 - Intermediate ICU.

Composição das Equipes

3.1. Cada centro tem direito a inscrever 12 (doze) atletas competidores;

3.1.1. A equipe Team Cheer deverá ser composta entre 8 (oito) e 12 (doze) atletas;

3.1.2. A equipe Group Stunt deverá ser composta entre 4 (quatro) e 5 (cinco) atletas;

3.2. Cada centro tem direito a levar 4 (quatro) atletas reservas, além dos atletas competidores.

3.3. Cada equipe deverá ter obrigatoriamente 2 (dois) Safety Spotter, sendo estes voluntários de outra equipe.

3.3.1. A equipe que acabou de apresentar deve ficar de spotter para a próxima equipe que for apresentar.

3.3.2. No caso da primeira equipe a apresentar os spotters devem ser da última equipe a apresentar.

3.4. 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.

3.5. Cada equipe deverá obrigatoriamente enviar 1 (um) membro de sua delegação para dar o play na música de apresentação.

Regimento Interno

4.1. O estudante atleta deverá obrigatoriamente preencher o formulário de ciência, dos termos do Regimento de Cheerleading da UDESC pela plataforma da UDESC até 24 horas antes da abertura oficial do JIUDESC 2026. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.

Uniforme

5.1. A parte superior do uniforme deverá conter uma blusa que cubra o torso (barriga);

5.1.1. É permitido as costas serem abertas.

5.1.2. É permitido ser regata ou de manga curta ou manga longa;

5.1.3. Não é permitido blusas no estilo “tomara que caia”. Obrigatoriamente tem que haver uma alça por cima de pelo menos um dos ombros ou uma alça em volta do pescoço.

5.2. A parte inferior poderá ser short, short/saia ou calça.

5.3. Uniforme de peça única como vestido será permitido se estiver seguindo todas as regras.

5.4. Não será permitido competir com roupa íntima visível (cueca, calcinha e/ou sutiã);

5.4.1. Top esportivo não será considerado roupa íntima.

5.4.2. Pode aparecer a alça do sutiã, caso aconteça.

5.5. É obrigatório o uso de tênis na competição.

5.6. Não é permitida joalheria e piercings de qualquer tipo, incluindo, mas não limitados a orelhas, nariz, língua, umbigo, rosto, jóias de plástico transparente, braceletes, colares e pins em uniformes.

5.6.1. As jóias e piercings podem ser cobertos por fita e afins.

5.7. Os atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento não serão impedidos de competir no seu 1° dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

Área de competição

6.1. A competição será realizada em Cheer Floor (Foam com carpete), com espessura mínima de 30mm (trinta milímetros), as medidas deverão ser 16,2m x 12,6m (sendo 9 esteiras de Cheer Floor cada uma com 1,8m x 12,6m).

6.1.1. O meio da área de competição deve ser marcado com um X em velcro.

6.1.2. A frente deve ser marcada com um X em velcro.

6.1.3. As 9 esteiras de Cheer Floor devem ser unidas por velcro entre elas.

6.1.4. Imagem da área de competição:

6.2. Apenas atletas e spotters (não atletas) deverão estar dentro dos limites da área de competição durante a performance.

6.3. A montagem e desmontagem da área de competição deverá ser feita pela coordenação da modalidade.

6.4. Ao lado da área de competição deve ter 1 (uma) equipe de primeiros socorros com pelo menos 1 (um) médico(a), 1 (um) enfermeiro(a),1 (um) socorrista e uma ambulância avançada disponível com exclusividade para a modalidade durante todo o horário de competição e integra.

Cronograma da competição

7.1. Na divisão Team Cheer a competição será realizada em 2 (dois) dias com apresentação da mesma rotina, sendo somadas as pontuações do 1° e 2° dia de competição para fins de classificação final.

7.2. Na divisão Stunt Group a competição acontecerá no mesmo dia do Team Cheer.

7.2.1. A divisão Stunt Group Nível 1 acontecerá no dia 1° do Team Cheer, após a competição Team Cheer.

7.2.2. A divisão Stunt Group Nível 2 acontecerá no dia 2° do Team Cheer, após a competição Team Cheer.

7.3. A competição da modalidade de Cheerleading deve acontecer preferencialmente durante o dia.

DIA ETAPA

1° dia Treino Pódio

2° dia Competição Team Cheer Dia 1 e Stunt Group Nível 1

3° dia Competição Team Cheer Dia 2 e Stunt Group Nível 2

Reunião Informativa

8.1. Na reunião informativa acontecerão os seguintes repasses:

- Informação do local dos aquecimentos e da competição.

- Sorteio da ordem das apresentações do primeiro dia de competição Team Cheer (caso ainda não tenha sido sorteado).

- O Stunt Group seguirá a mesma ordem de apresentação das rotinas Team Cheer.

- Apresentar o cronograma completo da competição da modalidade de cheerleading com ordem de todas as apresentações Team Cheer e Stunt Group, treinos de pódio e aquecimento.

- Recebimentos dos pen-drives com a música de todas as apresentações.

- Conferência das músicas enviadas de todas as apresentações pela comissão e pelos centros.

- Conferência da entrega do formulário de ciência do Regimento Interno de Cheerleading da UDESC por todos os atletas da modalidade de cada centro.

- Apresentação de quem são os jurados.

- Explicação de como vai funcionar para receber as notas.

- Explicação de como vai funcionar para entrar com recurso, caso necessário.

- Momento para tirar dúvidas dos centros sobre a competição de cheerleading.

- Após a reunião informativa, realizar o Treino de Pódio das equipes (a ordem do treino de pódio segue a ordem de apresentação do dia 1 do Team Cheer).

8.2. A reunião informativa deverá ocorrer de forma on-line até dois dias antes do início do JIUDESC.

Treino de Pódio

9.1. O treino de pódio acontecerá no primeiro dia, após a cerimônia de abertura.

9.1.1. Caso não tenha condições de ocorrer o treino de pódio por logísticas internas do JIUDESC, o treino de pódio poderá ser cancelado.

9.2. O treino acontecerá no local e superfície oficial da competição.

9.3. Cada equipe Team Cheer terá 10 minutos para utilizar o espaço.

9.4. Cada equipe Group Stunt terá 2 minutos para utilizar o espaço

9.5. A ordem do treino de pódio seguirá a ordem das apresentações do Team Cheer Dia 1 e do Group Stunt Dia 1 e 2.

9.5.1. Caso não tenha ordem definida será por ordem de chegada

Aquecimento Antes da Competição

10.1. A área de aquecimento fornecida pela organização será a mesma utilizada para a competição. Caso seja disponibilizada uma segunda área de tamanho próximo ao de competição, os horários de aquecimento e apresentação das equipes serão ajustados pelo Comitê Organizador.

