JISUDESC 2026

JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DA UDESC

UDESC

REGULAMENTO GERAL

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1. O JISUDESC 2026 – Jogos de Integração dos Servidores da UDESC – é promovido pela Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Comunidade – PROEX da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC e pela Associação dos Servidores da UDESC - ASUDESC. Os jogos serão realizados na Associação dos Funcionários Fiscais do Estado de Santa Catarina – AFFESC, em Florianópolis, no período de 13 a 15 de novembro de 2026.

Art. 2. O regulamento geral é o conjunto das disposições que regem os Jogos de Integração dos Servidores da UDESC, implicando no seu total cumprimento, quem com ele tenha relação.

Art. 3. São considerados conhecedores do regulamento geral e técnico, do Código de Justiça Desportiva Estadual e das disposições constitucionais que tratam do desporto em geral, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas à UDESC, que assim sendo, se submeterão sem reservas a todas as suas determinações e disposições, e às consequências, que pelo seu não cumprimento, deles possam emanar.

Art. 4. Todos os centros e reitoria estarão em condições de participar deste evento, desde que devidamente inscritos no prazo estabelecido.

Art. 5. É de competência da comissão organizadora, a coordenação geral do JISUDESC 2026.

Art. 6. A interpretação deste regulamento e seu fiel cumprimento ficarão sob responsabilidade da coordenação geral, coordenação técnica, comissão de julgamento e demais coordenações organizadoras.

PARÁGRAFO ÚNICO. A comissão de julgamento se baseará no Código de Justiça Desportiva Estadual e utilizará, no que couber, este regulamento, em forma de subsídio, objetivando dirimir dúvidas existentes ou que venham a surgir na resolução dos processos.

DAS FINALIDADES

Art. 7. O **JISUDESC 2026** tem como objetivo promover o intercâmbio social e esportivo entre os servidores dos diversos campi da **UDESC**, incentivando a convivência harmoniosa e colaborativa. O

JISUDESC 2026 busca estimular a prática de atividades esportivas amadoras como um meio para fomentar a saúde, fortalecer a integração social e contribuir para a melhoria da qualidade de vida dos participantes.

DAS COMPETIÇÕES

Art. 8. Constarão no programa do JISUDESC 2026 as competições e disputas das seguintes modalidades:

a) Coletivas
I. Basquetebol 3x3 Masculino e Feminino;
II. Futebol Suíço Masculino e Feminino;
III. Futebol Suíço Sênior Masculino;
IV. Voleibol de Areia 4x4 Masculino, Feminino e Misto;
V. Gincana Livre;
b) Individuais e duplas
I. Beach Tennis Masculino, Feminino e Misto;
II. Bocha Masculino e Feminino;
III. Canastra Livre;
IV. Corrida Rústica Masculino e Feminino;
V. Dominó Livre;
VI. FIFA Livre;
VII. Natação Masculino e Feminino;
VIII. Sinuca Masculino e Feminino;
IX. Taco Masculino e Feminino;
X. Tênis de Campo Masculino e Feminino;
XI. Tênis de Mesa Masculino e Feminino;
XII. Totó Masculino e Feminino;
XIII Truco Livre;
XIV. Xadrez Livre;

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

§ 2° - Far-se-ão competições esportivas, separadamente, para cada sexo, exceto as modalidades de canastra, dominó, FIFA, truco, xadrez, gincana. As modalidades de voleibol 4x4 e *beach tennis* serão disputadas nos naipes feminino, masculino e misto.

Art. 9. Na vigência do JISUDESC 2026, serão reconhecidos pelos participantes como autoridades, dentro de suas funções, os seguintes órgãos e pessoas:

I. Reitor da UDESC;
II. Pró-Reitor de Extensão, Cultura e Comunidade;
III. Coordenador Geral do JISUDESC 2026;
IV. Coordenador Técnico do JISUDESC 2026;
V. Comissão de Julgamento;
VI. Arbitragem;

Art. 10. Para realização do JISUDESC 2026, os atletas serão divididos em 14 (quatorze) equipes, a saber:

1. Equipe 1 – CEART;
2. Equipe 2 – CAV;
3. Equipe 3 – ESAG;
4. Equipe 4 – CEFID;
5. Equipe 5 – FAED;
6. Equipe 6 – CCT;
7. Equipe 7 – CEAD;
8. Equipe 8 – CEPLAN;
9. Equipe 9 – CESFI;
10. Equipe 10 – CERES;
11. Equipe 11 – CEAVI;
12. Equipe 12 – CEO;
13. Equipe 13 – CESMO;
14. Equipe 14 – REITORIA;

DA COMISSÃO DE JULGAMENTO

Art. 11. A ordem esportiva e disciplinar do JISUDESC 2026 será regida por este regulamento.

Art. 12. As infrações disciplinares e as questões relativas ao regulamento serão apreciadas e julgadas, em única instância, pela comissão de julgamento, respeitada a ampla defesa e o contraditório.

Parágrafo Único. Todas as pessoas direta ou indiretamente vinculadas ao JISUDESC 2026 serão passíveis de julgamento.

Art. 13. A comissão de julgamento será composta pelos: a) Coordenador Geral; b) Coordenador Técnico e; c) Chefes de Delegação de cada centro.

§ 1º - A comissão de julgamento reunir-se-á sempre que necessário e só poderá deliberar e julgar com a presença da maioria de seus membros.

§ 2º - Dentre os membros indicados, o Coordenador Técnico exercerá a presidência do órgão.

Art. 14. A comissão organizadora, quando verificar a existência de qualquer irregularidade anotada nos documentos oficiais da partida, os remeterá ao presidente da comissão de julgamento, para que seja iniciado o processo disciplinar.

§ 1º - Recebida a documentação, o presidente designará data e hora para realização da sessão de julgamento.

§ 2º - A parte envolvida será citada, através do boletim oficial ou pessoalmente, para, querendo, comparecer ao julgamento e apresentar defesa.

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

§ 4º - As decisões da comissão de julgamento produzirão efeito imediato.

Art. 15. As decisões da comissão de julgamento são irrevogáveis e irrecorríveis, não cabendo, em razão do tipo de competição, recurso a nenhum outro órgão esportivo.

Art. 16. As penas de suspensão deverão ser cumpridas na mesma competição em que se verificou a infração.

PARÁGRAFO ÚNICO. Quando a suspensão não puder ser cumprida na mesma edição do JISUDESC 2026, deverá ser cumprida na edição subsequente.

Art. 17. Apenas os chefes de delegação do JISUDESC 2026 poderão apresentar reclamação, impugnação de partida, prova ou equivalente ou protesto de resultado.

PARÁGRAFO ÚNICO. O pedido deverá ser protocolado na Comissão Central Organizadora (CCO), em até 30 (trinta) minutos, após o término da partida, prova ou equivalente.

Art. 18. Ficam sujeitas às sanções disciplinares quaisquer condutas praticadas pelos participantes em locais oficiais do evento.

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

I – as praças esportivas;
II – os alojamentos;
III – os refeitórios;
IV – os meios de transporte oficiais;
V – as instalações da CCO.

§ 2º - Verificada a ocorrência de transgressão à disciplina, qualquer autoridade elencada no art. 9º elaborará relatório e encaminhará ao presidente da comissão de julgamento para que seja iniciado o processo disciplinar, nos termos do art. 14.

DAS INFRAÇÕES DISCIPLINARES

Art. 19. Praticar ato desleal ou hostil.

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

Art. 20. Praticar jogada violenta.

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

Art. 21. Praticar agressão física.

PENA: suspensão de 06 (seis) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

PARÁGRAFO ÚNICO. Se a ação for praticada contra árbitros, assistentes ou demais membros de equipe de arbitragem ou contra membros da organização do evento, a pena será de 10 (dez) a 20 (vinte) partidas, provas ou equivalentes de suspensão.

Art. 22. Participar de rixa, conflito ou tumulto.

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

Art. 23. Invadir local destinado à equipe de arbitragem, ou o local da partida, prova ou equivalente, durante sua realização, inclusive no intervalo regulamentar.

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

Art. 24. Desrespeitar ou ofender moralmente o árbitro ou qualquer outra pessoa.

PENA: suspensão de 02 (duas) a 10 (dez) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 25. Ameaçar alguém, por palavra, escrito, gestos ou por qualquer outro meio, a causar-lhe mal injusto ou grave.

PENA: suspensão de 03 (três) a 08 (oito) partidas, provas ou equivalentes.

Art. 26. Assumir qualquer conduta contrária à disciplina ou à ética esportiva não tipificada pelas demais regras deste regulamento.

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

Art. 27. O JISUDESC 2026 se caracteriza como atividade universitária, sendo assim, todos os inscritos estarão sujeitos às penalidades disciplinares do Regimento Geral da UDESC;

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 28. Poderão participar do JISUDESC 2026 os servidores efetivos e de caráter temporário, após a assinatura do termo de posse ou publicação da portaria de admissão, nos centros que estiverem lotados, respeitando o que dispõe o regulamento de cada modalidade, mediante inscrição, conforme estabelecido neste regulamento.

