

JIUDESCPRAIA 2028

JOGOS INTERNOS DA UDESC

REGULAMENTO TÉCNICO

REGULAMENTO TÉCNICO	1
Aquathlon	2
Basquetebol 3x3.....	5
Beach Handebol.....	7
Beach Soccer	12
Beach Tennis.....	15
Corrida Rústica.....	17
Cross Training	20
Futevôlei.....	22
Natação em Águas Abertas	23
Skate Mini Ramp	25
Voleibol de Praia	27
Voleibol 4x4	28

AQUATHLON

1. A prova de Aquathlon, respeitado o disposto neste regulamento, será regida pelas Regras da World Triathlon, pelo Regulamento Geral da Confederação Brasileira de Triathlon – CBTri, bem como pelas normas da Federação Estadual de Triathlon da localidade onde ocorre o evento.
2. O Aquathlon será disputado na distância de **750 metros de natação e 2.500 metros de corrida**, podendo o percurso da corrida ocorrer em diferentes tipos de terreno, tais como praia, trilha e/ou estradas, conforme previamente divulgado pela organização.
3. A prova será disputada de forma individual, nas categorias masculina e feminina, sendo obrigatória a conclusão integral das etapas de natação e corrida.
4. É obrigatório o cumprimento integral do percurso, respeitando-se a metragem estabelecida, os contornos das boias na água e o ponto de retorno em terra, previamente definidos pela organização.
5. Todos os atletas deverão obrigatoriamente passar pela Área de Transição (natação/corrída). A aproximação para a saída da água deverá ocorrer exclusivamente pelo funil de chegada da natação, devidamente demarcado por boias e raia.
6. A participação do atleta é estritamente individual, sendo proibido o auxílio de terceiros, bem como o uso de qualquer recurso tecnológico não autorizado previamente e por escrito pela organização da prova.
7. Não será permitido o acompanhamento de atletas por treinadores, amigos, familiares ou quaisquer terceiros, utilizando bicicletas, patinetes ou outros meios de locomoção.
8. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO
 - 8.1. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar sua Credencial à arbitragem no momento da marcação. A não apresentação implicará impedimento de participação na prova.
 - 8.2. É obrigatório a todos os atletas realizarem o **Check-in e o Check-out** na Área de Transição, conforme horários divulgados na programação oficial.
 - 8.3. A entrega e a retirada do material de prova somente poderão ser realizadas pelo próprio atleta, devidamente identificado por seu numeral ou credencial, devendo o material ser armazenado em local específico e previamente identificado.
 - 8.4. O acompanhamento de atletas por treinadores, amigos, familiares e etc, com bicicleta, patinetes ou outros meios de locomoção, não será permitida.
 - 8.5. O atleta deverá apresentar, por meio do sistema dos Jogos Internos da UDESC, comprovação de aptidão para participação em provas de natação em águas abertas, mediante apresentação de: a) boletim oficial de competição ou declaração da entidade promotora que comprove participação em ao menos uma prova de águas abertas no último ano; ou b) registro como atleta federado, ou c) declaração emitida por profissional de Educação Física com registro ativo no CREF, atestando que o estudante possui condições técnicas e físicas para realizar a distância prevista na prova de águas abertas da competição.

8.6. O uso de boia individual de segurança/sinalização é:

- **Recomendado** para atletas federados em modalidade esportiva que contemple provas de natação em águas abertas ou na natação;
- **Obrigatório** para os outros atletas.

A boia deverá possuir alça de cintura com comprimento máximo de 50 cm.

9. DA VESTIMENTA

9.1. Todos(as) os(as) estudantes-atletas deverão obrigatoriamente competir com o dorso coberto.

9.2. Recomenda-se a utilização de uniforme de peça única (macaquinho). Em caso de uso de uniforme de duas peças, não deverá haver espaço visível entre elas.

9.3. O uniforme deverá permanecer completo e devidamente vestido durante toda a competição.

9.4. Será permitido o uso de roupas de *neoprene*, conforme as regras deste regulamento, não havendo equipe de apoio para auxiliar na retirada do equipamento.

9.5. É obrigatório o uso de touca de natação, preferencialmente de cor clara.

9.6. É proibido correr com o tronco nu. Atletas do sexo feminino poderão correr utilizando maiô.

9.7. É permitido o uso de óculos de natação e clipe nasal.

9.8. Na etapa de corrida, os atletas deverão utilizar tênis de calçado fechado, sendo permitido o uso de bonés ou viseiras.

9.9. O número de corrida deverá estar posicionado na parte frontal do corpo, entre o peito e a cintura, preso com alfinetes de segurança ou cinta própria. O número não poderá, em hipótese alguma, ser retirado, cortado ou alterado.

10. DA CONDUTA E PENALIZAÇÕES

10.1.CONDUTAS GERAIS:

- O atleta que abandonar a prova deverá obrigatoriamente comunicar a arbitragem. O abandono sem notificação sujeitará o atleta às penalidades previstas;
- É vedada qualquer conduta antidesportiva.

10.2.CONDUTA NA NATAÇÃO:

- É permitido qualquer estilo propulsivo de nado;
- O atleta poderá descansar apoiando-se em objeto inanimado (ex.: boias), sem obter vantagem competitiva;
- Em situação de emergência, o atleta deverá sinalizar levantando um braço acima da cabeça, devendo, após atendimento, retirar-se da prova e informar à arbitragem;
- É proibido o uso de unhas longas, pés de pato, palmares ou qualquer meio de flutuação/propulsão que gere vantagem;
- É proibido empurrar ou dificultar intencionalmente outro competidor.

10.3.CONDUTA NA CORRIDA:

- É responsabilidade do atleta manter-se no percurso estabelecido;
- É permitido correr ou caminhar, sendo proibido engatinhar ou se arrastar;
- É proibido receber auxílio externo de ritmo (“*padding*”);

- Após ultrapassar o ponto de cronometragem da chegada, não será permitido retornar ao percurso.

10.4.CONDUTA NA TRANSIÇÃO:

- Os horários de abertura e fechamento da Área de Transição serão informados previamente; o não comparecimento implicará desclassificação automática;
- Somente será permitido o uso do espaço individual destinado ao atleta;
- É proibida qualquer interferência nos equipamentos de outros competidores;
- Não será permitida troca de roupa na Área de Transição, sendo autorizada apenas a retirada do neoprene;
- Durante a transição, deverão ser depositados na caixa apenas os materiais já utilizados (touca, óculos e neoprene). O descumprimento poderá resultar em advertência ou penalização.