10.1.1. 1 (um) aquecimento individual na superfície de competição 7 (sete) minutos para cada equipe Team Cheer antes de todas as apresentações, nos dias de competição de Team Cheer;

10.1.2. 1 (um) aquecimento coletivo das equipes Stunt Group na superfície de competição de 10 (dez) minutos, no dia de competição de Group Stunt, antes de todas as apresentações de Stunt Group.

10.2. Os horários de aquecimento serão rigorosamente aplicados. Equipes que se atrasarem para o aquecimento podem perder a sua vez ou ter o seu tempo reduzido (o Comitê Organizador terá total independência na decisão tomada e suas determinações deverão ser respeitadas).

10.3. A equipe deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizada.

10.4. Para ter condição de participação, antes do início da competição, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

Ordem de Apresentação

11.1. Divisões Team Cheer:

11.1.1. Primeiro todas as equipes de nível 1 devem apresentar e depois todas de nível 2.

11.1.2. A ordem de apresentação das equipes no primeiro dia será sorteada dentro de cada nível.

11.1.3. No segundo dia a ordem de apresentação de cada nível iniciará pela equipe que tiver a menor nota e continuando em ordem crescente até a maior nota, conforme a pontuação referente ao primeiro dia de apresentação.

11.2. Divisão Stunt Group:

11.2.1. A ordem das apresentações de Stunt Group seguirá a mesma ordem das apresentações Team Cheer do mesmo dia de apresentação.

Duração da Rotina

12.1. A equipe deverá entrar após a apresentação de seu nome em 20 (vinte) segundos, e sair da área de competição também em no máximo 20 (vinte) segundos, sendo penalizada a equipe que ultrapassar esse limite de tempo, seguindo a regra de descontos do regulamento ICU.

12.2. **Divisões Team Cheer:**

12.2.1. Sessão Torcida:

12.2.1.1. Deverá ser apresentada no início da rotina, com duração de no mínimo 30 (trinta) segundos e máximo de 40 (quarenta) segundos.

12.2.1.2. Esta seção deverá ser apresentada sem acompanhamento musical.

12.2.1.3. Deverá conter o uso de pom poms, bandeiras, placas, megafones, entre outros itens conforme o regulamento ICU.

12.2.2. O tempo entre a seção torcida e a seção com música não deverá exceder 20 (vinte) segundos.

12.2.3. Sessão com Música:

12.2.3.1. Duração de 2 (dois) minutos e 15 (quinze) segundos.

12.2.3.2. Não será permitido torcida (grito de guerra) nesta seção;

12.3. **Divisões Stunt Group:**

12.3.1. Duração de 1 (um) minuto.

12.3.2. Os Group Stunt não deverão apresentar seção torcida.

12.4. A cronometragem da apresentação se iniciará com a primeira nota musical da rotina e terminará ao último movimento coreografado ou nota musical.

Envio da Música

13.1. A música da rotina deverá ser entregue em pen-drive para arbitragem na Reunião Informativa da modalidade.

13.1.1. O nome do arquivo para TEAM CHEER deverá seguir o seguinte formato: JIUDESC26_SiglaDoCentro_TeamCheer_Nível, por exemplo, JIUDESC26_CEAD_TeamCheer_N2.

13.1.2. O nome do arquivo para STUNT GROUP deverá seguir o seguinte formato: JIUDESC26_SiglaDoCentro_StuntGroup_Nível, por exemplo, JIUDESC26_CEAD_StuntGroup_N1.

13.2. Não será permitido música com letra inapropriada, palavras de baixo calão, conotação de ato sexual ou gestos obscenos ou sugestivos de ato sexual ou desrespeito, independente do idioma da música, durante a coreografia da equipe.

Interrupção da Apresentação

14.1. A apresentação poderá ser interrompida em caso de:

14.1.1. Situações imprevistas;

14.1.2. Lesão;

14.2. 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.

14.3. Em caso de problemas com a música, a apresentação NÃO deverá ser interrompida, mas realizada até o final. Caso seja constatado que o problema com a música foi de responsabilidade da organização, a equipe poderá realizar nova apresentação, sendo avaliada do momento em que a música apresentou problemas técnicos. Caso seja constatado que o problema com a música não foi de responsabilidade da organização do evento, a equipe não poderá se apresentar novamente.

Gravações

15.1. Todas as rotinas devem ser transmitidas ao vivo pelo YouTube em um canal oficial da UDESC.

15.1.1. O link da transmissão deve ser disponibilizado para os jurados, centros, equipes de cheerleading e espectadores do esporte.

15.1.2. A transmissão deve ficar salva e acessível após as apresentações no YouTube.

15.2. Todas as rotinas devem ser gravadas por câmera ou celular de forma oficial pela organização.

15.2.1. As gravações devem ser disponibilizadas logo após o fim das apresentações para os jurados, centros, equipes de cheerleading e espectadores do esporte.

15.2.2. As gravações devem ser enviadas ao Portal Cheer para divulgação.

15.3. A qualidade da imagem deve ser de pelo menos FullHD e o som deve vir diretamente da mesa de som utilizada para a sonorização do evento.

Critérios de Avaliação para a Arbitragem

16.1. A competição seguirá as regras de Legalidades da ICU 2026 Universitário (International Cheer Union);

16.1.1. O torneio será avaliado como Co-Ed, não limitando participações All Girl ou All Boy.

16.1.2. A equipe deverá demonstrar as habilidades descritas na Ficha de Avaliação ICU 2026 Universitário, de acordo com a divisão e nível escolhido.

a. Ficha Team Cheer, Universitário, Nível 1 - Novice ICU.

b. Ficha Team Cheer, Universitário, Nível 2 - Intermediate ICU.

c. Ficha Stunt group, Universitário, Nível 1 - Novice ICU e Nível 2 - Intermediate ICU.

Jurados e Arbitragem

17.1. Deverão ter no mínimo 2 jurados.

17.2. Os jurados deverão ser específicos da modalidade esportiva Cheerleading.

17.2.1. Os jurados devem ter certificado de jurado ICU e/ou certificado de jurado IASF e/ou certificado de curso de jurados de empresas privadas com reconhecimento nacional, ou internacional, em Cheerleading.