§ 1° - Os servidores aposentados poderão inscrever-se e participar pelos respectivos centros de origem.

§ 2° - Os servidores cedidos de outros órgãos públicos e que atuam na UDESC poderão inscrever-se e participar pelos respectivos centros em que atuam, mediante apresentação de documento que comprove o vínculo com a UDESC.

§ 3° - Será permitida a participação dos estagiários da UDESC que tenham no mínimo 3 meses de vínculo com a UDESC na data do JISUDESC 2026, comprovada mediante apresentação do termo de estágio. O Art. 36 deste regulamento delimita as modalidades das quais os estagiários podem participar, assim como o número de estagiários por modalidade.

Art. 29. Cada atleta somente poderá participar por uma equipe em cada modalidade, de acordo com o artigo 10º deste regulamento.

§ 1° - Será permitida a formação de equipes conjuntas entre dois ou mais Centros de Ensino e/ou Reitoria visando ampliar a participação dos servidores de todos os centros na competição. Nesses casos, o representante de cada Centro de Ensino ou da Reitoria deverá realizar a inscrição de seus respectivos servidores na modalidade, por meio do sistema dos jogos, mantendo-os vinculados aos seus centros de lotação. A formação da equipe conjunta deverá ser comunicada formalmente à Comissão Organizadora, por e-mail, com a identificação dos Centros de Ensino e/ou Reitoria envolvidos e da modalidade em questão.

§ 2° - Em caráter excepcional, quando o número de atletas inscritos no sistema dos jogos for inferior ao mínimo necessário à composição da equipe, o coordenador técnico poderá indicar a união de dois Centros, condicionada à anuência expressa dos respectivos chefes de delegação no congresso técnico.

Art. 30. Os atletas inscritos estão automaticamente aptos a participar de todas as modalidades, pelo seu centro de origem.

§ 1º - Nas modalidades individuais e em duplas, será permitida, durante a competição, a substituição de atletas por outros servidores regularmente inscritos nos jogos, ainda que não tenham sido inicialmente inscritos na respectiva modalidade. A substituição será vedada quando o servidor indicado já tiver participado da mesma modalidade por outra equipe do mesmo centro, nos casos em que houver mais de uma equipe inscrita;

§ 2° - Nas modalidades individuais e em duplas, será permitido o retorno do atleta anteriormente substituído, desde que observadas as regras específicas da modalidade. A substituição pode ocorrer entre partidas, mas não durante uma partida em andamento, salvo quando o regulamento técnico permitir.

§ 3° - As equipes deverão apresentar aos árbitros, antes de cada partida, a relação nominal dos atletas, contendo a numeração e a identificação dos participantes.

Art. 31. O centro que não comparecer à partida, caracterizando WO, ficará automaticamente impedido de participar da mesma modalidade no ano seguinte, salvo se apresentar justificativa comprovada à CCO até as 19 horas do dia previsto para a partida.

PARAGRAFO ÚNICO: Em caráter excepcional, nas hipóteses de alteração de data e/ou horário motivadas por condições climáticas ou outras situações de caso fortuito ou força maior, a penalidade de impedimento de participação na mesma modalidade no ano seguinte poderá ser revista e, se cabível, revogada pela Coordenação Técnica.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 32. As inscrições para o JISUDESC 2026 deverão ser realizadas entre os dias 27 de outubro (terça-feira) e 05 de novembro de 2026 (quinta-feira), até às 23h59min, por intermédio dos responsáveis designados por cada centro.

CENTRO	SERVIDOR	E-MAIL
CAV	Admilson Pereira	admilson.pereira@udesc.br
CCT	Adailton Luis Padilha	adailton.padilha@udesc.br
CEAD	Lidiane Goedert	lidiane.goedert@udesc.br
CEART	Alcir Borges da Luz	alcir.luz@udesc.br
CEAVI	Monize Freiberger Leite	monize.fl@udesc.br
CEFID	Osvaldo André Furlaneto Rodrigues	osvaldo.andre@udesc.br
CEO	Darlã de Alves	dd.alves@udesc.br
CEPLAN	Elan Gabriel Forteski	elan.forteski@udesc.br
CESMO	Donizete de Souza Bittencourt	dex.cesmo@udesc.br
CERES	Bruna Lima Selau	bruna.selau@udesc.br

CESFI	Maycon Douglas Cardoso da Silva	maycon.silva@udesc.br
ESAG	Mariana Souza Ribeiro	dex.esag@udesc.br
FAED	Patrícia Alves Godinho	patricia.godinho@udesc.br
REITORIA	Fernanda Christina de Souza Guidarini	fernanda.guidarini@udesc.br

Art. 33. As inscrições deverão ser realizadas pelo Chefe de Delegação por meio do Sistema de Jogos Internos da UDESC, disponível [neste link].

Art. 34. Para efetivar a inscrição, o participante inscrito ou o chefe de delegação deverão anexar, no sistema de jogos da UDESC, os seguintes documentos dos participantes até 05 de novembro de 2026;

a) **Termo de responsabilidade e cessão de direitos**;

b) **PAR-Q e Termo de Responsabilidade (quando aplicável) preenchidos de todos os participantes;**

c) **Foto 3x4;**

PARÁGRAFO ÚNICO: Todos os documentos (com exceção da foto 3x4) devem ser assinados digitalmente via SGPE ou SOUGOV.

Art. 35. O número máximo de inscritos de cada centro, por modalidade, no JISUDESC 2026 é de:

MODALIDADES COLETIVAS	NÚMERO DE ATLETAS
Basquetebol 3x3 Masculino e Feminino	02 equipes - 05 atletas por naipe
Futebol Suíço Masculino e Feminino	12 atletas por naipe
Futebol Suíço Sênior Masculino	12 atletas por naipe
Gincana	Até 10 atletas
Voleibol de Areia 4x4 Masculino, Feminino e Misto	08 atletas por naipe

MODALIDADES INDIVIDUAIS OU EM DUPLAS	NÚMERO DE ATLETAS
Beach Tennis Masculino, Feminino e Misto	02 duplas por naipe
Bocha Masculino e Feminino	02 duplas por naipe
Canastra Livre	04 duplas
Corrida Rústica Masculino e Feminino	Até 8 atletas por naipe
Dominó Livre	04 duplas
FIFA Livre	02 atletas
Natação Masculino e Feminino	Até 6 atletas por naipe
Sinuca Masculino e Feminino	02 duplas por naipe
Taco Masculino e Feminino	01 dupla por naipe
Tenis de Campo Masculino e Feminino	02 atletas por naipe

Tênis de Mesa Masculino e Feminino	02 atletas por naipe
Totó Masculino e Feminino	02 duplas por naipe
Truco Livre	02 duplas
Xadrez Livre	02 atletas

§ 1° - A delegação de cada centro será composta por, no MÁXIMO, 50 integrantes/atletas.

§ 2° - Serão disponibilizadas vagas de alojamento aos Centros participantes, observando-se o número de inscritos de cada Centro. Para os servidores vinculados aos Centros do Campus I, a disponibilização de vagas ficará condicionada à disponibilidade de alojamento, a ser verificada e informada posteriormente pela Comissão Central Organizadora (CCO);

§ 3° - Será disponibilizado espaço coberto com lona para a colocação de barracas sem limite de vagas;

§ 4° - A comissão organizadora se reserva ao direito de alterar a disposição dos quartos quando verificar que os centros não estão com o número de servidores informados no ato da inscrição.

Art. 36. Os estagiários poderão participar das seguintes modalidades e de acordo com os seguintes critérios:

MODALIDADES	NÚMERO DE ESTAGIÁRIOS POR CENTRO
Basquetebol 3x3 Masculino e Feminino	01 estagiário (a) por naipe
Futebol Suíço Masculino e Feminino	02 estagiários (as) por naipe
Voleibol de areia 4x4 Masculino e Feminino	01 estagiário (a) por naipe

DAS DESISTÊNCIAS

Art. 37. A equipe inscrita que por qualquer razão desistir de disputar a competição, deverá justificar formalmente à CEVEN até a data do congresso técnico.

DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 38. O congresso técnico do JISUDESC 2026 está previsto para o dia 09 de novembro de 2026 (segunda-feira) às 15h, por videoconferência, com a seguinte programação:

a) Abertura
b) Solução de dúvidas do regulamento geral

c) Solução de dúvidas do regulamento técnico
d) Sorteio das chaves
e) Assuntos gerais

Art. 39. Terão direito a voto no congresso técnico os chefes de delegações dos centros ou seus representantes devidamente credenciados.

Art. 40. Cada centro poderá participar do congresso técnico com, no máximo, 02 (dois) representantes.

PARÁGRAFO ÚNICO. Cada centro terá direito a um voto, a ser exercido pelo Chefe de Delegação ou por seu representante devidamente credenciado.