10.5.CONDUTA NA CHEGADA:

- A chegada será considerada quando qualquer parte do dorso do atleta cruzar verticalmente a linha de chegada;
- Em caso de empate, a decisão caberá ao Árbitro de Cronometragem, podendo utilizar recursos de imagem;
- É proibido cruzar a linha de chegada acompanhado de terceiros;
- A retirada de materiais da Área de Transição somente será permitida após o encerramento oficial da prova, mediante identificação.

10.6.DAS PENALIDADES

- As penalidades poderão variar entre advertência, acréscimo de tempo, perda de posição ou desclassificação, conforme avaliação da equipe de arbitragem.

11.DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1.A organização poderá alterar data, percurso ou local, bem como suspender ou cancelar a prova, sempre que houver risco à segurança dos atletas ou por motivos de força maior.

11.2.O Coordenador da Prova ou a Arbitragem, mediante recomendação médica, poderá afastar o atleta a qualquer momento.

11.3.Casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

BASQUETEBOL 3X3

1. A competição de Basquetebol 3x3 do JIUDESC PRAIA 2026 será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIBA, e pelo que dispuser este Regulamento.
2. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 20 (vinte) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.
3. O jogo será em meia quadra de basquete
4. 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.
5. Em cada partida, poderão permanecer à disposição para atuação em quadra até 04 (quatro) estudantes-atletas por equipe, incluído o atleta substituto. Não obstante, cada equipe poderá inscrever até 05 (cinco) estudantes-atletas para a competição, observadas as regras de inscrição e substituição estabelecidas neste regulamento e no Regulamento Geral.
 - 5.1. A equipe que, por não apresentar o número mínimo de atletas, der causa a 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.
 - 5.3. 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.
 - 5.4. No caso de empate no tempo regulamentar será realizada 01 (uma) prorrogação. A primeira equipe que marcar 02 (dois) pontos vence o jogo.
 - 5.5. Cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo de 30 (trinta) segundos.
 - 5.6. A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver parada.
 - 5.7. Sobre a pontuação:
 - Deverá ser atribuído 01 (um) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos;
 - Serão atribuídos 02 (dois) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos;
 - Será atribuído 01 (um) ponto a cada lance livre com sucesso
6. Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
 - Vitória: 03 (três) pontos
 - Derrota: 01 (um) ponto.
7. Para efeito de classificação das equipes serão observados os seguintes critérios de desempate na seguinte ordem de sucessão:
 - a. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
 - b. Pontos *Average*;
 - c. Maior nº de pontos marcados;

- d. Menor nº de pontos sofridos;
 - e. Sorteio.
8. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

BEACH HANDEBOL

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. A competição de Beach Handball será realizada de acordo com o presente Regulamento Técnico, observando-se as Regras Oficiais da International Handball Federation – IHF para a modalidade, bem como o Regulamento Geral da competição.
- 1.2. O Beach Handball é uma modalidade esportiva coletiva disputada em quadra de areia, entre duas equipes, cujo objetivo é marcar gols mediante o arremesso da bola à meta adversária, observadas as regras específicas da modalidade.

2. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES E UNIFORMES

- 2.1. Cada equipe será composta por 03 (três) jogadores de linha e 01 (um) goleiro em quadra, podendo inscrever até 06 (seis) atletas reservas, totalizando 10 (dez) estudantes-atletas por equipe.
- 2.2. Os uniformes dos jogadores deverão ser, preferencialmente, do tipo regata, conforme padrão adotado na modalidade Beach Handball, sendo admitida, excepcionalmente, no âmbito do JIUDESC, a utilização de camisa com manga curta, desde que padronizada para toda a equipe e em conformidade com o regulamento geral da competição.
- 2.3. Os goleiros deverão utilizar uniformes de cores distintas: (i) dos jogadores de linha de sua própria equipe; (ii) da equipe adversária; e (iii) dos goleiros adversários.

3. ESPAÇO DE JOGO

- 3.1. As partidas serão disputadas em quadra de areia, retangular, nivelada, compactada e livre de objetos que ofereçam risco à integridade física dos atletas;
- 3.2. A quadra deverá possuir as dimensões oficiais: 27 m (comprimento) x 12 m (largura).
- 3.3. As linhas de delimitação deverão ser visíveis, contínuas e confeccionadas em material flexível, compreendendo: linhas laterais, linhas de fundo e linha central.
- 3.4. Cada extremidade contará com área de gol delimitada por linha semicircular a 6 (seis) metros da linha de fundo, de uso exclusivo do goleiro.
- 3.5. Cada extremidade contará com área de gol delimitada por linha a 6 (seis) metros da linha de fundo, de uso exclusivo do goleiro.
- 3.6. Os gols (3m x 2m) deverão estar posicionados ao centro das linhas de fundo, com dimensões oficiais e fixação segura.

4. TEMPO DE JOGO E ORGANIZAÇÃO DA PARTIDA

- 4.1. Cada partida terá duração total de 20 (vinte) minutos, divididos em 02 (dois) sets independentes de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre eles.
- 4.2. Os sets são contabilizados separadamente, não sendo permitido empate em nenhum deles.
- 4.3. Cada equipe terá direito a 01 (um) Tempo Técnico de 01 (um) minuto por set.
- 4.4. O início de cada set, bem como dos desempates, ocorrerá por tiro de árbitro (bola ao alto) no centro da quadra.

- 4.5. Um sorteio inicial definirá a escolha do campo de jogo. Após o intervalo, as equipes trocarão de lado e de área de substituição.
- 4.6. Após a marcação de um gol, o jogo será reiniciado com lançamento do goleiro a partir de sua área de gol.

5. SISTEMA DE PONTUAÇÃO DOS GOLS

- 5.1. Os gols na modalidade Beach Handball poderão ter pontuação simples ou diferenciada, conforme a forma de execução do arremesso.
- 5.1.1. Será atribuído 01 (um) ponto aos gols decorrentes de arremesso normal de campo, assim compreendido aquele realizado sem a execução de movimentos especiais previstos para pontuação diferenciada.
- 5.1.2. Será atribuído 02 (dois) pontos aos gols considerados especiais, desde que executados de forma válida e regulamentar, assim entendidos:
- a) Gol de 6 (seis) metros, convertido em cobrança regulamentar de tiro de 6 metros;
 - b) Gol do goleiro, quando este, atuando em posição regulamentar, realizar arremesso direto que resulte em gol;
 - c) Gol do especialista, quando o atleta devidamente identificado como especialista concluir a jogada com arremesso válido;
 - d) Gol espetacular, caracterizado pela execução de movimento técnico especial, notadamente o arremesso com giro de 360° ou gol de jogada aérea (alley-oop);
- 5.2. Para fins de pontuação diferenciada, não será considerado válido o arremesso em que o mesmo jogador lançar a bola ao alto, saltar, recuperá-la no ar e arremessar na sequência, hipótese que descaracteriza o gol especial, devendo, se convertido, ser computado como gol simples, a critério da arbitragem.
- 5.3. A validação dos gols especiais e a atribuição da pontuação correspondente competem exclusivamente à arbitragem, observadas as Regras Oficiais da International Handball Federation (IHF).