17.2.2. Os jurados deverão ter pelo menos 2 anos de experiência no esporte como treinador e/ou jurado de Cheerleading;

17.2.3. Caso tenha experiência no campeonato JUBs na modalidade de cheerleading será um diferencial.

17.2.4. A experiência dos jurados deverá ser comprovada, com certificados, contratos e/ou declarações de participação dos responsáveis do evento ou ginásios.

17.3. Os jurados não poderão ter vínculo com as equipes que estão competindo em um intervalo de 2 anos que antecede a data da competição JIUDESC 2026.

17.3.1. Considera-se vínculo com as equipes e centros:

a) Coach presencial, à distância (online) e/ou coach coreográfico da equipe.

b) Ter ministrado Camp exclusivo para a equipe.

c) Ter feito consultoria presencial ou à distância (online) com exclusividade para a equipe.

Súmula e Recursos Notas dos Jurados

18.1. Após cada dia de apresentação, cada equipe receberá a súmula dos jurados, com as pontuações e comentários.

18.1.1. As equipes devem receber as notas todas ao mesmo tempo. Uma equipe não pode receber horas antes e a outra equipe horas depois.

18.1.2. As notas e feedbacks de todos os jurados devem ser enviadas todas juntas para as equipes.

18.2. Cada centro poderá entrar com recurso nos casos de: ilegalidades ou erros de soma das suas notas, respeitando a regra geral do campeonato e do JIUDESC.

18.2.1. Em caso de dúvidas em relação a imagens, será considerado o vídeo da mesa de jurados.

Critérios de Pontuação das Divisões (do Art.3)

19.1. A arbitragem utilizará os critérios de avaliação das apresentações baseados no Sistema ICU Universitário, equivalente ao Nível 1 e 2, correspondente ao nível e divisões competidas (conforme Art. 12).

19.2. Caso haja inscrição e a equipe não compareça na apresentação no horário marcado será contabilizada como W.O.

19.2.1. A equipe receberá zero na nota do dia do não comparecimento.

19.2.2. A equipe poderá ainda competir normalmente nos outros dias e outras categorias do mesmo dia.

19.3. Divisão Team Cheer

19.3.1. Para a competição Team Cheer do mesmo nível a pontuação no 1o dia corresponderá a 40% da nota final e a pontuação do 2o dia corresponderá a 60% da nota final da divisão e nível competido.

19.3.2. Segue Equação 1 abaixo:

Nota final da Divisão Team Cheer = (0. 4 * Nota dia 1) + (0. 6 * Nota dia 2)

19.3.3. Exemplo:

Centro A

Team Cheer Nível 2 Dia 1 Nota – 80 pontos

Team Cheer Nível 2 Dia 2 Nota – 90 pontos

Nota final da Divisão Team Cheer Nível 2 = (0. 4 * 80) + (0. 6 * 90) = 86 pontos

Centro C

Team Cheer Nível 1 Dia 1 Nota – 85 pontos

Team Cheer Nível 1 Dia 2 Nota – 91 pontos

Nota final da Divisão Team Cheer Nível 1 = (0. 4 * 85) + (0. 6 * 91) = 88. 6 pontos

19.3.4. Será considerado primeiro lugar das divisões Team Cheer de cada nível as equipes que obtiverem maior número de pontos depois da aplicação da equação 1 e as notas seguirão em ordem decrescente para as demais posições.

19.4. Divisão Group Stunt

19.4.1. Para a competição Group Stunt de cada nível será realizada em apenas 1 dia, a pontuação corresponderá em 100% da nota final desta divisão e nível competido.

19.4.2. Segue Equação 2 abaixo:

Nota final da Divisão Group Stunt = 1 * Nota Group Stunt do nível em questão

19.4.3. Exemplo:

Centro A

Group Stunt Nível 2 Nota – 85 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 2 = 1 * 85 = 85 pontos

Centro B

Group Stunt Nível 1 Nota – 94 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 1 = 1 * 94 = 94 pontos

Centro C

Group Stunt Nível 1 Nota – 75 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 1 = 1 * 75 = 75 pontos

Group Stunt Nível 2 Nota − 88 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 2 = 1 * 88 = 88 pontos

19.4.4. Será considerado primeiro lugar das divisões Group Stunt de cada nível a equipe que obtiver maior número de pontos depois da aplicação da equação 2 e as notas seguirão em ordem decrescente para as demais posições.

Premiação e Pódios

20.1. Haverá premiação para cada divisão (do Art. 3);

20.1.1. Os 3 primeiros lugares de cada divisão (do Art. 3) receberão medalhas, e o primeiro colocado também receberá troféu.

20.1.2. A nota final para formação de cada pódio se dará conforme a equação 1 e 2 nos Art. 17.2.2 e 17.3.2.

20.1.3. Após o resultado anunciado, não haverá modificações nas posições, salvo exceções como: Erros de soma e pontuação, erro de anúncio no microfone, novos descontos de nota por comportamento antidesportivo praticado pela equipe ainda no ambiente de competição.

20.1.4. Dúvidas poderão ser tiradas nas mesas dos jurados após os resultados, entretanto não ocorrerão mudanças na classificação geral.

Pontuação para JIUDESC

21.1. A pontuação geral e a classificação da modalidade de cheerleading no JIUDESC será composta por 75% da melhor nota final do centro na divisão Team Cheer (caso tenha competido em mais de um nível Team Cheer) e 25% da melhor nota do centro na divisão Group Stunt (caso tenha competido em mais de um nível Group Stunt).

21.1.1. Caso o centro não tenha se inscrito em nenhuma divisão Team Cheer receberá zero nesse quesito.

21.1.2. Caso o centro não tenha se inscrito em nenhuma divisão Group Stunt receberá zero nesse quesito.

21.1.3. Segue Equação 3 abaixo:

Nota final centro = (0. 75 * Melhor nota Team Cheer) + (0. 25 * Melhor nota Group Stunt)

21.1.4. Exemplo:

Centro A

Nota final da Divisão Team Cheer Nível 2 = 86 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 2 = 85 pontos

Nota final do centro = (0. 75 * 86) + (0. 25 * 85) = 85. 75

Centro B

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 1 = 94 pontos

Nota final do centro = (0. 75 * 0) + (0. 25 * 94) = 23. 5

Centro C

Nota final da Divisão Team Cheer Nível 2 = 88. 6 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 1 = 75 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 2 = 88 pontos

Nota final do centro = (0. 75 * 88. 6) + (0. 25 * 88) = 88. 45

21.1.5. Será considerado primeiro lugar na modalidade de Cheerleading JIUDESC o centro que obtiver maior número de pontos depois da aplicação da equação 3 e as notas seguirão em ordem decrescente para as demais posições.