Art. 41. As deliberações do congresso técnico serão tomadas nominalmente e por maioria de votos, cabendo ao coordenador geral o voto de minerva.

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

DO SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO

Art. 42. O sistema de disputa de cada modalidade do JISUDESC 2026 será definido após a entrega das inscrições, dependendo do número de equipes inscritas e de acordo com as condições físicas e de infraestrutura.

§ 1 Quando houver apenas 3 grupos, o melhor segundo lugar entre todos os grupos será a equipe classificada para a semifinal observando os critérios do § 2º deste artigo e do regulamento técnico de cada modalidade.

§ 2 Quando houver grupos com número diferente de equipes, a definição do segundo colocado classificado para a fase semifinal, bem como, da classificação final será realizada mediante a desconsideração dos resultados obtidos contra a(s) equipe(s) posicionada(s) na(s) última(s) colocação(ões) dos grupos com maior número de equipes, na quantidade necessária para igualar o número de jogos considerados entre todos os grupos.

§ 3 A equipe que sofrer W.O. será automaticamente desclassificada, não obtendo pontuação na classificação final. Nessa hipótese, todos os resultados de seus jogos na respectiva fase serão desconsiderados, sendo o respectivo grupo considerado, para todos os fins de classificação, como composto por uma equipe a menos do que o originalmente previsto.

§ 4 No caso de W.O. duplo, em que ambas as equipes não comparecerem ou não apresentarem o número mínimo de atletas para o início da partida dentro do tempo regulamentar, a partida será

cancelada, sem atribuição de pontos ou placares, e ambas as equipes serão desclassificadas da competição.

§ 5 A desistência de uma equipe durante partida realizada na fase de grupos será considerada W.O., aplicando-se integralmente o disposto no § 3º deste artigo.

§ 6 Nas modalidades em que não for possível realizar a disputa pelo terceiro lugar por limitações de tempo, a definição da colocação observará os critérios de pontuação e desempate previstos no Regulamento Técnico da respectiva modalidade. A previsão de realização da disputa pelo terceiro lugar será informada no Boletim nº 1 da competição, podendo a partida ser cancelada pela coordenação técnica no dia da competição em razão de eventuais atrasos na programação.

DOS CRITÉRIOS TÉCNICOS

Art. 43. Os jogos e/ou provas terão início na hora e dia fixado pela comissão organizadora, havendo uma tolerância máxima de 10 (dez) minutos, somente para o primeiro jogo. Para os demais jogos, esta tolerância será de 05 (cinco) minutos. Passada esta tolerância, a equipe e/ou atleta faltoso (a) perderá por WO, independentemente da modalidade em disputa.

§ 1° - Em nenhuma hipótese serão aceitos acordos entre as equipes para a realização de jogos fora do horário previsto, seja por extrapolação do tempo máximo de tolerância, ausência de equipes ou atletas, ou insuficiência de integrantes para iniciar a partida.

§ 2° - A aplicação do WO é de competência do árbitro, que registrará o fato em súmula e, se necessário, solicitará a assinatura dos atletas da equipe presente.

Neste caso a equipe faltante será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

§ 3° - A comissão organizadora se reserva o direito de alterar a programação definida, com o objetivo do bom andamento do evento.

Art. 44. O atleta ou técnico expulso na modalidade de futebol suíço estará automaticamente suspenso por uma partida, independentemente da punição que lhe poderá ser imposta pela comissão de julgamento.

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

Art. 45. Apenas os atletas inscritos na súmula como jogadores, devidamente uniformizados, e o técnico ou dirigente da equipe poderão permanecer no banco de reservas.

Art. 46. É proibido aos atletas, aos integrantes do banco de reservas e a quaisquer outras pessoas presentes nas partidas fumar, consumir bebidas alcoólicas ou utilizar vestimentas em desacordo com as normas esportivas, durante a realização das partidas ou provas.

Art. 47. Cada equipe deverá comparecer uniformizada (camisa e calção), sendo pelo menos as camisas numeradas.

§ 1° - Se as duas equipes estiverem utilizando uniforme da mesma cor de modo que sua semelhança possa confundir a arbitragem, o árbitro determinará que a equipe que estiver à direita da tabela de jogos substitua seu uniforme ou use coletes.

Art. 48. A súmula de jogo – preenchida com os nomes dos participantes – deverá ser assinada pelo capitão ou dirigente da equipe.

Art. 49. Caberá ao árbitro decidir sobre as condições das instalações, dos equipamentos e dos materiais esportivos utilizados, bem como sobre a realização, continuidade e conclusão das partidas ou provas.

Art. 50. Quando o jogo for suspenso antes de seu início por motivo alheio à vontade dos competidores e comprovadamente sem dolo, será realizada outra partida em horário e local a ser determinado pela comissão organizadora.

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

Art. 51. O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão aquecer com antecedência fora do local de disputa.

Art. 52. Nenhuma competição poderá deixar de ser realizada por falta de árbitro designado, cabendo à comissão organizadora apresentar o substituto do faltoso.

Art. 53. Nas disputas serão observadas as regras oficiais de cada modalidade, excetuando-se alterações contidas no regulamento técnico.

DOS PRÊMIOS E TÍTULOS

Art. 54. A Comissão Organizadora atribuirá troféu à equipe campeã e concederá medalhas às equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares de cada modalidade.

PARÁGRAFO ÚNICO. Será premiada com troféu a delegação mais animada, que será definida pela Comissão Organizadora. Para definição da equipe mais animada serão utilizados os seguintes critérios: torcida, participação nas modalidades e gincana, participação nas confraternizações, fair play.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 55. Os jogos terão sempre precedência sobre toda e qualquer competição esportiva de que a equipe participe.

Art. 56. Toda e qualquer comunicação da CCO relacionada aos jogos será feita por meio de boletins ou informativos publicados no site do evento (https://www.udesc.br/ceven/esporte/jisudesc2026).

Art. 57. Para todos os efeitos, as equipes estarão representadas pelos atletas e dirigentes inscritos para a competição, bem como pelos acompanhantes. Por isso, eles serão solidariamente responsáveis por quaisquer danos materiais causados em instalações físicas do local de competição e alojamento, exceto danos causados no momento da realização do jogo, desde que estejam participando. O pagamento da indenização deverá ser efetuado até o final dos jogos sob pena de desclassificação da equipe, devendo ainda ressarcir os custos conforme orientação da comissão organizadora.

PARÁGRAFO ÚNICO. No caso de não cumprimento do caput do artigo, a comissão organizadora tomará as medidas cabíveis.

Art. 58. O ato de inscrição para os jogos pressupõe o perfeito conhecimento do teor deste regulamento, tornando desnecessário qualquer aviso especial a respeito da matéria nele contido, bem como, a concordância expressa com seus dispositivos.

Art. 59. A equipe que tiver um jogador em situação irregular, quando provado, perderá os pontos da partida (leia-se derrotada).

Art. 60. Nenhum participante poderá alegar desconhecimento das normas traçadas neste regulamento e em outras instruções complementares, bem como, de locais e horários de jogos ou provas, já que programas e eventuais alterações serão antecipadamente divulgados.

Art. 61. Compete aos dirigentes das equipes inscritas, dar prévio conhecimento das normas, regulamentos e códigos aos atletas inscritos.

Art. 62. Os regulamentos técnicos estabelecem as disposições gerais das modalidades.

Art. 63. Fica a cargo de cada equipe, a reprodução deste regulamento, bem como do regulamento técnico das modalidades e dos documentos relacionados ao JISUDESC 2026 citados neste regulamento.

Art. 64. Às decisões tomadas pela comissão organizadora não cabem recursos.

Art. 65. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

Florianópolis, 23 de outubro de 2026.

Comissão Organizadora do JISUDESC 2026

REGULAMENTO TÉCNICO

BASQUETEBOL 3X3

Art. 1º – As competições de basquetebol do JISUDESC 2026 serão realizadas de acordo com as regras da FIBA, com exceção do que dispuser neste regulamento.

Art. 2º – Cada centro poderá inscrever 02 (duas) equipes por naipe, compostas por 05 (cinco) atletas cada, sendo 02 (dois) deles reserva.

Art. 3º – O espaço de jogo será o de meia quadra oficial de basquetebol.

Art. 4º – Cada partida será disputada em 01 (um) tempo de 10 (dez) minutos cronometrados.

PARÁGRAFO ÚNICO. Cada equipe tem direito a solicitar 01 (um) tempo de 1 (um) minuto.

Art. 5º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 6º – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Sorteio.

Art. 7º A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 5º e 6º deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 8º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

BEACH TENNIS

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

Art. 2º – Cada Centro poderá inscrever na competição 02 (duas) duplas por naipe (masculino, feminino e mista).

Art. 3º – Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo e vestuário apropriado.