6. RESULTADO DOS SETS E SISTEMAS DE DESEMPATE

- 6.1. Empate ao final de um set – Gol de Ouro
- 6.1.1. Nenhum set poderá terminar empatado.
- 6.1.2. Em caso de empate ao final do set, aplica-se o sistema de morte súbita (gol de ouro): o primeiro gol define o vencedor.
- 6.1.3. O desempate inicia com tiro de árbitro no centro da quadra, sendo registrado o placar de 01 x 00 para o vencedor do set.
- 6.2. Empate após os dois sets – Um jogador contra o goleiro (*shot-out*)
- 6.2.1. Se cada equipe vencer um set, a partida será decidida no sistema de “um jogador contra o goleiro”.
- 6.2.2. Cada equipe indicará 05 (cinco) jogadores para arremessos alternados.
- 6.2.3. Se o goleiro for arremessador, um jogador de linha o substituirá como goleiro.
- 6.2.4. Vence a equipe que fizer mais gols após as 05 cobranças.

- 6.2.5. Persistindo o empate, as cobranças seguem alternadas até haver vencedor.
- 6.3. Regras específicas do goleiro no desempate
- 6.3.1. O goleiro que efetua o passe não poderá fazê-lo fora de sua área de gol.
- 6.3.2. Gol do goleiro em tiro direto vale 02 (dois) pontos.
- 6.3.3. O goleiro defensor pode retornar sem a bola à sua área de gol a qualquer momento.
- 6.3.4. Se o goleiro impedir irregularmente clara chance de gol, o árbitro poderá marcar tiro de 6 metros; se convertido, vale 02 (dois) pontos.

7. DA ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO E DA CONDUTA DOS ATLETAS

7.1. LOCALIZAÇÃO DA ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO

- 7.1.1. Cada equipe disporá de uma área de substituição exclusiva, localizada lateralmente à quadra de jogo, junto à linha central, conforme demarcação definida pela organização da competição.
- 7.1.2. A área de substituição destina-se exclusivamente à entrada e saída de atletas durante a partida, bem como à permanência dos atletas reservas e integrantes autorizados da Comissão Técnica.

7.2. POSICIONAMENTO DOS ATLETAS NA ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO

- 7.2.1. Os estudantes-atletas reservas deverão permanecer integralmente dentro da área de substituição, respeitando os limites físicos e visuais demarcados.
- 7.2.2. Os atletas reservas deverão permanecer sentados ou em posição que não interfira no andamento da partida, sendo vedada qualquer movimentação fora da área delimitada.
- 7.2.3. É expressamente proibido aos atletas reservas:
- a) posicionar-se sobre a linha lateral, linha central ou área de jogo;
 - b) ingressar parcial ou totalmente na quadra sem autorização da arbitragem;
 - c) interferir, de qualquer forma, na ação dos atletas em jogo, da arbitragem ou da equipe adversária.

7.3. PROCEDIMENTO DE SUBSTITUIÇÃO

- 7.3.1. As substituições são livres, ilimitadas e contínuas, devendo ocorrer exclusivamente pela área de substituição.
- 7.3.2. O atleta substituído deverá sair completamente da quadra antes que o atleta substituto ingresse na área de jogo.
- 7.3.3. O atleta substituto somente poderá entrar na quadra após a saída total do atleta substituído, não sendo permitida a permanência simultânea de ambos em quadra.
- 7.3.4. O descumprimento do procedimento caracterizará substituição irregular, sujeitando o infrator às sanções previstas nas regras oficiais da modalidade.

7.4. CONDUTA DOS INTEGRANTES DA ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO

- 7.4.1. Somente atletas regularmente inscritos e integrantes da Comissão Técnica autorizados poderão permanecer na área de substituição.
- 7.4.2. Os integrantes da área de substituição deverão manter conduta ética, disciplinada e respeitosa, sendo vedadas manifestações que configurem comportamento antidesportivo.

7.4.3. A arbitragem poderá advertir, penalizar ou determinar a retirada de qualquer integrante da área de substituição que descumpra o regulamento.

7.5. PENALIDADES RELACIONADAS À ÁREA DE SUBSTITUIÇÃO

7.5.1. Infrações relativas ao posicionamento inadequado, substituição irregular ou conduta imprópria na área de substituição poderão resultar, conforme a gravidade, em:

- a) advertência;
- b) aplicação de tiro de 6 (seis) metros em favor da equipe adversária;
- c) exclusão temporária;
- d) desqualificação do atleta ou integrante da Comissão Técnica.

8. DA CONDUÇÃO, POSSE E CONTROLE DA BOLA

8.1. FORMAS PERMITIDAS DE CONDUÇÃO DA BOLA

8.1.1. O estudante-atleta poderá conduzir, passar, quicar ou arremessar a bola utilizando as mãos, respeitadas as regras da modalidade.

8.1.2. É permitido ao atleta dar até 3 (três) passos com a bola em posse, sem necessidade de quicar a bola.

8.1.3. O atleta poderá quicar a bola repetidamente no solo (areia), desde que, após cessar o quique, não volte a quicar novamente, devendo realizar passe ou arremesso.

8.1.4. O atleta poderá segurar a bola por até 3 (três) segundos, sem quicá-la, devendo, dentro desse intervalo, realizar passe ou arremesso.

8.2. RESTRIÇÕES À CONDUÇÃO DA BOLA

8.2.1. Não é permitido ao atleta:

- a) Segurar a bola por período superior a 3 (três) segundos;
- b) Dar mais de 3 (três) passos consecutivos com a bola em posse;
- c) Quicar a bola novamente após tê-la controlado com as mãos (duplo dribble);
- d) Arrastar, rolar ou empurrar a bola deliberadamente pela areia com os pés ou pernas;
- e) Lançar a bola ao alto, recuperá-la no ar e prosseguir com nova condução sem passe ou arremesso (auto-passe).

8.3. CONDUÇÃO PRÓXIMA À ÁREA DE GOL

8.3.1. É vedado ao atleta de linha invadir a área de gol com a posse da bola.

8.3.2. O atleta poderá mergulhar em direção à área de gol para arremesso, desde que libere a bola antes de tocar a areia dentro da área de gol.

8.3.3. Caso o atleta pise ou toque a área de gol com a posse da bola, será caracterizada infração, com a posse revertida à equipe adversária.