Critérios para Representante da UDESC no JUBs

22.1. O centro que será escolhido como UDESC Cheer, para representar a UDESC na modalidade de Cheerleading no JUBs no ano em questão, será com base no desempenho do JIUDESC no ano em questão, segundo os critérios a seguir:

22.1.1. Será o centro que obtiver a melhor nota no nível 2, dentro do critério: 75% da nota na divisão Team Cheer Nível 2 mais 25% da nota na divisão Group Stunt Nível 2.

22.1.1.1. Caso o centro não tenha se inscrito na divisão Team Cheer Nível 2 receberá zero nesse quesito.

22.1.1.2. Caso o centro não tenha se inscrito na divisão Group Stunt Nível 2 receberá zero nesse quesito.

22.1.2. Segue Equação 4 abaixo:

Nota final Jubs = (0. 75 * Nota Team Cheer Nível 2) + (0. 25 * Nota Group Stunt Nível 2)

22.1.3. Exemplo:

Centro A

Nota final da Divisão Team Cheer Nível 2 = 86 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 2 = 85 pontos

Nota final Jubs = (0. 75 * 86) + (0. 25 * 85) = 85. 75

Centro B

Nota final Jubs = (0. 75 * 0) + (0. 25 * 0) = 0

Centro C

Nota final da Divisão Team Cheer Nível 2 = 88. 6 pontos

Nota final da Divisão Group Stunt Nível 2 = 88 pontos

Nota final do centro = (0. 75 * 88. 6) + (0. 25 * 88) = 88. 45

22.1.4. Será considerado o representante da UDESC na modalidade de cheerleading no JUBs o centro que obtiver a maior nota depois da aplicação da equação 4.

22.1.5. Com isso não necessariamente o campeão do JIUDESC será o centro escolhido como Cheer UDESC para representar a UDESC na modalidade de Cheerleading do JUBs.

22.1.6. Caso o JIUDESC aconteça depois do JUBs do mesmo ano, o centro que representará a UDESC no JUBs será o centro que cumpriu os critérios da equação 4 no JIUDESC do ano anterior.

22.1.7. O centro escolhido como UDESC Cheer, para representar a UDESC na modalidade de Cheerleading no JUBs no ano em questão, deverá realizar uma seletiva entre os centros para formar uma equipe com os melhores atletas da UDESC a fim de obter o melhor resultado possível no JUBs.

Infrações ao Regulamento

23.1. A equipe que infringir qualquer norma deste regulamento ou do Regimento de Cheerleading da UDESC será penalizada em -5 (menos cinco) pontos, seguindo o desconto do regulamento ICU, por dia e divisão que infringiu as normas.

Revisões do Regulamento

24.1. O regulamento da modalidade de Cheerleading do JIUDESC e o Regimento Interno de Cheerleading devem ser revisados em conjunto com os atletas dos centros e seus respectivos representantes da modalidade de Cheerleading com pelo menos 3 meses de antecedência do JIUDESC.

24.1.1. As alterações no regulamento sempre devem ter como base o regulamento do JUBs da modalidade de Cheerleading.

24.1.2. Deve ser alterado pelo menos o ano vigente do regulamento de pontuação e legalidade de cheerleading, no Art. 16.

24.1.3. As alterações devem ser aprovadas por maioria simples pelos representantes de cheerleading de cada centro.

Casos Omissos

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

COUNTER STRIKE 2

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. A competição de Counter-Strike 2 (CS2) será realizada presencialmente durante o JIUDESC 2026, em local com estrutura gamer fornecida pela organização e equipamentos padronizados.

1.2. Cada centro poderá inscrever uma equipe composta por até seis (6) jogadores, sendo cinco (5) titulares e um (1) reserva. A inscrição deverá seguir as diretrizes estabelecidas no Regulamento Geral do JIUDESC 2026.

1.2.1.Todos os jogadores devem possuir conta própria na Steam e na plataforma Gamers Club (GC). As partidas serão realizadas exclusivamente através dos servidores do GC, que fornecerão as ferramentas de organização, anticheat e sistema de veto de mapas.

1.2.2. Jogadores com banimento ativo na Steam (VAC ou Game Ban) ou punições vigentes no GC não poderão participar

1.2.3. A substituição de jogadores (entrada do reserva) somente poderá ocorrer antes do início da chamada para o jogo.

1.3. A organização reserva-se o direito de rejeitar nomes de perfil, usuário, time considerados vulgares, ofensivos, discriminatórios, que infrinjam direitos autorais ou remetam a pornografia, uso de drogas ou atividades ilícitas, sob pena de exclusão da competição.

1.4. Procedimentos no Lobby e Setup

1.4.1 O Lobby é o local designado para a apresentação e permanência dos atletas antes do ingresso na área de competição, enquanto estiver em andamento a partida anterior.

1.4.2 A chamada das equipes para o Lobby ocorrerá 05 (cinco) minutos após o início da partida anterior. Para fins de controle de presença e aplicação de W.O., a chamada para o Lobby será considerada o início da partida, iniciando-se, a partir desse momento, a contagem do tempo regulamentar de tolerância para eventual decretação de W.O.

1.4.3 A equipe deverá apresentar-se no Lobby, obrigatoriamente, com 05 (cinco) atletas. Não será permitida a permanência ou considerada a apresentação da equipe no Lobby com número inferior a 05 (cinco) atletas.

1.4.4 Caso, no momento da chamada para o Lobby, a equipe não esteja presente com 05 (cinco) atletas, será iniciada a contagem do tempo regulamentar de tolerância para W.O. Transcorrido esse período sem a apresentação completa da equipe, será caracterizado W.O. (perda por ausência).

1.4.5 Durante a permanência no Lobby, os atletas deverão realizar a entrega dos periféricos pessoais, que serão organizados e instalados nos computadores pela arbitragem.

1.4.6 Após a organização e instalação dos periféricos, será concedido o tempo de 05 (cinco) minutos para setup, destinado à configuração de software, ajustes de sensibilidade, resolução, binds e demais configurações necessárias.

1.4.7 A partida será iniciada imediatamente após o término do tempo destinado ao setup. Eventuais problemas relacionados a login, desconexão, autenticação de dois fatores ou situações semelhantes deverão ser solucionados sem interrupção da partida, não constituindo motivo para sua pausa.

1.5. Responsabilidades Técnicas

1.5.1 Não é responsabilidade da arbitragem a conexão dos atletas em plataformas de comunicação externa, como Discord, tampouco problemas relacionados às contas da Steam ou Gamers Club, incluindo, mas não se limitando a: autenticação de dois fatores, punições, banimentos ou falhas de acesso.