Art. 4º – As partidas serão disputadas até 6 pontos; na final, até 8 pontos. A vitória exige diferença mínima de dois pontos. Contudo, havendo empate em 6–6 (demais fases) ou 8–8 (final), será realizado tie-break até 7 pontos ou, na final, até 10 pontos.

Art. 5º – Em caso de disputa por grupos, para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 00 (zero) pontos.

Art. 6º – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

- Confronto direto;
- Saldo de pontos;

Art. 7º – O sistema de disputa adotado para a competição de beach tennis será definido após o recebimento das inscrições, a critério da coordenação.

Art. 8º A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 5º e 6º deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 9º – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a Comissão Organizadora do JISUDESC.

BOCHA

Art. 1º – As competições de bocha do JISUDESC 2026 serão realizadas de acordo com a regra oficial da modalidade adotada pela Confederação Catarinense de Bocha e Bolão, precisamente a Regra Oficial de Bocha RAFA e pelo que dispuser este regulamento.

Art. 2º – As especificações da regra oficial da bocha RAFA serão levantadas em congresso técnico e encaminhadas aos centros.

Art. 3º – Cada centro poderá inscrever 02 (duas) duplas por naipe, compostas por 02 (dois) atletas cada.

Art. 4º – Antes do início de cada jogo, as equipes participantes deverão fornecer à mesa anotadora a escalação de sua equipe, designando, ao mesmo tempo, o capitão para entendimento com mesa e juízes.

Art. 5º – Na pista, somente será permitida a presença de atletas, os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

PARÁGRAFO ÚNICO. Outras pessoas, para orientar ou sob qualquer pretexto, não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

Art. 6º – Os atletas ficam impedidos de fumar e tomar bebidas alcoólicas dentro das canchas durante as partidas.

PARÁGRAFO ÚNICO. A infração a este artigo implica a substituição do atleta infrator. Caso a equipe tenha processado uma substituição anterior, o atleta será desqualificado com as respectivas bochas.

Art. 7º – Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida.

§ 1º - Nas jogadas que requeiram consultas ao técnico ou ao árbitro, a seu critério, poderá conceder mais tempo para a realização da jogada, desde que não seja cometido abuso, ou seja, retardamento proposital.

§ 2º - A cada infração a este artigo implica a desclassificação de uma bocha na jogada a que corresponde.

Art. 8º – A substituição será permitida de acordo com a regra oficial adotada pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão.

Art. 9º – As partidas serão disputadas até 12 pontos na fase classificatória e até 24 pontos nas semifinais e final.

Art. 10 – O sistema de disputa será estabelecido pela comissão organizadora.

Art. 11 – Em caso de disputa por grupos, para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 12 – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Sorteio.

Art. 13 A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 11 e 12 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 14 – Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os seguintes critérios:

1. Confronto direto (na fase classificatória) entre as duas equipes derrotadas nas semifinais;
2. Maior número de pontos na fase classificatória, conforme estipulado no artigo 13.1 deste regulamento;
3. Saldo de pontos nas partidas;
4. Maior número de pontos marcados;
5. Sorteio.

Art. 15 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

CANASTRA

Art. 1º – As partidas serão disputadas sempre entre 04 (quatro) jogadores, 01 (uma) dupla para cada equipe.

Art. 2º – Cada Centro poderá relacionar para a competição até 04 (quatro) duplas.

Art. 3º – Cada jogador receberá 11 (onze) cartas.

Art. 4º - Cada dupla terá direito a um “morto”, sendo que a dupla que não pegar o “morto”, perderá 100 (cem) pontos.

Art. 5º – As cartas deverão ser distribuídas de uma em uma para cada jogador, no sentido anti-horário.

Art. 6º – Será considerada vencedora a equipe que conseguir número somatório igual ou superior a 1200 pontos para fase classificatória e 1500 para semifinais e final.

Art. 7º – A entrada no “buraco” será aos 600 pontos para fase classificatória e 750 para semifinais e final.

Art. 8º – O jogador no “buraco” não poderá baixar jogo e contar o valor da canastra suja ou limpa (cem ou duzentos) pontos, para sair do “buraco”, se o somatório das cartas individuais não atingirem os 80 (oitenta) pontos necessários.

Art. 9º – A saída do “buraco” será com 80 (oitenta) pontos. Em caso de um jogador errar a contagem dos pontos para a saída do “buraco”, a dupla só poderá sair novamente com 100 (cem) pontos, e no segundo erro com 120 (cento e vinte) pontos.

Art. 10 – Iniciará a distribuição de cartas numa partida o jogador que, através de sorteio, tirar a carta maior, a qual, para efeito de valores, obedecerá ao seguinte critério:

Ás ..... valerá 01 (um) ponto.
Valete ..... valerá 11 (onze) pontos.
Dama ..... valerá 12 (doze) pontos.
Rei ..... valerá 13 (treze) pontos.

As demais cartas terão o próprio valor.

Art. 11 – O valor das cartas referentes ao item anterior deverá ser utilizado tão somente para o sorteio de quem será o distribuidor inicial do jogo, pois para contagem de pontos da partida após o “bate”, todas as cartas valerão 10 (dez) pontos.

Art. 12 – Deverá iniciar a “compra” de cartas o jogador que estiver à direita do distribuidor, podendo neste caso “comprar” 02 (duas) vezes, desde que não utilize a primeira carta “comprada”.

Art. 13 – Os valores das canastras serão os seguintes:

Canastra sem coringa (real)..... 200 (duzentos) pontos.
Canastra com coringa (suja)..... 100 (cem) pontos.
Canastra de coringa..... 200 (duzentos) pontos.

Art. 14 – Entende-se por canastra real a feita sem coringa (carta nº 2).

Art. 15 – Poderá “limpar” a canastra o coringa do mesmo naipe.

Art. 16 – O valor da “batida” é de 100 (cem) pontos.

Art. 17 – O jogador só poderá bater o jogo na sua vez de jogar, seja com a carta largada pelo jogador à sua esquerda, ou mediante “compra”.

Art. 18 – A dupla que não baixar as cartas, estando no “buraco” pagará 300 (trezentos) pontos.

Art. 19 – Não será permitido fazer sinais durante a partida, nem conversar. A dupla infratora estará sujeita à perda da partida, se for confirmada a infração.

Art. 20 – Caso acabe o baralho, encerra a rodada a jogada posterior à que comprou a última carta.

Art. 21 – O jogador que ficar com 01 (uma) carta, ou seja, “pica-pau”, deverá avisar, pois ele não poderá “bater” com a sobra da mesa.

Art. 22 – Poderá a dupla utilizar-se de qualquer sequência ou trinca possível.

Art. 23 – No “bate” final é necessária pelo menos uma canastra.

Art. 24 – O sistema de disputa será estabelecido pela comissão organizadora.

Art. 25 – Para efeito de classificação, em caso de chaveamento por grupo, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 26 – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:

1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

Art. 27 A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 25 e 26 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 28 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

CORRIDA RÚSTICA

Art. 1º – Cada Centro poderá inscrever até 10 (dez) participantes.

Art. 2º – O percurso será definido pela comissão organizadora e encaminhado aos centros.

Art. 3º – A distância percorrida pelo naipe masculino será de ~3.000m e para o naipe feminino de ~2.000m.

Art. 4º – A competição será dividida nas seguintes categorias:

CATEGORIA GERAL: Todos os participantes estarão participando automaticamente desta categoria

CATEGORIA IDADE

a) ADULTO – ABAIXO DE 40 ANOS
b) MASTER A 40 – 49 ANOS
c) MASTER B 50 – 59 ANOS
d) MASTER C 60 ANOS E ACIMA

PARAGRAFO ÚNICO: Será considerada a idade do atleta no dia 31 (trinta e um) de dezembro do ano em que se realiza a competição.

Art. 5º – Para definição do centro campeão de cada naipe desta modalidade será utilizado o seguinte critério:

CATEGORIA GERAL:

1° lugar – 20 pontos
2º lugar – 15 pontos
3º lugar – 12 pontos

CATEGORIA IDADE:

1° lugar – 13 pontos
2º lugar – 11 pontos
3º lugar – 8 pontos
4º lugar – 6 pontos
5º lugar – 5 pontos
6º lugar – 4 pontos
7º lugar – 3 pontos
8º lugar – 2 pontos

§ 1º - A partir do 9º lugar, cada atleta da prova que efetivamente completar a prova obterá um ponto de bonificação;

§ 2º – Fica vedada a dupla pontuação e premiação: o atleta que obtiver pontuação na Categoria Geral fica automaticamente excluído da Categoria Idade.

§ 3º - No caso de empate na contagem geral, a melhor classificação reverterá em favor da equipe que obtiver o maior número de primeiros lugares; persistindo o empate o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até se determinar o centro campeão.

DOMINÓ

Art. 1º – Cada Centro poderá relacionar para a competição até 04 (quatro) duplas.

Art. 2º – Cada jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 100 (cem) pontos.