8.4. CONDUÇÃO DA BOLA PELO GOLEIRO

8.4.1. O goleiro poderá utilizar qualquer parte do corpo para defender arremessos.

8.4.2. O goleiro poderá conduzir a bola dentro de sua área de gol sem limitação de passos.

8.4.3. Ao sair da área de gol com a posse da bola, o goleiro passa a ser considerado jogador de linha, ficando sujeito às mesmas regras de condução.

8.5. PENALIDADES RELACIONADAS À CONDUÇÃO DA BOLA

8.5.1. As infrações relacionadas à condução, posse ou controle da bola serão punidas conforme a natureza da infração, podendo resultar em:

- a) Perda da posse de bola;
- b) Tiro livre para a equipe adversária;
- c) Tiro de 6 (seis) metros, quando houver clara oportunidade de gol interrompida de forma irregular;
- d) Advertência ou exclusão, conforme avaliação da arbitragem

9. CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

9.1. Para efeito de classificação: Vitória = 2 pontos; Derrota = 0 ponto.

9.2. Na fase classificatória, em caso de empate entre duas ou mais equipes no grupo, os critérios serão, sucessivamente:

- I. Confronto direto (apenas em empate entre duas equipes);
- II. Maior saldo de sets;
- III. Maior coeficiente de pontos;
- IV. Sorteio.

10. SUSPENSÕES E PENALIDADES

10.1. O estudante-atleta e/ou membro da Comissão Técnica expulso ou desqualificado, mediante registro em súmula e relatório anexo, estará automaticamente suspenso do jogo subsequente, na mesma modalidade/naipe.

10.2. A participação de suspenso implicará:

- a) em caso de derrota da equipe infratora, mantém-se o resultado;
- b) em caso de vitória da equipe infratora, o resultado será revertido em favor da equipe adversária.

11. DISPOSIÇÕES FINAIS

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

BEACH SOCCER

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. A competição de Beach Soccer será realizada de acordo com o presente Regulamento Técnico, observando-se, no que couber, as Regras Oficiais da modalidade estabelecidas pela FIFA / IFAB, bem como o Regulamento Geral da competição.
- 1.2. O Beach Soccer é uma modalidade esportiva coletiva disputada em quadra de areia, entre duas equipes, cujo objetivo é marcar gols mediante o arremesso ou chute da bola à meta adversária, respeitadas as regras específicas da modalidade.

2. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES E UNIFORMES

- 2.1. Cada equipe será composta por 04 (quatro) jogadores de linha e 01 (um) goleiro em quadra, podendo inscrever até 05 (cinco) atletas reservas, totalizando 10 (dez) estudantes-atletas por equipe.
- 2.2. Os goleiros deverão utilizar uniformes de cores distintas: (i) dos jogadores de linha de sua própria equipe; (ii) da equipe adversária;
- 2.3. É obrigatório o uso de numeração visível nos uniformes, bem como é vedado o uso de calçados, sendo permitido apenas o uso de meias, tornozeleiras e bandagens, conforme as regras da modalidade

3. TEMPO DE JOGO E ORGANIZAÇÃO DA PARTIDA

- 3.1. Cada partida terá duração total de 30 (trinta) minutos, divididos em 03 (três) períodos independentes de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 03 (três) minutos entre os períodos.
- 3.2. O cronômetro será travado somente quando: a) houver gol; e b) a bola estiver fora de jogo por motivo de infrações e/ou lesões.
- 3.3. Não será permitido empate ao final da partida.
- 3.4. Cada equipe terá direito a 01 (um) Tempo Técnico de 01 (um) minuto durante a partida.
- 3.5. O início da partida e dos períodos ocorrerá com saída de bola ao centro da quadra, mediante autorização da arbitragem.
- 3.6. Após a marcação de um gol, o reinício da partida será realizado com saída de bola pela equipe que sofreu o gol.

4. RESULTADO DA PARTIDA E SISTEMAS DE DESEMPATE

- 4.1. Ao final do tempo regulamentar, caso a partida termine empatada, será realizada prorrogação de 03 (três) minutos, em sistema de morte súbita, sendo vencedor aquele que marcar o primeiro gol.
- 4.2. Persistindo o empate, a partida será decidida por cobranças de tiros livres diretos alternados.
- 4.3. Cada equipe indicará 03 (três) atletas para as cobranças iniciais.
- 4.4. Persistindo o empate após as três cobranças, as cobranças seguirão de forma alternada, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

5. FALTAS E SANÇÕES

- 5.1. As infrações cometidas durante a partida serão punidas, conforme sua natureza, com tiro livre direto, sem formação de barreira, cobrado obrigatoriamente pelo jogador que sofreu a infração,

com a bola posicionada no local exato da falta, respeitadas as disposições específicas da modalidade.

- 5.2. O tiro livre direto será executado sem a presença de barreira, devendo todos os demais jogadores, exceto o cobrador e o goleiro adversário, posicionar-se fora do eixo imaginário entre a bola e a meta, a uma distância regulamentar, conforme as Regras Oficiais do Beach Soccer
- 5.3. Caso o jogador que sofreu a infração não tenha condições de realizar a cobrança em razão de lesão ou atendimento médico, outro atleta da mesma equipe poderá realizar o tiro livre, mediante autorização da arbitragem.
- 5.4. Será assinalada penalidade máxima (pênalti) quando a infração passível de tiro livre direto:
 - I – For cometida dentro da área do goleiro; ou
 - II – Impedir clara oportunidade de gol, independentemente do local da infração.
- 5.5. As infrações disciplinares poderão resultar, conforme a gravidade, em:
 - I – Advertência verbal;
 - II – Cartão amarelo;
 - III – Cartão vermelho, com exclusão do atleta da partida, observadas as regras de reposição previstas na modalidade.
- 5.6. O estudante-atleta expulso (cartão vermelho) deverá deixar imediatamente a área de jogo e a área de substituição, não podendo retornar à partida.
 - 5.6.1. A equipe penalizada permanecerá com um atleta a menos em quadra pelo período de 02 (dois) minutos, contados a partir do reinício do jogo.
 - 5.6.2. Decorrido o período de 02 (dois) minutos, a equipe poderá efetuar a reposição de um atleta, retornando ao número regulamentar de jogadores em quadra.
 - 5.6.3. Caso a equipe adversária marque um gol antes do término dos 02 (dois) minutos, a reposição do atleta será imediata, independentemente do tempo restante mediando autorização da arbitragem.

6. CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES

- 6.1. Para efeito de classificação:
 - a) Vitória no tempo normal: 03 (três) pontos;
 - b) Vitória no tempo extra (prorrogação): 02 (dois) pontos;
 - c) Vitória no tempo extra (penalidades máximas): 01 (um) ponto;
 - d) Derrota: 0 (zero) ponto.
- 6.2. Na fase classificatória, em caso de empate entre duas ou mais equipes no grupo, os critérios serão, sucessivamente:
 - V. Confronto direto (apenas em empate entre duas equipes);
 - VI. Saldo de gols;
 - VII. Maior número de gols feitos;
 - VIII. Menor número de Cartões Vermelhos;
 - IX. Menor número de Cartões Amarelos;
 - X. Sorteio.