1.5.2 É de inteira responsabilidade dos atletas garantir que todas as contas estejam devidamente configuradas e ativas antes da partida.

1.6. Autorização para Registros Visuais: será permitida a presença de apenas uma (1) pessoa por atlética para a realização de fotos durante as partidas, mediante autorização prévia dos árbitros.

2. CAPITANIA

2.1. Cada equipe deverá indicar um capitão, que será o único responsável pela comunicação com a organização do evento.

2.2. O nome do capitão deverá ser informado conforme orientações que serão divulgadas previamente.

2.3. O capitão será incluído em um grupo oficial no WhatsApp, onde receberá todas as notificações oficiais da competição e será responsável por repassar as informações à sua equipe.

3. SISTEMA DE DISPUTA

3.1. A competição será dividida em duas fases:

- Fase de Grupos: confrontos definidos por sorteio, disputados em melhor de 1 (MD1).
- Semifinal e Final: disputadas no formato Melhor de 3 (MD3).
- Disputa pelo 3º lugar: realizada em partida única, no formato melhor de 1 (MD1).

3.2. Os critérios de desempate na Fase de Grupos serão definidos no congresso técnico da modalidade.

4. CONFIGURAÇÃO DE PARTIDA

4.1. A seleção de mapas será realizada exclusivamente através da plataforma Gamers Club (GC), utilizando seu sistema interno de veto automático.

4.2 A ordem dos vetos será definida automaticamente pela plataforma GC no momento da criação do lobby.

4.3 Todos os mapas disponíveis na plataforma estarão aptos para serem jogados, não havendo restrições salvo atualizações emergenciais.

4.4 A escolha dos lados iniciais (TR ou CT) será determinada por meio de um round faca (knife round) realizado no início da partida.

4.5 A definição do vencedor seguirá integralmente as regras oficiais do modo competitivo do Counter-Strike 2 (CS2). Em casos de bugs, falhas técnicas, desconexões ou qualquer erro que comprometa a determinação do resultado na plataforma, a decisão final será tomada pela arbitragem, em conjunto com os capitães das equipes envolvidas na partida.

4.6. É proibido o uso de skins de agentes durante as partidas. O descumprimento desta regra acarretará em desqualificação da equipe.

5. PAUSAS TÉCNICAS serão ligadas a GC

5.1. Deverão ser solicitadas e gerenciadas exclusivamente através do sistema de pausas da plataforma Gamers Club (GC).

5.2. Cada equipe poderá solicitar 4 pausas táticas de 30 segundos por série.

5.3. São permitidas pausas técnicas autorizadas pela arbitragem em casos de:

- Desconexão ou falha técnica comprovada;
- Instabilidade grave nos servidores;
- Falha de periférico ou equipamento com possibilidade de solução rápida.

5.4. Caso uma interrupção grave e não intencional impeça a continuidade da série, a partida será remarcada e retomada a partir das condições do momento da interrupção.

6. REGRAS DE CONDUTA

6.1. Os competidores devem seguir todas as instruções divulgadas pela organização.

6.2. É proibido o uso de cheats, hacks, bugs, exploits ou qualquer programa externo que ofereça vantagem indevida. O uso dos bugs a seguir é estritamente proibido. Se qualquer bug não estiver listado aqui, fica a critério da administração se uma punição é ou não necessária:

a. Se mover através de áreas não intencionadas pelo design do mapa (quaisquer paredes, tetos, pisos, etc.);
b. A bomba não pode ser plantada em um local onde não pode ser desarmada;

c. Plantar a bomba de forma que ninguém possa ouvir o efeito sonoro (beep);
d. Se posicionar em cima de colegas de time quando essa ação permite ao jogador olhar por cima, por baixo ou através de um objeto sólido (parede, caixa, teto, etc.) quando não deveria ser possível de acordo com o design do mapa;
e. Pixel Walking. É considerado Pixel Walking quando um jogador se posiciona em pixels invisíveis no mapa, onde não há uma borda visível;
f. Perturbar o funcionamento de características do mapa com a utilização de itens.
g. Desarmar a bomba através de paredes e itens;
h. Molotovs que espalham através do terreno;
i. Os chamados lançamentos de granada de distância “infinita”.

6.3. É necessário checar com a arbitragem do torneio se um certo bug ou glitch é considerado ilegal. Caso seja constatado, ao final da partida, que uma equipe utilizou de forma intencional algum bug ou glitch considerado ilegal, essa equipe estará eliminada da competição.

7. INFRAÇÕES E SANÇÕES

7.1. As penalidades aplicadas durante a competição serão comunicadas ao capitão da equipe e publicadas no grupo oficial de notificações.

7.2. As sanções possíveis incluem:

a. Advertência;
b. Penalidade decorrente de infração leve, nos termos do art. 32 do Código de Conduta e Julgamento;
c. Suspensão de participação futura;
d. Exclusão da competição;
e. Banimento da modalidade.

7.3. Serão punidas com advertência infrações como:

a. Descumprimento das instruções da arbitragem;
b. Utilização de pausas (pauses) fora das condições previstas pelo regulamento;
c. Uso de bugs, exploits e/ou glitches proibidos;
d. Início de partida com skins de agentes (personagens). Contudo, o uso de skins de armas é permitido.

7.4. As equipes que acumularem 02 (duas) advertências estarão sujeitas à aplicação de sanções de maior gravidade, conforme a natureza e a reincidência das infrações cometidas.

7.5. No caso de uma terceira advertência, a equipe será automaticamente eliminada da competição vigente e poderá sofrer suspensão para participar das próximas edições do torneio.

7.6. Infrações consideradas graves, como uso de cheat, discriminação ou manipulação de resultado, resultarão em eliminação imediata.

8. CASOS OMISSOS

8.1. Situações não previstas neste regulamento serão avaliadas e decididas pela Coordenação da modalidade e pela Comissão Organizadora do JIUDESC 2026.

8.2. Outras informações sobre a modalidade serão detalhadas no Congresso Técnico, a ser divulgado posteriormente.

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. É obrigatório o uso de caneleiras por todos os atletas. Além disso, é proibido, em qualquer circunstância, o uso de chuteiras com travas.

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

6. 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.

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

6.2. 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.

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

6.4. 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.

7. Se, em qualquer momento do jogo, uma equipe ficar com menos de 3 (três) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida será encerrada e a equipe adversária será considerada vencedora. Caso a equipe infratora esteja empatando ou vencendo, o resultado será revertido para 3 x 0 a favor da equipe adversária. Se a equipe infratora estiver perdendo, o placar será mantido se superior a 3 x 0; caso contrário, o placar final será ajustado para 3 x 0 a favor da equipe adversária.