Art. 3º – Para o início da partida as pedras serão embaralhadas (mexidas) pelos jogadores e inicia quem tirar a pedra maior. Nas demais “quedas” (rodadas) as pedras serão embaralhadas pelo jogador “saidor” da última rodada, sendo este o último a comprar, cabendo a saída ao jogador colocado a sua direita.

Art. 4º – Cada jogador deverá retirar apenas 07 (sete) pedras para iniciar o jogo.

Art. 5º – As pedras deverão ficar, obrigatoriamente, sobre a mesa e dispostas em uma fileira.

Art. 6º – Joga-se com qualquer número de doubles ou pedras do mesmo naipe.

Art. 7º – Na batida da rodada, somente os pontos da dupla adversária serão contados a favor do batedor.

Art. 8º – Em caso de “fechamento do jogo”, será considerada vencedora a dupla cuja soma de pontos for menor. Ocorrendo empate, a dupla que “fechou” perderá os pontos.

Art. 9º – O jogador não poderá antecipar a jogada sem que antes todos os atletas se manifestem, a não ser que ele tenha as duas pontas.

Art. 10 – O jogador só poderá levantar-se da mesa com autorização do fiscal da partida.

Art. 11 – São definidas abaixo as transgressões e suas respectivas punições:

a) O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la, salvo se a pedra não servir em nenhuma das pontas, o que será comprovado pelo fiscal, neste caso a dupla infratora receberá penalidade de 10 (dez) pontos;

b) Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e se comprovados pelo fiscal, poderá acarretar desclassificação da dupla infratora;

c) Passar com pedra na mão, ignorando ter, a dupla infratora receberá penalidade de 30 (trinta) pontos;

d) Constatado um “Gato” (colocação indevida de uma pedra) na mesa, será acrescido 20 (vinte) pontos em favor da dupla que não cometeu a infração, no caso do fiscal perceber que o “Gato” foi proposital. Se o “Gato” não for percebido e o jogo continuar, a partida será reiniciada;

e) Se mostrar ou derrubar de propósito uma ou mais pedras, a dupla será penalizada pelo fiscal com 20 (pontos) pontos.

PARÁGRAFO ÚNICO. As pontuações advindas de punições devem ser somadas no momento em que ocorrem, pois se com isso a dupla adversária somar a pontuação necessária para o término da partida, a mesma será encerrada.

Art. 12 – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 13 – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

Art. 14 A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 12 e 13 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 15 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

FUTEBOL VIRTUAL – FIFA

1. A Competição de Futebol Virtual do JIUDESC 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: FIFA 2026
3.2. Plataforma: PS4.
3.3. Câmera: Determinada em reunião técnica.
3.4. Radar: 3D;
3.5. Lesões: Ligado;
3.6. Definição de volume: Determinada em reunião técnica.
3.7. Dificuldade: Estrela ou 5.
3.8. Clima: Aleatório;
3.9. Juiz: Aleatório;
3.10. Substituições: 03(três);
3.11. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativados.
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 02 (dois) minutos para se apresentarem e ocuparem seus postos.

6. Jogadores que não se apresentaram no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WO (equivalente ao placar de 2x0).

7. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.

8. Cada jogador deverá levar o seu próprio controle 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 árbitros a análise e interpretação nesses casos de falha.

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

14. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:
Vitória: 3 (três) pontos
Empate: 1 (um) ponto
Derrota: 0 (zero) ponto

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

16. A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 14 e 15 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

17. Não haverá disputa direta de terceiro colocado. O terceiro colocado será definido pela melhor campanha em toda a competição, considerando os critérios do artigo 14, 15 e 16 deste regulamento.

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

FUTEBOL SUÍÇO e FUTEBOL SUÍÇO SÊNIOR

Art. 1º - As partidas serão regidas de acordo com as Regras Oficiais do Futebol Sete da CBF7, exceto quanto ao disposto neste regulamento.

Art. 2º – Cada representante poderá relacionar uma equipe com até 12 (doze) atletas.

PARAGRAFO ÚNICO: Poderão participar da categoria sênior os atletas que tenham, no mínimo, 40 (quarenta) anos completos ou que completem até o dia 31 (trinta e um) de dezembro do ano em que se realiza a competição, exceto o goleiro, cuja idade é livre.

Art. 3º – O sistema de disputa será estabelecido pela comissão organizadora.

Art. 4º – As equipes deverão estar uniformizadas: camisa, calção, meião e tênis para futebol suíço ou tênis normal.

PARÁGRAFO ÚNICO. Fica terminantemente proibido o uso de chuteiras de travas.

Art. 5º – Se as duas equipes estiverem utilizando uniforme da mesma cor de modo que sua semelhança possa confundir a arbitragem, o árbitro determinará que a equipe que estiver à direita da tabela jogo substitua seu uniforme ou use coletes.

PARÁGRAFO ÚNICO. A numeração das camisas dos jogadores será livre.

Art. 6º – Uma partida somente poderá ser iniciada se cada Centro apresentar em campo uma equipe com, no mínimo, 06 (seis) atletas, sendo 01 (um) deles o goleiro.

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

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

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

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 WO.

PARÁGRAFO ÚNICO. Conforme Art. 44, parágrafo 2º, do Regulamento Geral, a equipe que perder por WO será eliminada da competição e todos os seus jogos, na fase em que estiver, serão considerados nulos.

Art. 7º – Se em qualquer momento do jogo uma equipe ficar reduzida a menos de 03 (três) atletas, seja por contusão ou expulsão, a partida deverá ser encerrada e considerada vencedora a equipe

adversária. Se a equipe infratora estiver empatando ou ganhando a partida, o resultado será revertido em 3 x 0 para a equipe adversária. Caso a equipe infratora estiver perdendo, permanecerá o placar da partida, ou placar que não favoreça esta equipe.

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

Art. 9º – Não existe limite de substituições por equipe.

Art. 10 – Os atletas que forem advertidos com cartões terão as seguintes penalidades:

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

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

Art. 11 – Nas partidas em que seja necessário um vencedor, em caso de empate no tempo normal, a classificação será disputada em cobranças de pênaltis. 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.

Art. 12 – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 03 (três) pontos.
Empate: 01 (um) ponto.
Derrota: 0 (zero) pontos.

Art. 13 – Para efeito de desempate na fase de classificação serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Maior número de vitórias;
3. Saldo de gols;
4. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

b) Entre 03 (três) ou mais equipes:

1. Maior número de vitórias;
2. Saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
5. Menor número de cartões vermelhos;
6. Menor número de cartões amarelos;
7. Sorteio.

Art. 14 A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 12 e 13 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição..

Art. 15 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

GINCANA

Art. 1º – Poderão participar da gincana todos os inscritos no JISUDESC 2026, pelos centros, em alguma das modalidades e/ou os que foram inscritos somente na modalidade gincana, conforme permitido no regulamento geral.

PARÁGRAFO ÚNICO – Será permitida a participação de familiares ou acompanhantes dos servidores inscritos.

DAS TAREFAS E PROCESSO DE AVALIAÇÃO

Art. 2º – A pontuação baseia-se em dois critérios:

1. Por realização

Relativa ao cumprimento integral da tarefa proposta, de cada equipe, sem julgamento comparativo e classificatório, frente ao desempenho das demais equipes.

2. Por classificação

Relativa à classificação da tarefa proposta em 1º, 2º e 3º lugares e assim sucessivamente até que tenham todas as equipes completado o quadro de pontuação (em caso de tarefa concluída com êxito). A pontuação será definida em cada prova.

DA REALIZAÇÃO DE TAREFAS

Art. 3º – Será considerada tarefa não cumprida aquela que, no todo ou em parte, por avaliação da coordenação da gincana, deixar de atender ao enunciado original proposto.

Art. 4º – A interpretação do enunciado da tarefa, para fim de sua execução, é de responsabilidade exclusiva de cada equipe que participa da gincana.

Art. 5º – A interpretação do enunciado da tarefa, para fins de julgamento, é de competência exclusiva da coordenação da gincana, não cabendo recursos da parte das equipes por divergências de interpretação das tarefas, em relação ao julgamento efetuado pela Coordenação.

Art. 6º – As questões não previstas neste regulamento serão deliberadas pela coordenação da gincana e coordenação geral do JISUDESC 2026, cujas decisões terão caráter incorrigível.

Art. 7º – As tarefas acontecerão durante todo o período dos jogos, em horários a serem divulgados. Algumas tarefas podem ser surpresa e por isso não serão divulgadas com antecedência junto com o cronograma de provas e horários.

Art. 8º – Maiores informações, tais como horários e locais, sobre as tarefas serão entregues no congresso técnico e durante a realização dos jogos.

NATAÇÃO

Art. 1º – A competição de natação será regida pelas Regras Internacionais da FINA, exceto quanto ao disposto neste regulamento.

Art. 2º – Cada centro poderá inscrever no máximo 10 (dez) atletas.