7. SUSPENSÕES E PENALIDADES

7.1. 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.

7.2. 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.

8. DISPOSIÇÕES FINAIS

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

BEACH TENNIS

1. A competição será regida pelas regras da Confederação Brasileira de Tênis, exceto quanto ao disposto neste Regulamento.
2. Cada Centro poderá inscrever na competição 01 (uma) dupla masculino, 01 (uma) dupla no feminino e 01 (uma) dupla mista;
 - 2.1. A dupla mista deverá ser composta obrigatoriamente por 01 (um) atleta do naipe feminino e 01 (um) atleta do naipe masculino, podendo os atletas integrar, ou não, as duplas masculina e feminina, desde que regularmente inscritos na competição.
3. Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo e vestuário apropriado. A raquete é considerada material pessoal do atleta.
4. A Fase de Grupos será disputada em 1 (um) set de até 6 (seis) games. Em caso de empate em 6-6, será realizado um tie-break de até 7 (sete) pontos.
5. A Fase Eliminatória será melhor de 3 (três) *short-sets*, disputado em sets de até 4 (quatro) games. Em caso de empate 4-4 joga-se 1 (um) tie-break de até 7 (sete) pontos. Em caso de empate em sets 1-1, é disputado um terceiro set em match tie-break de até 10 (dez) pontos.
6. Em todos os games, no caso de empate 40-40, haverá disputa em no ad (sem vantagem).
7. Na Fase de Grupos, a classificação será definida pelo número de vitórias de cada equipe. Em caso de empate na pontuação, a definição das posições seguirá, nesta ordem, os seguintes critérios:
 - 7.1. No caso de empate entre 2 (duas) duplas:
 - a) Confronto direto.
 - 7.2. No caso de empate entre 3 (três) duplas:
 - a) Saldo dos games;
 - b) Sorteio
8. Não é permitido receber instruções na quadra, ou de fora dela, em nenhum momento durante a partida.
9. Toda partida suspensa ou adiada por motivo de força maior terá seu prosseguimento respeitando-se a contagem e posição em que foi interrompida.

10. DA PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO GERAL

- 10.1. Para fins de classificação geral, serão consideradas exclusivamente duas pontuações da modalidade *Beach Tennis*, correspondentes aos naves feminino e masculino.
- 10.2. A pontuação-base do *Beach Tennis* feminino e masculino obedecerá aos seguintes critérios:
 - 1º lugar: 25 pontos
 - 2º lugar: 20 pontos
 - 3º lugar: 18 pontos
 - 4º lugar: 16 pontos
 - 5º lugar: 13 pontos
 - 6º lugar: 11 pontos
 - 7º lugar: 09 pontos
 - 8º lugar: 07 pontos

- 10.3. Considerando que o *Beach Tennis* também é disputado no naipe misto, o resultado dessa disputa será utilizado como critério adicional para a definição da classificação final dos napes feminino e masculino, não gerando pontuação autônoma para a classificação geral.
- 10.4. A pontuação obtida na classificação do *Beach Tennis* misto terá seu valor dividido por dois, sendo o resultado somado à pontuação obtida em cada naipe (feminino e masculino).
- 10.5. A soma da pontuação-base com a parcela correspondente ao resultado do naipe misto definirá a classificação final do *Beach Tennis* feminino e masculino, para efeito de pontuação na classificação geral do JIUDESC PRAIA.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a Comissão Organizadora do JIUDESC PRAIA.

CORRIDA RÚSTICA

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. A competição de Corrida Rústica será realizada de acordo com o presente Regulamento Técnico e com as regras gerais aplicáveis às corridas de rua/corridas rústicas, no que couber, bem como com o Regulamento Geral da competição.
- 1.2. A prova terá distância de 5 km, podendo ocorrer, total ou parcialmente, em trilha, areia, pista e/ou calçadão, conforme percurso oficial previamente divulgado pela Comissão Organizadora.
- 1.3. A competição será disputada por equipes, nos naipes feminino e masculino, com classificação por Centro.

2. INSCRIÇÕES E COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

- 2.1. Cada Centro poderá inscrever até 04 (quatro) estudantes-atletas por naipe (feminino e masculino), conforme disposto no Regulamento Geral.
- 2.2. Para fins de pontuação por equipe, pontuarão apenas os 03 (três) melhores colocados de cada Centro em cada naipe.
- 2.3. É responsabilidade do estudante-atleta apresentar-se devidamente credenciado, conforme exigências do Regulamento Geral.

3. PERCURSO, LARGADA E CHEGADA

- 3.1. O percurso será integralmente sinalizado, com pontos de orientação e, quando necessário, controle de direção e segurança.
- 3.2. O estudante-atleta deverá cumprir rigorosamente o percurso oficial, sendo vedado encurtar caminho, cortar curvas, transpor áreas restritas ou utilizar atalhos.
- 3.3. A largada ocorrerá em horário e local definidos pela Comissão Organizadora, podendo ser em largada única por naipe ou por baterias, conforme número de inscritos e condições do percurso.
- 3.4. A chegada será considerada quando o atleta cruzar a linha de chegada, devendo manter-se no funil de chegada, quando houver, até orientação da organização.

4. VESTIMENTA E EQUIPAMENTOS

- 4.1. Recomenda-se o uso de vestuário esportivo adequado e, obrigatoriamente, o numeral/identificação fornecido/indicado pela organização, conforme orientações específicas do evento.
- 4.2. É obrigatório o uso de tênis e permitido o uso de acessórios usuais de corrida (boné, viseira, óculos), desde que não ofereçam risco a terceiros nem gerem vantagem indevida.
- 4.3. É responsabilidade do atleta avaliar suas condições físicas e de saúde para participação em prova de 5 km.

5. CONDUTA DOS ATLETAS E PROIBIÇÕES

- 5.1. É proibido receber auxílio externo que caracterize vantagem competitiva (ex.: "pacing" por terceiros, empurrões, tração, transporte).

5.2. É vedada qualquer conduta antidesportiva, incluindo obstrução intencional, empurrões, agressões, xingamentos e atitudes que comprometam a segurança.

5.3. O atleta que abandonar a prova deverá comunicar a arbitragem/organização, quando possível.

6. CRONOMETRAGEM E RESULTADOS INDIVIDUAIS

6.1. A classificação individual será definida pela ordem de chegada (tempo oficial), observados os registros de cronometragem e/ou controle da organização.