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

9. Não existe limite de substituições por equipe.

10. Atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

a. Cartão Amarelo: 2 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 1 (um) jogo. Se a primeira fase for disputada em grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Jogadores que receberem o segundo cartão amarelo na última partida da fase deverão cumprir a suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b. Cartão Vermelho: Expulsão e suspensão automática por 1 (um) jogo, além da possibilidade de aplicação de penalidades adicionais pela Comissão de Julgamento.

10.1. Caso uma equipe utilize um atleta que deveria cumprir punição, ela perderá os pontos referentes à partida, e o placar será alterado para 3 x 0 a favor da equipe adversária. Além disso, poderão ser aplicadas penalidades adicionais pela Comissão de Julgamento.

11. 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.

12. Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:

- Vitória: 03 (três) pontos.
- Empate: 01 (um) ponto.
- Derrota: 0 (zero) pontos.

13. Em caso de empate após a aplicação do critério de pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

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. Ataque mais positivo, em todos os jogos do grupo, na fase;
d. Defesa menos vazada, em todos os jogos do grupo, na fase;
e. Menor número de cartões vermelhos;
f. Menor número de cartões amarelos;
g. Sorteio.

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, 12 (doze) atletas por Centro.

3. O uso de caneleiras é obrigatório para todos os atletas, sendo um item de segurança indispensável para participação nas partidas.

4. O sistema de disputa será estabelecido pela Comissão Organizadora.

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

6. 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.

7. 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 perdendo, o placar será mantido se superior a 3 x 0; caso contrário, o placar final será ajustado para 3 x 0 a favor da equipe adversária.

8. Na fase de grupos, o O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 16 (dezesseis) minutos corridos, com 05 (cinco) minutos de intervalo. Os últimos 02 (dois) minutos do 2º período serão cronometrados.

8.1 Na fase eliminatória e disputa do 3º

Cada equipe poderá pedir 01 (um) tempo técnico de 1 (um) minuto em cada período.

8.1. Os últimos 02 (dois) minutos do 2º período serão cronometrados.

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

a. Cartão Amarelo: 2 (dois) cartões resultam em suspensão automática por 1 (um) jogo. Se a primeira fase for disputada em grupos, os cartões serão zerados para as fases subsequentes. Jogadores que receberem o segundo cartão amarelo na última partida da fase deverão cumprir a suspensão no primeiro jogo da fase seguinte.

b. Cartão Vermelho: Expulsão e suspensão automática por 1 (um) jogo, além da possibilidade de aplicação de penalidades adicionais pela Comissão de Julgamento.

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 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. Em caso de empate após a aplicação do critério de pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

a. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
b. Saldo de gols em todos os jogos do grupo, na fase;
c. Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase;
d. Sorteio.

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

EA SPORTS FC 26

1. A Competição de Futebol Virtual do JIUDESC 2026 será realizada de acordo com as regras oficiais da CBFDV, Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 02 (dois) minutos entre eles.

3. As configurações das partidas são de responsabilidade dos juízes:

3.1 Jogo: EA SPORTS FC 26

3.2 Plataforma: PS5.

3.3 Câmera: Determinada em reunião técnica.

3.4 Radar: 3D;

3.5 Lesões: Ligado;

3.6 Definição de volume: Determinada em reunião técnica.

3.7 Dificuldade: Estrela ou 5.

3.8 Clima: Aleatório;

3.9 Juiz: Aleatório;

3.10 Substituições: 03 (três);

3.11 Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativadas.

3.12 Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.

4. 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) um minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos nas.

6. O jogador que não se apresentar no horário previsto para o início de sua partida ficará sujeito ao tempo regulamentar de tolerância para W.O., conforme o Regulamento Geral do JIUDESC 2026.

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 ou usar um cedido pela organização do evento. É de responsabilidade de cada participante conferir o bom funcionamento

do seu controle antes do início da competição, para que, caso necessário, seja realizada a troca do equipamento.

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: 03 (três) pontos.
- Empate: 01 (um) ponto.
- Derrota: 0 (zero) pontos.

15. Em caso de empate após a aplicação do critério de pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos 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. 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 poderá continuar mesmo que uma equipe fique com menos de 5 jogadores em quadra, desde que os árbitros não julguem necessário suspender definitivamente o jogo.
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.

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.

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

6.2 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 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) atletas que não tenham sofrido desqualificação ou expulsão. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus atletas. 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: 02 (um) ponto.
- Derrota: 1 (um) ponto.

10. Em caso de empate após a aplicação do critério de pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

a. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
b. Maior número de vitórias;
c. Maior coeficiente de gols average apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
d. Menor número de gols contra apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
e. Maior número de gols pró apurados em todos os jogos disputado pelas equipes no grupo;
f. Maior saldo de gols apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
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. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

LEAGUE OF LEGENDS

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. A competição de League of Legends (LoL) será realizada presencialmente durante o JIUDESC 2026.

1.2. Cada centro poderá inscrever uma equipe composta por até seis (6) jogadores, sendo cinco (5) titulares e um (1) reserva. A inscrição deverá seguir as diretrizes estabelecidas no Regulamento Geral do JIUDESC 2026.

1.2.1 A substituição de jogadores (entrada do reserva) somente poderá ocorrer antes do início da chamada para o jogo.

1.3. A organização reserva-se o direito de rejeitar nomes de perfil, usuário, invocador ou nome de equipe considerados vulgares, ofensivos, discriminatórios, que infrinjam direitos autorais ou remetam a pornografia, uso de drogas ou atividades ilícitas, sob pena de exclusão da competição.

1.4. Procedimentos no Lobby e Setup

1.4.1 O Lobby é o local designado para a apresentação e permanência dos atletas antes do ingresso na área de competição, enquanto estiver em andamento a partida anterior.

1.4.2 A chamada das equipes para o Lobby ocorrerá 05 (cinco) minutos após o início da partida anterior. Para fins de controle de presença e aplicação de W.O., a chamada para o Lobby será considerada o início da partida, iniciando-se, a partir desse momento, a contagem do tempo regulamentar de tolerância para eventual decretação de W.O.

1.4.3 A equipe deverá apresentar-se no Lobby, obrigatoriamente, com 05 (cinco) atletas. Não será permitida a permanência ou considerada a apresentação da equipe no Lobby com número inferior a 05 (cinco) atletas.