Art. 3º – Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Natação, o atleta que figurar na relação nominal da modalidade.

Art. 4º – Não há limitação de inscrição nas provas individuais e do revezamento.

Art. 5º – Durante uma etapa, um nadador somente poderá ser retirado de uma prova, por motivo de enfermidade, comprovada por atestado médico, ficando estabelecido que o atleta deixará de participar da etapa correspondente, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.

Art. 6º – Os revezamentos deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos atletas até o término do aquecimento, antes do início das provas. Após a entrega da ficha de nado, não se aceitará trocar a sequência ou a substituição, exceto por comprovação de atestado médico.

Art. 7º – As provas programadas para as competições de natação serão disputadas por categorias de idade e nos naipes masculino e feminino, conforme a seguir:

a) 25m Livre
b) 25m Costas
c) 25m Peito
d) 25m Borboleta
e) Revezamento 4 x 25m (Nado Livre)

Categorias por idade:

a) ADULTO: Abaixo de 50 anos
b) MASTER: 50 anos ou mais

Observação: a equipe de revezamento pode ser composta por atletas de qualquer categoria.

Art. 8º – Será considerada a idade do atleta no dia 31 (trinta e um) de dezembro do ano em que se realiza a competição.

Art. 9º - Não será permitido aumentar o número de atletas após a finalização do período de inscrição.

Art. 10º – Para definição do centro campeão da modalidade, a contagem de pontos será feita após a disputa de cada prova do programa, obedecendo ao seguinte sistema:

a) Provas Individuais - 10, 8, 6, 4, 2 e 1 ponto para os 1º, 2º, 3º, 4º, 5º e 6º lugares, respectivamente.

b) Provas de revezamentos - Contagem em dobro para as 6 (seis) colocações a que se refere à alínea anterior.

§ 1º Será permitida a formação de equipes de revezamento compostas por atletas de diferentes centros. Nesses casos, a pontuação obtida pela equipe será distribuída proporcionalmente entre os centros participantes, de acordo com o número de atletas de cada centro, considerando o total de quatro atletas por equipe.

§ 2º Caso um mesmo centro possua atletas em duas ou mais equipes de revezamento da mesma prova, será considerada, para fins de pontuação do centro, exclusivamente a equipe que lhe proporcionar a maior pontuação, sendo desconsideradas as pontuações das demais equipes.Art. 11 - Ao final da competição será declarada vencedora a equipe que obtiver o maior número de pontos. Em caso de empate, vencerá a equipe que houver conseguido o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, será adotado o mesmo critério para as colocações seguintes, até o desempate.

Art. 11º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

SINUCA

Art. 1º – A competição do BILHAR BOLA 08, será regida da seguinte forma:

a) Bolas

1. Para o jogo são usadas uma bola branca e 15 (quinze) bolas coloridas, sendo uma identificada como “de jogo” e as demais separadas em dois grupos:
a. a bola numerada como 8 (oito) é considerada a bola “de jogo”;
b. um conjunto, com números de 1 a 7;
c. outro conjunto, com números de 9 a 15

b) Saída

a. Para a saída da partida as 15 (quinze) bolas numeradas são agrupadas aleatoriamente em sua maioria, unidas entre si em formato triangular e nos dois extremos da “base”, voltada para a tabela inferior, uma bola de cada grupo. A bola do vértice, qualquer uma, terá seu centro posicionado sobre a marca inferior.

b. A saída de primeira partida de jogo é decidida por sorteio e quem ganha escolhe quem joga, podendo passar ao adversário sem direito à recusa. Nas partidas seguintes sai o vencedor da anterior, que pode passar ao oponente, também sem direito à recusa.

c. A bola encaçapada na saída identifica o grupo de domínio do jogador ativo, ficando o outro grupo sob domínio do adversário.

d. Se duas ou mais bolas de diferentes grupos são encaçapadas na saída, o jogador ativo escolhe o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte. Nenhuma das bolas retorna ao jogo e é imposto ao adversário o domínio sobre o outro grupo.

e. Não converter bola na tacada de saída faculta ao oponente escolher o grupo de seu domínio, declarando a opção antes da tacada seguinte, que será praticada a partir das posições resultantes.

f. Retorna ao jogo em sua marca a bola branca convertida, ou lançada fora do campo de jogo, na jogada de saída, mesmo que simultaneamente encaçapando outra(s) bola(s). Neste caso a ação é transferida ao adversário, que joga com as bolas nas posições resultantes, antes escolhendo e identificando o grupo de seu domínio. Voltam ao jogo as bolas do grupo imposto ao penalizado, eventualmente encaçapadas.

c) Na fase classificatória, cada confronto será definido por uma partida; após a fase classificatória, a disputa de um confronto será ao melhor de três partidas, sendo ganhadora a dupla que vencer duas delas;

Art. 2º - Cada centro poderá relacionar para a competição até 02 (duas) duplas masculinas e 02 (duas) duplas femininas.

Art. 3º – são faltas técnicas:

a. converter bola do grupo do oponente;
b. converter a bola branca (“suicídio”);
c. conduzir a bola branca ("carretão");
d. dar mais de um toque na bola branca ("bitoque");
e. acidentalmente lançar bola para fora do campo de jogo;
f. jogar com qualquer parte do taco que não a sua ponteira;
g. jogar em bola do grupo oponente;
h. tocar indevidamente em qualquer bola;
i. jogar sem ter contato com o piso;
j. jogar com bola em movimento ou sendo reposta em jogo;
k. jogar com a bola branca fora da sua marca ou posição correta, na saída ou quando retorna ao jogo;
l. usar na tacada outra bola que não a bola branca;
m. fazer ou usar marcas estranhas na mesa ou campo de jogo;
n. usar objetos e/ou bolas para medidas ou cálculos na mesa ou campo de jogo;

Art. 4º - Penas

a. Na ocorrência de qualquer falta, à sua escolha o oponente favorecido retira do jogo uma bola do seu grupo de domínio e, adicionalmente:
b. o beneficiado joga normalmente; ou
c. o favorecido passa a tacada ao adversário, sem direito de recusa.
d. quando sem dolo, encaçapar bola do adversário é enquadrado como falta, porém, não é retirada de jogo uma bola do beneficiado.
e. a falta gerada por erro na bola visada, com ausência de toque em outras bolas, permite ao beneficiado a opção de jogar com a bola branca na posição resultante ou deslocando-a para sua marca.
f. se na disputa da bola 8 pelas duas equipes, uma delas cometer qualquer uma das faltas do art. 3º perderá a partida (exceto previsão do item 4 do art. 4º).

Art. 5º – Cada centro poderá relacionar na competição, 02 (duas) duplas no naipe masculino e 02 (duas) duplas no naipe feminino.

Art. 6º – O sistema de disputa será o de eliminação das bolas de seu grupo de domínio. A bola “08” (oito), ficará fora do jogo. Assim que o competidor converter todas as bolas do seu grupo, a bola 08 é colocada em jogo pelo adversário, não podendo este optar por local em que tenha obstrução de bolas do seu ou outro grupo.

Art. 7º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.

Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 8º – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Menor número de pontos sofridos;
5. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

Art. 9º A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 14 e 15 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 10º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

TACO

Art. 1º - Cada centro poderá relacionar para a competição até uma dupla masculina e uma dupla feminina.

Art. 2° - Das condições gerais

a) A equipe rebatedora a cada cruzamento entre bases adquire em seu placar 1 (um) ponto.

b) O jogo oficial termina após 10 pontos e a cruzada final no centro do campo.

Art. 3º - Do campo oficial

a) O campo oficial de taco será estipulado pela comissão organizadora do evento em momento oportuno quando do início das competições.

Art. 4º - Das medidas oficiais

a) A distância entre bases terá no mínimo 10 (dez) metros e no máximo 20 (vinte) metros.

b) O raio da base não tem medida oficial, usando-se do bom senso dos participantes na criação do mesmo. Porém, ambas as bases serão do mesmo tamanho aproximado e não podendo ser alterado após a realização da primeira rodada de jogo.

c) Logo atrás da base há a linha limite de arremesso, que é perpendicular ao eixo principal de arremesso e tangente a base.

d) Os tacos têm tamanho livre em seu comprimento, porém restrito a 7 (sete) centímetros em sua base extremidade mais grossa.

e) A bola oficial é a do modelo usado em partidas de tênis, de qualquer marca, sendo que pode ser usada bolas de plástico do modelo usada em partidas de frescobol.

Art. 5º - Das vestimentas e equipamentos

a) Não há nenhuma restrição quanto à indumentária, sendo apenas proibido o uso de luvas que facilitem a dupla arremessadora na captura da bola rebatida.

b) Não há nenhuma restrição quanto bonés, capacetes, joelheiras e qualquer outro tipo de equipamento de proteção.

Art. 6º - Da disposição das duplas

a) Cada partida terá 2 (duas) duplas competidoras, sendo que uma inicialmente arremessadora e outra inicialmente rebatedora.

b) A escolha das duplas é voluntária sem nenhum tipo de sorteio.