6.2. Eventuais empates serão resolvidos pela equipe de cronometragem/arbitragem, podendo utilizar registros auxiliares (ex.: imagem), quando disponíveis.

7. SISTEMA DE PONTUAÇÃO POR EQUIPE (POR CENTRO)

7.1. A classificação por equipe será definida pelo **somatório de pontos** obtidos pelos atletas de cada Centro.

7.2. Em cada naipe, a pontuação individual será atribuída conforme a colocação geral: **Pontos = (N – colocação + 1)**, sendo **N** o número de atletas efetivamente classificados no naipe.

7.3. Cada Centro poderá pontuar com **até 03 (três) atletas**; caso o Centro possua apenas 01 (um) ou 02 (dois) atletas classificados, serão computados apenas os pontos destes.

7.4. Será declarado vencedor o Centro que obtiver o **maior somatório de pontos** no respectivo naipe.

7.5. O 4º atleta do Centro, quando houver, não pontua, mas poderá:

- I) Atuar como desempatador; e/ou
- II) Atuar como deslocador (*displacer*), ao ocupar colocações à frente de atletas pontuadores de outros Centros, influenciando indiretamente a soma adversária (efeito próprio do sistema por colocação).

8. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

8.1. Em caso de empate na soma de pontos entre dois ou mais Centros, o desempate será feito, sucessivamente, por:

- I) Melhor colocação do 4º atleta do Centro (vence quem tiver o 4º atleta chegando mais à frente);
- II) Não havendo 4º atleta em um dos Centros empatados, vence o Centro que possuir 4º atleta classificado;
- III) Persistindo o empate, melhor colocação do 1º atleta do Centro;
- IV) Persistindo, melhor colocação do 2º atleta, e assim sucessivamente.

9. PENALIDADES E DESCLASSIFICAÇÕES

9.1. As infrações a este regulamento poderão resultar, conforme a gravidade e a avaliação da arbitragem e da organização, em advertência ou desclassificação do atleta, especialmente nos seguintes casos:

- I) não cumprimento do percurso oficial (atalho/encurtamento);
- II) conduta antidesportiva ou que coloque em risco à integridade de terceiros;
- III) descumprimento de orientações de segurança e de organização;
- IV) uso de meios ilícitos para obter vantagem competitiva.

9.2. A desclassificação individual ou a não participação de um atleta inscrito resultará em – 5 pontos para o centro na classificação da modalidade, no respectivo naipe.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. A Comissão Organizadora poderá alterar percurso, horários e procedimentos por motivo de segurança, condições climáticas, logística e/ou força maior.

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

CROSS TRAINING

1. A competição de Cross Training será realizada de acordo com este Regulamento;
2. As categorias serão: Individual Feminino e Individual Masculino;
3. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
4. O estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.
5. O atleta deverá apresentar, por meio do sistema dos Jogos Internos da UDESC, comprovação de participação em ao menos uma competição de Cross Training no último ano ou, alternativamente, declaração emitida por academia de Cross Training, atestando que pratica a modalidade há, no mínimo, 01 (um) ano.
6. É obrigação de cada estudante atleta conhecer as provas, conhecer as regras e sequência de movimentos em sua totalidade.

7. FORMATO DE COMPETIÇÃO E DOS WODS

- 7.1. A competição será composta por provas denominadas Workouts of the Day (WODs), cujos exercícios, cargas, padrões de movimento, critérios de validação e demais detalhes técnicos serão divulgados com antecedência mínima de 15 (quinze) dias da competição, por meio de Informativo Esportivo. Eventuais dúvidas relativas aos WODs deverão ser esclarecidas em Reunião Informativa da modalidade.
- 7.2. As cargas para cada movimento em cada naipes serão conforme a tabela abaixo:

MOVIMENTO	MASCULINO	FEMININO
CLEAN & JERK (Fat Bar)	38 kg	28 kg
FRONT/BACK SQUAT (Fat Bar)	48 kg	38 kg
DEADLIFT (Fat Bar)	68 kg	58 kg
LUNGE (Fat Bar)	48 kg	38 kg
THRUSTER (Fat Bar)	38 kg	28 kg
SLED PULL	78 kg	58 kg
DUMBBELL	22,5 kg	16 kg
KETTLEBELL	24 kg	16 kg
DOUBLE UNDER	SIM	SIM
WALL BALL	20 lbs	14 lbs
BOX JUMP	MÉDIA	BAIXA

- As cargas indicadas nos pré-requisitos são para WORKOUTS;
- Pode haver inclusão de movimentos apenas com peso corporal (burpee, lunge, air-squat e sit-up);

- 7.3. Cada WOD poderá ser estruturado em formato de:

- I) Tempo (*for time*);

- II) Número máximo de repetições (AMRAP);
- III) Carga máxima (*max load*);
- IV) Combinações dos formatos acima.

- 7.4. Cada atleta deverá cumprir integralmente os padrões de movimento estabelecidos para que as repetições sejam consideradas válidas.
- 7.5. Repetições realizadas fora do padrão não serão contabilizadas, a critério da arbitragem.
- 7.6. Cada atleta será acompanhado por árbitro/*judge*, responsável por validar repetições, contabilizar resultados e aplicar penalidades.
- 7.7. As decisões da arbitragem são soberanas, não cabendo recurso durante a execução das provas.
- 7.8. Serão realizados 03 (três) WODs em dois dias, sendo 01 (um) WOD por período, nos turnos matutino e vespertino, conforme cronograma definido pela Comissão Organizadora.

8. SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- 8.1. A classificação em cada WOD será definida pela ordem de colocação dos atletas, de acordo com o desempenho obtido.
- 8.2. Para fins de pontuação geral:
 - 1º lugar em um WOD receberá 1 (um) ponto;
 - 2º lugar receberá 2 (dois) pontos;
 - 3º lugar receberá 3 (três) pontos, e assim sucessivamente.
- 8.3. Ao final da competição, será declarado vencedor o atleta que obtiver a menor soma de pontos ao longo de todos os WODs.
- 8.4. Em caso de empate na pontuação final entre dois ou mais atletas, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios:
 - I) Maior número de melhores colocações (ex.: mais 1º lugares);
 - II) Melhor colocação no WOD final;
9. É responsabilidade do atleta zelar por sua integridade física, respeitando seus limites e as orientações da arbitragem.
10. A Comissão Organizadora poderá interromper a participação de qualquer atleta que apresente risco à própria segurança ou à de terceiros.
11. Os casos omissos neste Regulamento Técnico serão resolvidos pela Comissão Organizadora, observados os princípios da razoabilidade e da segurança.