1.4.4 Caso, no momento da chamada para o Lobby, a equipe não esteja presente com 05 (cinco) atletas, será iniciada a contagem do tempo regulamentar de tolerância para W.O. Transcorrido esse período sem a apresentação completa da equipe, será caracterizado W.O. (perda por ausência).

1.4.5 Durante a permanência no Lobby, os atletas deverão realizar a entrega dos periféricos pessoais, que serão organizados e instalados nos computadores pela arbitragem.

1.4.6 Após a organização e instalação dos periféricos, será concedido o tempo de 05 (cinco) minutos para setup, destinado à configuração de software, ajustes de sensibilidade, resolução, binds e demais configurações necessárias.

1.4.7 A partida será iniciada imediatamente após o término do tempo destinado ao setup. Eventuais problemas relacionados a login, desconexão, autenticação de dois

fatores ou situações semelhantes deverão ser solucionados sem interrupção da partida, não constituindo motivo para sua pausa.

1.5. Responsabilidades Técnicas

1.5.1. Não é responsabilidade da arbitragem a conexão dos atletas em plataformas de comunicação externa, como Discord, tampouco problemas relacionados às contas da Riot Games.

1.5.2. É de inteira responsabilidade dos atletas garantir que suas contas da Riot Games estejam ativas, regularizadas e devidamente configuradas antes do início da partida.

1.6. Autorização para Registros Visuais: será permitida a presença de apenas uma (1) pessoa por atlética para a realização de fotos durante as partidas, mediante autorização prévia dos árbitros.

2. CAPITANIA

2.1. Cada equipe deverá indicar um capitão, que será o único responsável pela comunicação com a organização do evento.

2.2. O nome do capitão deverá ser informado conforme orientações que serão divulgadas previamente.

2.3. O capitão será incluído em um grupo oficial no WhatsApp, onde receberá todas as notificações oficiais da competição e será responsável por repassar as informações à sua equipe.

3. SISTEMA DE DISPUTA

3.1. O formato de disputa será eliminatório simples, com partidas realizadas no formato Melhor de 1 (MD1) em todas as fases, exceto na final, que será disputada no formato Melhor de 3 (MD3).

3.2. Os critérios de desempate para a classificação geral da modalidade serão, nesta ordem:

a. Menor tempo total acumulado de vitória;
b. Maior saldo de abates;
c. Sorteio.

4. CONFIGURAÇÃO DE PARTIDA

4.1. O mapa oficial será o Summoner’s Rift.

4.2. O capitão da equipe posicionada à esquerda (ou acima) no chaveamento será o primeiro a realizar os banimentos e iniciará no lado azul (inferior esquerdo do mapa).

4.3. As partidas acontecerão em estrutura gamer definida pela organização, com equipamentos padronizados.

4.4. A determinação de vitória seguirá o resultado oficial da partida. Qualquer erro ou bug deverá ser avaliado pela arbitragem.

4.5. Se ocorrer interrupção durante o draft, o processo será retomado do momento da interrupção, reiniciando o tempo da equipe afetada.

4.6. Se ocorrer interrupção grave e não intencional que inviabilize a continuidade de uma partida ou, no caso da final, de uma série MD3, a arbitragem definirá as condições para sua retomada ou remarcação, preservando, sempre que tecnicamente possível, as condições existentes no momento da interrupção.

5. PAUSAS TÉCNICAS

5.1. Cada equipe poderá solicitar pausa técnica mediante justificativa válida e autorização da arbitragem.

5.2. São consideradas causas para pausas técnicas:

- Saída não intencional de jogador;
- Instabilidade dos servidores do jogo;
- Mau funcionamento de hardware ou periférico, com possibilidade de solução imediata.

5.3. Cada equipe terá direito a uma (1) pausa técnica por partida, com duração máxima de 5 minutos cada.

6. REGRAS DE CONDUTA

6.1. Os competidores devem seguir todas as instruções divulgadas pela organização e manter comportamento respeitoso.

6.2. É proibido o uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo. A avaliação e eventual penalização ficará a critério da arbitragem.

6.3. Os jogadores devem consultar a organização em caso de dúvida sobre a legalidade de qualquer jogada, bug ou posicionamento, pois caso seja descoberto após a partida será passível de eliminação do time.

6.4 As *SKINS* não permitidas serão informadas no congresso técnico da modalidade.

7. INFRAÇÕES E SANÇÕES

7.1. As penalidades aplicadas durante a competição serão comunicadas ao capitão da equipe e publicadas no grupo oficial de notificações.

7.2. As sanções possíveis incluem:

- Advertência;
- Suspensão da escolha de lado inicial (Azul/Vermelho);
- Penalidade decorrente de infração leve, nos termos do art. 32 do Código de Conduta e Julgamento;

- Suspensão de participação futura;
- Exclusão da competição;

7.3. Serão punidas com advertência infrações como:

- Descumprimento das instruções da organização;
- Atitudes que prejudiquem a competição ou seus parceiros;
- Realização de pausa sem justificativa ou além do limite;
- Abuso de bug, exploit ou glitch;
- Ausência do capitão após o término da partida;
- Outros casos que a arbitragem julgar pertinentes.

7.4. Equipes que acumularem 2 advertências (entre todos os membros) perderão o direito de escolher o lado inicial. A contagem será zerada após aplicação da penalidade.

7.5. Se uma equipe acumular mais uma advertência após a punição anterior, será eliminada da competição vigente e poderá ser suspensa das próximas edições.

7.6. Infrações consideradas graves (como trapaça ou atos discriminatórios) acarretarão eliminação imediata.

8. CASOS OMISSOS

8.1. Situações não previstas neste regulamento serão avaliadas e decididas pela Coordenação da modalidade e pela Comissão Organizadora do JIUDESC 2026.

8.2. Outras informações sobre a modalidade serão detalhadas no Congresso Técnico, a ser divulgado posteriormente.

NATAÇÃO

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

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

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 15 (quinze) no naipe masculino e 15 (quinze) no naipe feminino.

3.1. Cada centro poderá inscrever no máximo 2 (dois) atletas em cada prova individual e 1 (uma) equipe de revezamento.

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

5. A confirmação das provas por cada atleta ocorrerá no ato das inscrições. Desta forma, ao atleta que estiver confirmado e não comparecer na prova será atribuído W.O., conforme regulamento geral dos jogos.

6. Será preparado pela Coordenação Técnica o programa da competição com as respectivas séries de cada prova.

7. Os atletas participantes deverão estar no local das provas até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de sua prova. Devidamente uniformizado e portando documento de identificação.