Art. 7º - Da disputa inicial pelo mando de taco

a) A disputa de taco é realizada antes do início da partida.

b) A disputa será feita pelo método "seco ou molhado". (Molha-se um dos lados do taco, uma das equipes é representada pelo lado molhado e a outra pelo lado seco, joga-se o taco para cima e o lado que cair virado para cima determina o vencedor da disputa). O vencedor tem direito de escolha se começa arremessando ou rebatendo.

Art. 8º - Do arremesso

a) O arremesso da bola é feito atrás da linha limite de arremesso, sendo inválido se ultrapassada essa linha.

Art. 9º - Da rebatida

a) A dupla rebatedora tem direito de rebater ou não o arremesso da dupla adversária.

b) Qualquer tipo de rebatida é válido desde que não seja constatada a condição de arrasto de taco, inclusive a rebatida na qual a bola ultrapassa a linha limite de arremesso do mesmo lado em que foi rebatida, ou seja, rebatida para trás.

1. A condição de arrasto de taco é verificada quando o rebatedor se utiliza de um ângulo muito agudo do taco em relação ao chão. A condição ideal de rebatida é com o taco perpendicular com o solo ou no mínimo com 45 (quarenta e cinco) graus em relação ao solo.

c) Caso seja verificado a condição descrita, a rebatida é inválida e nenhum ponto é marcado. Os rebatedores voltam à base de origem e o arremesso é feito novamente.

Art. 10 - Do cruzamento

a) Toda e qualquer tipo de rebatida, excluindo-se para trás da linha limite de arremesso do lado do rebatedor, dá direito ao time rebatedor cruzar o campo, trocando de bases, contabilizando o ponto ao cruzarem-se em qualquer ponto do campo.

Art. 11 - Da condição de rebatida entre bases

Qualquer rebatida em que a bola permaneça entre as duas linhas de arremesso, faz com que a bola volte para a base de onde foi arremessada (ou seja, não vale mais a condição do “tudo” ou “nada”).

Art. 12 - Da condição de arremesso entre bases

a) Qualquer arremesso em que a bola não atinja a linha limite de arremesso do lado oposto, faz com que o arremesso volte para o último arremessador, que deve repetir a tentativa.

b) O rebatedor tem o direito de somente uma tentativa de rebatida, que quando expirada, estará totalmente vulnerável perante a dupla arremessadora.

Art. 13 - Queima

a) Somente o integrante da dupla arremessadora que estiver com posse de bola tem o direito de queima.

b) A queima pode ser realizada encostando a bolinha em um integrante qualquer da dupla oponente, arremessando a bolinha no mesmo ou ainda derrubando a casinha nas condições descritas abaixo:

1. Quando o rebatedor está com o taco fora da base demarcada, inclui-se corrida para o cruzamento a fim de ganhar pontos.

2. Quando o rebatedor está pisando dentro da base demarcada

c) A queima, quando do toque com a bola no rebatedor, dará a dupla arremessadora o direito de se tornar rebatedores. Em caso de derrubada da casinha um acréscimo de 2 pontos em seu placar.

Art. 14 - Casos diferenciados de perda de taco

a) O rebatedor que acidentalmente derrubar a casinha utilizando-se do taco ou do seu corpo acarreta para a sua dupla a perda de taco.

b) 3 (três) rebatidas em que a bolinha ultrapassa a linha limite de arremesso do lado em que foi rebatida, sem que tenha a corrida para o cruzamento e ponto, acarreta para a dupla a perda de taco. Essa condição é conhecida como “três para trás”

Art. 15 - Condição especial de vitória

a) Se um integrante da equipe arremessadora pegar a bola, sem deixá-la cair, de qualquer tipo de rebatida (inclusive "para trás"), sem que a bola toque em nenhum tipo de obstáculo terrestre, dá para a sua dupla a vitória instantânea, independente do placar ou condição de jogo.

b) A dupla rebatedora, observando esta condição, pode tentar pegar a bola antes ou desviá-la usando-se do corpo ou do taco, sem que tenha nenhum tipo de contato físico com a dupla adversária, sendo assim perdendo a posse do taco.

1. Se verificado que houve o contato físico a dupla rebatedora será automaticamente desclassificada e a dupla arremessadora vencerá o jogo.

c) Para fins de classificação será anotado no resultado 12 pontos à equipe vencedora por “vitória”, mantendo o placar atingido pela equipe perdedora até o momento.

Art. 16 - Infrações

a) A obstrução de qualquer tipo de movimento de qualquer jogador por meio de contato físico é uma obstrução e é penalizada da seguinte maneira:

1. Dupla rebatedora: Se verificado o uso do contato físico para a obstrução de algum integrante da dupla arremessadora, a dupla rebatedora perde a posse do taco.

2. Dupla arremessadora: Se verificado o uso de contato físico para a obstrução de algum integrante da dupla rebatedora, a dupla rebatedora adquire em seu placar 2 (dois) pontos. Se a obstrução se realizou em uma corrida para pontuação, a corrida é válida, adicionando-se os pontos ao placar.

b) Se houver o dano de qualquer material de jogo, por má conduta dos jogadores, a dupla da qual o jogador infrator faz parte é automaticamente eliminada da partida, salvo acidentes de jogo.

Art. 17 - Licença

a) A qualquer momento os jogadores da dupla rebatedora tem o direito de pedir “licença” para levantar o taco e/ou pisar na base sem estar sujeito a queima e a perda do taco.

b) Para usufruir deste direito, o jogador precisa apenas pronunciar a palavra “licença” de modo que todos em jogo ouçam.

Art. 18 - Bola perdida

a) Será configurada a condição de "bola perdida" quando a mesma for rebatida para fora dos limites do clube, quando não puder ser encontrada ou quando não puder ser alcançada com as mãos pelo arremessador que foi buscá-la.

b) Uma vez identificada a condição de "bola perdida", o arremessador deverá pronunciar a palavra "perdida" de modo que todos em jogo ouçam. A partir daí as corridas para ponto são interrompidas e as já completas invalidadas, sendo contabilizados automaticamente 3 (três) pontos para a equipe rebatedora.

c) Caso ocorra uma "bola perdida" e a equipe rebatedora esteja dependendo apenas da "cruzada final" para vencer o jogo, será permitido ou validado o cruzamento e concedida a vitória.

Art. 19 - Cruzada final

a) A cruzada final é obrigatória para todos os jogos, exceto nos casos enquadrados no artigo 15.

b) A cruzada final se dá no centro do campo, entre as bases, dispondo os tacos sobrepostos em forma de “X”, dando à dupla rebatedora a vitória do jogo.

c) A rebatida para a cruzada final é uma rebatida comum, sendo assim, a dupla rebatedora está sujeita a todas as condições deste regulamento até que sejam sobrepostos os tacos.

d) Em caso de extrapolação do placar, por causa de infrações por parte da dupla arremessadora, a cruzada final ainda sim é obrigatória.

1. Se a infração por obstrução for cometida por parte da dupla arremessadora na corrida da dupla rebatedora para a cruzada final, a dupla rebatedora automaticamente vence a partida.

Art. 20 - Da pontuação pela dupla arremessadora

a) Toda e qualquer derrubada da casinha, executada por um arremesso corretamente feito e, pela ação da bolinha, dará a dupla arremessadora um acréscimo de 2 pontos em seu placar.

Art. 20 – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 21 – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Menor número de pontos sofridos;
5. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

Art. 22 A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 14 e 15 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 23 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

TÊNIS DE CAMPO

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

Art. 2º – Cada Centro poderá relacionar na competição 02 (dois) atletas no naipe masculino e 02 (dois) atletas no feminino.

Art. 3º – Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo e vestuário apropriado.

Art. 4º – As partidas serão disputadas até 6 pontos; nas semifinais e final, até 8 pontos. A vitória exige diferença mínima de dois pontos. Contudo, havendo empate em 6–6 (demais fases) ou 8–8 (semifinais e final), será realizado tie-break até 7 pontos ou, nas semifinais e final, até 10 pontos.

Art. 5º – O sistema de disputa adotado para a competição de tênis de campo será definido após o recebimento das inscrições, a critério da coordenação.

Art. 6º – Em caso de disputa por grupos, para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 00 (zero) pontos.

Art. 7º – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:
• Confronto direto;
• Saldo de pontos;

Art. 8º A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 6 e 7 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 9º – Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade juntamente com a Comissão Organizadora do JISUDESC.

TÊNIS DE MESA

Art. 1º – Cada centro poderá relacionar na competição 02 (dois) atletas no naipe masculino e 02 (dois) atletas no feminino.

Art. 2º – Cada atleta deverá se apresentar com seu material de jogo e vestuário apropriado.