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 naipe feminino e 01 (uma) dupla para o naipe masculino.
4. A dupla deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da dupla deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
5. 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.
6. As partidas serão disputadas em 1 (um) set vencedor (ponto por *rally*) de 18 pontos, com diferença mínima de 2 pontos para os jogos da fase classificatória. Nas fases seguintes, as partidas serão disputadas em 2 (dois) sets vencedores (ponto por *rally*) de 15 pontos, sem necessidade de diferença mínima de 2 pontos. Caso haja necessidade de um 3º set, este será disputado em 1 (um) set vencedor de 15 pontos (ponto por *rally*), também sem necessidade de diferença mínima de 2 pontos.
7. A troca de lado ocorrerá a cada 6 pontos durante os sets e, na final, a cada 5 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:
 - a) Vitória: 02 (dois) pontos.
 - b) 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:
 - a) Confronto direto, no caso de 02 (duas) equipes empatadas;
 - b) Maior saldo de pontos;
 - c) Sorteio.
12. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

NATAÇÃO EM ÁGUAS ABERTAS

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. A prova de Natação em Águas Abertas será regida pelas Regras da *World Aquatics*, pelas normas da Federação Aquática de Santa Catarina – FASC e pelo presente regulamento.
- 1.2. A competição será disputada na distância de **2.000 metros**, em percurso delimitado por boias, em ambiente de águas abertas.
- 1.3. A prova será individual, nas categorias masculina e feminina, sendo obrigatória a conclusão integral do percurso para classificação.
- 1.4. O atleta deverá cumprir rigorosamente o percurso oficial, respeitando boias, sentido de nado, largada e chegada definidos pela organização.
- 1.5. É proibido qualquer auxílio externo, salvo em situações de emergência ou por determinação da equipe de segurança.

2. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 2.1. O(a) estudante-atleta deverá apresentar credencial à arbitragem no momento da marcação, sob pena de impedimento de participação.
- 2.2. É obrigatório realizar *Check-in* e *Check-out*, conforme programação oficial.
- 2.3. É vedado o acompanhamento de atletas por terceiros ou embarcações não autorizadas.
- 2.4. O atleta deverá apresentar, por meio do sistema dos Jogos Internos da UDESC, comprovação de aptidão para participação em provas de natação em águas abertas, mediante apresentação de: a) boletim oficial de competição ou declaração da entidade promotora que comprove participação em ao menos uma prova de águas abertas no último ano; ou b) registro como atleta federado, ou c) declaração emitida por profissional de Educação Física com registro ativo no CREF, atestando que o estudante possui condições técnicas e físicas para realizar a distância prevista na prova de águas abertas da competição.
- 2.5. O uso de boia individual de segurança/sinalização é:
 - **Recomendado** para atletas federados em modalidade esportiva que contemple provas de natação em águas abertas ou na natação;
 - **Obrigatório** para outros atletas.

Parágrafo único - A boia deverá possuir alça de cintura com até 50 cm.

3. PERCURSO, LARGADA E CHEGADA

- 3.1. O percurso será sinalizado por boias visíveis e previamente divulgado.
- 3.2. A largada poderá ocorrer da água ou da areia, conforme definição da organização.

4. VESTIMENTA E EQUIPAMENTOS

- 4.1. É obrigatório o uso de touca de natação preferencialmente branca.

- 4.2. É permitido o uso de trajes tradicionais de natação, tais como maiô, sunga ou macaquinho (*body* de natação), desde que em conformidade com as regras da *World Aquatics* para provas de natação em águas abertas, observando-se que:
- o traje não poderá cobrir o pescoço;
 - não poderá ultrapassar os ombros;
 - não poderá ultrapassar os tornozelos;
 - deverá ser confeccionado em material permitido para provas oficiais, não oferecendo vantagem competitiva ao atleta.
- 4.3. É proibido o uso de palmares, nadadeiras ou qualquer equipamento que gere vantagem competitiva.
- 4.4. Unhas excessivamente longas são proibidas por questões de segurança.

5. CONDUITA DOS ATLETAS

- 5.1. É permitido qualquer estilo de nado.
- 5.2. O atleta poderá apoiar-se em boias para descanso, sem deslocamento ou vantagem competitiva.
- 5.3. É proibido empurrar, segurar ou dificultar intencionalmente outro competidor.
- 5.4. Em situação de emergência, o atleta deverá sinalizar levantando um braço, sendo retirado da prova após o atendimento.
- 5.5. O abandono da prova deverá ser comunicado obrigatoriamente à arbitragem.

6. CLASSIFICAÇÃO, TEMPO LIMITE E CRONOMETRAGEM

- 6.1. A classificação será definida pela ordem de chegada, conforme tempo oficial.
- 6.2. O tempo limite para conclusão da prova será:
- 20 (vinte) minutos após a chegada do primeiro nadador masculino, para a categoria masculina;
 - 20 (vinte) minutos após a chegada da primeira nadadora, para a categoria feminina.
- 6.3. O atleta que não concluir a prova dentro do tempo limite será retirado da água e não constará na classificação oficial.
- 6.4. Em caso de empate, a decisão caberá à arbitragem, podendo ser utilizados recursos de imagem.

7. PENALIDADES

- 7.1. As infrações a este regulamento poderão resultar, conforme a gravidade e avaliação da equipe de arbitragem, em: a) advertência; b) perda de posição na classificação; e c) desclassificação.

8. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 8.1. A organização poderá alterar percurso, horário ou cancelar a prova por motivos de segurança ou força maior.
- 8.2. O atleta poderá ser retirado da prova a qualquer momento por recomendação médica ou da arbitragem.
- 8.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, observadas as normas da FASC e da *World Aquatics*.

SKATE MINI RAMP

1. A competição será regida pelas Regras da Confederação Brasileira de Skateboarding e pelo presente regulamento.
2. Cada Centro poderá inscrever 02 (dois) atletas para cada naípe.
3. Cada atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início da competição, o atleta deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.
4. A prova será disputada nas seguintes fases: Treinos livres e Final direto.
 - 4.1. TREINOS LIVRES: Período previamente estipulado em cronograma, onde todos os estudantes atletas inscritos podem treinar. Essa etapa funciona como reconhecimento de pista e terá acesso dividido em baterias compostas por até 10 participantes com direito a 30 minutos na rampa. Poderão participar apenas os skatistas devidamente inscritos na competição;
 - 4.2. FINAL DIRETO: Serão 2 baterias de 4 competidores cada bateria. Cada bateria terá direito a 20 minutos de apresentação no formato de JAM SESSION ORDENADA, com a entrada de cada skatista em ordem, de acordo com a sequência de inscritos de cada bateria.