8. O nadador somente poderá ser retirado de uma prova, por motivo de enfermidade, comprovada por atestado médico, ficando estabelecido que o atleta deixará de participar de todas as provas, inclusive da prova de revezamento.

9. As provas programadas para as competições de Natação são as seguintes:

Masculino e Feminino

- Nado Livre - 50m, 100m, 200m, 400m, 800m
- Nado de Costas - 50m, 100m
- Nado de Peito - 50m, 100m
- Nado Borboleta - 50m, 100m
- Nado Medley – 100m, 200m
- Revezamento - 4x50m livre, 4x50m livre misto, 4x50m medley, 4x50 medley misto

10. Não serão permitidas substituições de atletas após a confirmação das inscrições, exceto nos casos previstos no Regulamento Geral do JIUDESC.

11. 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.

12. A competição poderá ser no sistema de final direto ou eliminatórias e finais de acordo com a quantidade de atletas e disponibilidade de tempo.

13. A pontuação por prova será atribuída da seguinte forma: 13 pontos para o 1º lugar, 9 para o 2º, 6 para o 3º, 5 para o 4º, 4 para o 5º, 3 para o 6º, 2 para o 7º e 1 ponto para o 8º lugar.

13.1 Os atletas classificados nas três primeiras colocações de cada prova serão pontuados independentemente da marca obtida. A partir da 4ª colocação, somente serão atribuídos pontos aos atletas que atingirem o índice mínimo estabelecido para a respectiva prova e categoria, conforme tabela abaixo.

ÍNDICES (175 Swimming Points)		
PROVA	MASCULINO	FEMININO
Nado livre – 50m	0:37.38	0:42.21
Nado livre – 100m	1:22.95	1:32.45
Nado livre – 200m	3:02.36	3:20.65
Nado livre – 400m	6:33.44	7:00.81
Nado livre – 800m	13:28.30	14:26.71
Nado de Costas – 50m	00:42.10	00:48.02
Nado de Costas – 100m	01:32.25	01:42.14
Nado de Peito – 50m	00:46.39	00:52.13
Nado de Peito – 100m	01:41.69	01:54.65
Nado de Borboleta – 50m	00:39.81	00:43.68
Nado de Borboleta – 100m	01:28.41	01:38.65
Nado Medley – 200m	03:23.81	03:45.48

13.2. Nas provas de revezamento, a pontuação será em dobro em relação às provas individuais.

13.3. Para cada W.O. registrado em súmula, a equipe será penalizada com a dedução de 5 (cinco) pontos na classificação da modalidade.

13.4. 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.

TÊNIS DE CAMPO

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

1.1 A competição do tênis de campo ocorrerá em data e local distintos ao evento geral em Blumenau e serão indicados por informativo. Contudo, a modalidade faz parte do JIUDESC e os pontos obtidos contarão para classificação geral dos jogos.

2. Cada Centro poderá relacionar na competição 01 (um) atleta para o naipe 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 W.O. No caso do não comparecimento de ambos os atletas para a disputa ou complemento de uma partida, estes serão considerados perdedores por W.O.

5. As partidas serão disputadas em um único set de 8 games. Portanto, o vencedor será o jogador que alcançar 8 (oito) games com uma vantagem mínima de 2 (dois) games. Se houver empate em 7 (sete) games, o set continuará até 9 (nove). Caso ocorra um novo empate em 8 (oito) games, um tie-break de 7 (sete) pontos será disputado para definir o vencedor.

6. As partidas iniciadas em um tipo de piso poderão ter prosseguimento em piso diferente, somente em casos de força maior. Toda e qualquer decisão referente a esse tipo de decisão ficará a critério do Coordenador técnico.

7. Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior (chuva, falta de energia elétrica, etc.) terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.

8. O sistema de disputa adotado para a competição de tênis de campo será definido após o recebimento das inscrições, a critério da coordenação.

9. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a coordenação técnica do JIUDESC 2026.

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 cada naipe.

3. O jogador que não se apresentar no horário previsto para o início da partida ficará sujeito à contagem do tempo regulamentar de tolerância para W.O., conforme regulamento geral.

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 credencial.

5. Os jogos da fase de grupos serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 11 (onze) pontos, enquanto os jogos da fase eliminatória serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos. Em caso de empate em 10 (dez) pontos, vencerá o set o jogador que primeiro alcançar 02 (dois) pontos de vantagem sobre o adversário.

5.1. Na fase de grupos, no terceiro set, os jogadores trocarão de lado quando um dos competidores atingir 05 (cinco) pontos. Na fase eliminatória, a troca de lado ocorrerá no quinto set, igualmente quando um dos competidores atingir 05 (cinco) pontos.

6. O sistema de pontuação adotado será:

- Vitória: 2 (dois) pontos
- Derrota: 1 (um) ponto

7. Em caso de empate após a aplicação do critério de pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

a. Confronto direto (aplicável somente em empates entre dois atletas).
b. Maior coeficiente de sets: número de sets vencidos dividido pelo total de sets disputados.
c. Maior coeficiente de pontos: número de pontos vencidos dividido pelo total de pontos disputados.
d. Sorteio, caso o empate persista.

8. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a coordenação técnica do JIUDESC 2026.

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.

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

5.2. 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.

6. Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets.

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. 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 por 2 x 1 sets: 2 pontos.
- Derrota por 2 x 1 sets: 1 ponto.
- Vitória por 2 x 0 sets: 3 pontos.
- Derrota por 2 x 0 sets: 0 ponto.

10. Em caso de empate após a aplicação do critério de pontuação, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios técnicos de desempate:

a. Maior número de pontos (conforme item 9) 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 pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
- Quando, para cálculo de sets ou pontos average, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos concedidos a classificação pelo critério de sets ou pontos average;
- Quando, para cálculo de sets ou pontos average, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

11. 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 naipe, 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 emparceiramento 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 20 (vinte) minutos com acréscimo de 5 (cinco) segundos por jogada.

6. Não serão permitidos empates sem o consentimento da arbitragem com menos de 20 (vinte) lances.

7. A contagem de pontos será feita da seguinte forma:

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

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

9. O tempo para configurar perda por W.O. 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.

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

11. Para fins de classificação geral, será considerado apenas o melhor resultado dos atletas de cada centro em cada naipe. Caso um centro tenha mais de um atleta entre os primeiros colocados, apenas a melhor posição será contabilizada, e os demais atletas desse centro serão desconsiderados para efeito de classificação geral. Dessa forma, a posição seguinte será ocupada pelo atleta do próximo centro melhor classificado.

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

Florianópolis, 09 de setembro de 2026.

Comissão Organizadora do JIUDESC 2026