5. APRESENTAÇÕES DE COMPETIÇÃO

- 5.1. Antes de cada bateria de competição será feito um aquecimento de 20 minutos.
- 5.2. Dentro dos 20 minutos concedidos a cada bateria, o estudante atleta terá direito a várias apresentações de no máximo 45 segundos, onde o locutor estará chamando de forma ordenada de acordo com a sequência de inscritos de bateria;
- 5.3. O estudante atleta deve entrar na pista, ou iniciar seu drop no obstáculo, somente após a autorização do locutor;
- 5.4. As exhibições válidas começam na volta de apresentação e segue no período de *Jam Session*, tendo seu início após ser anunciado pelo locutor;
- 5.5. Na *Jam Session* os estudantes atletas se alternarão na pista durante o tempo estipulado de 20 minutos, em ordem previamente estabelecida e anunciada pelo locutor, desta forma quando um estudante atleta errar uma manobra e cair do skate, imediatamente a pista estará liberada para o próximo e o tempo limite de permanência na pista a cada descida (drop) será de 45 segundos.
- 5.6. As apresentações válidas terminarão quando o cronômetro indicar exatamente o término do tempo e será anunciado pelo locutor. Não são válidas manobras executadas após o término do tempo;
- 5.7. Durante as apresentações o cronômetro poderá ser parado, caso exista algum fator externo que atrapalhe a continuidade da disputa, como objetos indevidos na pista, invasão de alguém do público, acidente grave com algum estudante atleta, etc.
- 5.8. Participante terá o direito de recomeçar sua apresentação caso exista a interferência de algum fator externo na sua performance.

6. BATERIAS DE COMPETIÇÃO:

- 6.1. As baterias de competição serão divulgadas nos informativos do JIUDESC PRAIA;
- 6.2. O estudante atleta deve se informar sobre os horários das baterias de competição;

- 6.3. Caso o estudante atleta não estiver presente na pista de competição no horário de sua bateria este estará automaticamente desclassificado;
- 6.4. Não é permitida a mudança na ordem de baterias e nem na ordem de competidores, por nenhum motivo, após o sorteio.

7. SKATEBOARD E EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO

- 7.1. Participante é responsável pelo seu skateboard e seu equipamento de proteção;
- 7.2. Tanto o skateboard quanto os equipamentos são individuais e participante deve ter o seu próprio.
- 7.3. Caso qualquer peça do equipamento, ou do skateboard, quebre durante a competição, é inteira responsabilidade de cada participante.
- 7.4. É aconselhável o uso de equipamentos de proteção e é **OBRIGATÓRIO O USO DE CAPACETE PARA MENORES DE 18 ANOS.**

8. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

- 8.1. A avaliação das apresentações será realizada por um painel de 3 (três) juízes, levando em conta:
 - a) Utilização da pista: análise do aproveitamento da pista;
 - b) Velocidade: a rapidez que o estudante atleta desempenha suas performances;
 - c) Constância: minimizar erros e valorizar a continuidade/fluidez entre manobras;
 - d) Dificuldade de manobras: grau de complicação e dificuldade na execução das manobras;
 - e) Número e variedade de manobras: quantidade de manobras acertadas e variedade delas;
 - f) Perfeição das manobras: precisão na execução;
 - g) Estilo: Individualidade e personalidade em cima do skate;
- 8.2. Cada um dos três juízes dará notas de 0 a 100, contando casas decimais, para o desempenho dos estudantes atletas durante cada apresentação.
- 8.3. A nota final será calculada pela média aritmética simples das notas atribuídas pelos três juízes.
- 8.4. Critérios de desempate:
 - a) Criatividade: sair da uniformidade, inventar, ser diferente;
 - b) Utilização das 4 bases no skate;

9. DISCIPLINA, INFRAÇÕES E PENALIDADES

- 9.1. Todos os estudantes atletas deverão liberar a área de competição ao término de cada bateria de aquecimento, assim que solicitados para isso, ou haverá advertência. Na reincidência, O estudante atleta será desclassificado da competição;
- 9.2. Invasão da área de organização ou de julgamento haverá advertência. Na reincidência, o estudante atleta será desclassificado da competição;
- 9.3. Qualquer ato de agressão: desclassificação automática da competição;
- 9.4. Gestos de insultos e/ou ofensas: Advertência e na reincidência, desclassificação automática da competição;
- 9.5. As reclamações exacerbadas de pessoas ligadas diretamente a algum estudante atleta poderão acarretar em penalidades ao atleta envolvido.
- 9.6. Outras punições podem ocorrer de acordo com o código de conduta do JIUDESC PRAIA 2026;
10. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

VOLEIBOL DE PRAIA

11. Na disputa desta modalidade observar-se-ão, exceto quanto ao disposto neste Regulamento, as regras aprovadas pela Federação Internacional de Voleibol (FIVB).
12. Cada Centro poderá inscrever 01 (uma) dupla para o naipe feminino e 01 (uma) dupla para o naipe masculino.
13. A dupla deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da dupla deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
14. As partidas serão disputadas em 01 (um) set vencedor de 21 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos para os jogos da fase classificatória. Nas fases seguintes as partidas serão disputadas em 02 (dois) sets vencedores 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, com uma diferença mínima de 2 pontos.
15. 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.
16. Cada equipe terá direito a 01 pedido de tempo de 30 (trinta) segundos para cada set em disputa.
17. Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
 - a) Vitória: 03 (três) pontos.
 - b) Derrota: 01 (um) ponto.
18. 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.
19. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

VOLEIBOL 4X4

1. A competição de Vôlei de Praia 4x4 misto será realizada de acordo com este Regulamento.
2. A altura da rede é de 2, 43 metros.
3. Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.
4. Cada equipe tem direito a 04 (quatro) substituições por set.
5. As equipes devem ser compostas por 06 (seis) jogadores, conforme descrito abaixo:
6. 04 (quatro) jogadores titulares, entre eles:
 - a) 02 (duas) mulheres;
 - b) 02 (dois) homens.
7. 02 (dois) jogadores reservas, entre eles:
 - a) 01 (uma) mulher;
 - b) 01 (um) homem.
8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da dupla deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
9. As equipes deverão ter uniformes de jogo com numeração diferente e, preferencialmente, com numeração de 1 a 6.
10. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se W.O para ambas as equipes.
20. As partidas serão disputadas em 01 (um) set vencedor de 21 pontos, com uma diferença mínima de 2 pontos para os jogos da fase classificatória. Nas fases seguintes as partidas serão disputadas em 02 (dois) sets vencedores 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, com uma diferença mínima de 2 pontos.
21. 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.
22. Cada equipe terá direito a 01 pedido de tempo de 30 (trinta) segundos para cada set em disputa.
23. Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
 - c) Vitória: 03 (três) pontos.
 - d) Derrota: 01 (um) ponto.
24. 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.
25. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FLORIANÓPOLIS, 07 DE ABRIL DE 2026.

COORDENAÇÃO TÉCNICA DO JIUDESC PRAIA 2026