Art. 3º – Cada partida será disputada em melhor de 03 (três) sets vencedores de 11 (onze) pontos. Na partida quando houver necessidade de um terceiro set decisivo (a partida em 1 a 1 – no número de sets), os atletas devem mudar de lado a cada 05 pontos disputados.

Art. 4º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 5º – O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (realizado pelo árbitro), sendo que o atleta que começou a sacar no 1º set começará recebendo no 2º set e assim sucessivamente. Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos. Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12. Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque (saques alternados) até o final do jogo (um atleta abrir diferença de dois pontos do adversário).

Art. 6º – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Menor número de pontos sofridos;
5. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

Art. 7º A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 4 e 6 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 8º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

TOTÓ

Art. 1º – Cada centro poderá relacionar na competição, no máximo, 02 (duas) duplas por naipe.

Art. 2º – Será considerada vencedora, a equipe que vencer 02 (DUAS) partidas de 05 (CINCO) bolas na fase classificatória e 02 (duas) partidas de 07 (SETE) bolas cada nas semifinais e final.

Art. 3º - GIRAR BARRAS – Não é permitido girar as barras e nem bater nas laterais ou qualquer esforço na mesa que atrapalhe ou dificulte o controle de bola do time oponente. Se for efetuado um gol girando as barras o mesmo deverá ser invalidado, porém, se for gol contra após o giro ilegal, será válido. Um giro ilegal é definido quando o boneco der uma volta superior a 360° antes ou depois de tocar a bola.

Art. 4º – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 5º – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de gols;
3. Maior número de gols marcados;
4. Menor número de gols sofridos;
5. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Saldo de gols;
2. Maior número de gols marcados;
3. Menor número de gols sofridos;
4. Sorteio.

Art. 6º A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 4 e 5 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição.

Art. 7º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

TRUCO

Art. 1º – A partida será disputada entre 04 (quatro) jogadores, 02 (dois) para cada equipe.

Art. 2º - Cada centro poderá relacionar para a competição até 02 (duas) duplas livres.

Art. 3º – As partidas serão disputadas com um baralho espanhol.

Art. 4º – É expressamente proibida a utilização de artifícios para alterar a sequência das cartas ao serem embaralhadas.

Art. 5º – As cartas deverão ser distribuídas sempre no sentido anti-horário, 01 (uma) para cada jogador de cada vez, totalizando 03 (três) cartas para cada jogador.

Art. 6º – No ato de embaralhar as cartas, o jogador que antecede ao carteador terá direito de cortar o maço e retirar 01 (uma) carta do baralho, observá-la e repassar imediatamente ao seu companheiro, antes mesmo do carteador iniciar a distribuição.

Art. 7º – É vedado ao carteador observar parte do baralho, quando da distribuição das cartas, acarretando esta infração a perda da vez da distribuição, e, consequentemente, a rodada e 01 (um) ponto no jogo.

Art. 8º – Na hipótese do carteador distribuir mais de 03 (três) cartas a 01 (um) dos jogadores, a rodada será encerrada naquele instante, sendo que o jogador que as distribuiu perderá a vez de distribuir, devendo o baralho ser entregue ao jogador subsequente da mesa, não contando a rodada para a pontuação.

Art. 9º – Pela prática de atos ilícitos durante o jogo, a dupla será automaticamente desclassificada, perdendo os pontos até ali conseguidos.

Art. 10 – Ao terminar de distribuir as cartas, ou seja, 12 (doze) cartas ou 03 (três) para cada jogador, o carteador deverá colocar a carta seguinte do maço com a face virada para cima. A partir desse momento, a carta subsequente será considerada manilha, obedecendo à sequência de paus, copas, espada e ouro.

Art. 11 – Iniciará a distribuição de cartas, na primeira rodada, o jogador que através de sorteio tirar a carta maior. A partir daí, segue-se os critérios dos artigos 04 (quatro) e 05 (cinco) deste Regulamento.

Art. 12 – Entende-se por 01 (uma) rodada o ato de descarte de, no máximo, 03 (três) cartas de cada jogador.

Art. 13 – Fica descartada qualquer hipótese de rejeição de qualquer carta do jogo por não aceitação por parte do jogador, a menos que os carteadores sejam da dupla adversária e quando da distribuição

virem a carta por engano ou sem querer, passando esta para a parte de cima do maço e continuando a distribuição na sequência normal do jogo.

Art. 14 – Quando a partida é elevada para 03 (três), 06 (seis), 09 (nove), 12 (doze) pontos, fica a dupla solicitante dos pontos mencionados neste item obrigada a definir a partida, não podendo empatar.

Art. 15 – A partida será decidida em melhor de 03 (três) rodadas, sendo cada partida de até 12 (doze) pontos.

Art. 16 – Se no decorrer de uma partida, algum jogador iniciar sem ser sua vez (atravessar a carta), a sequência do jogo será a mesma, devendo a carta permanecer sobre a mesa, sendo válida para aquela rodada.

Art. 17 – É proibido trucar a partir do momento em que uma das equipes chegue aos 11 (onze) pontos. Caso isto ocorra, a equipe adversária ganhará 03 (três) pontos.

Art. 18 – Os membros da equipe que chegar a 11 (onze) pontos poderão olhar suas cartas e decidir se participarão da partida. Caso resolvam não participar, perderão 01 (um) ponto. Se decidirem que participarão da partida e perderem, a equipe adversária ganhará 03 (três) pontos.

Art. 19 – Na hipótese das duas equipes chegarem a 11 pontos, a partida será decidida “no escuro” (os jogadores somente poderão levantar as cartas na sua vez de jogar).

Art. 20 – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 21 – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Saldo de pontos;
3. Maior número de pontos marcados;
4. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Saldo de pontos;
2. Maior número de pontos marcados;
3. Menor número de pontos sofridos;
4. Sorteio.

Art. 22 A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 20 e 21 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição

Art. 23 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

VOLEIBOL 4X4

Art. 1º – A equipe deve ser composta por, no mínimo, 4 (quatro) e no máximo, 8 (oito) jogadores, sendo 4 (quatro) jogadores em quadra e até 4 (quatro) substitutos. O capitão da equipe será um dos jogadores e deve ser indicado na súmula.

PARÁGRAFO ÚNICO. No naipe misto, poderão se inscrever até 4 (quatro) jogadores de cada sexo, sendo obrigatório que, em quadra, estejam sempre 2 (dois) jogadores de cada sexo.

Art. 2º – A quadra de jogo, condições e equipamentos são os mesmos do Voleibol de Praia.

Art. 3º – O jogador substituto deve sentar-se ou aquecer-se próximo à área de sua equipe.

Art. 4º – Não existem posições determinadas na quadra, mas a ordem de saque deve ser mantida durante o jogo.

Art. 5º – Serão permitidas até 04 (QUATRO) substituições durante cada set. Em caso de contusão, o jogador que já participou daquele set pode retornar substituindo o jogador lesionado. Na ocorrência desta substituição excepcional, o jogador contundido não pode voltar a participar do mesmo jogo.

Art. 6º – Apenas 01 (UM) lançamento para saque é permitido. Não é permitida nenhuma outra tentativa de saque.

Art. 7º – Os jogadores da equipe sacadora não devem impedir, com barreira, o adversário de ver o jogador no saque ou a trajetória da bola. A pedido do adversário eles devem deslocar-se lateralmente ou abaixar-se.

Art. 8º – O contato do bloqueio não é considerado como um toque da equipe (idêntico ao voleibol indoor e diferente do voleibol de duplas de praia).

Art. 9º – NÃO é considerado falta, se contatos simultâneos entre adversários por cima da rede resultam numa bola presa.

Art. 10 – Um jogador não pode completar um ataque usando a “largada” de mão aberta direcionando a bola com os dedos.

Art. 11 – NÃO há linha de ataque. Os jogadores podem atacar ou bloquear de qualquer parte da área de jogo.

Art. 12 – NÃO há linha central. Os jogadores podem entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que não interfira no jogo do adversário.

Art. 13 – É permitido toque no primeiro contato (recepção do saque, ataque suave, defesa, etc.), como no Voleibol de quadra.

Art. 14 – É proibido tocar em qualquer parte da rede ou da antena, exceto o contato acidental do cabelo.

Art. 15 – Um jogador pode completar um ataque usando o toque de bola sem respeitar a trajetória perpendicular à linha dos ombros.

Art. 16 – O 1º e 2º sets serão jogados até 18 (dezoito) pontos, sendo obrigatória a vantagem de 02 (dois) pontos e no set decisivo até 15 (quinze) pontos, sendo com 02 (dois) de vantagem.

§ 1º - Não será realizada a troca de quadra durante o decorrer do 1º e 2º sets, contudo, as equipes devem trocar de quadra quando ao término do 1º set e início do 2º set.

§ 2º - Em caso de disputa de um 3º set este será jogado com troca de quadra a cada 5 pontos sem tempo de intervalo, conforme regras oficiais da modalidade.

Art. 17 – As equipes devem trocar de quadra sem atrasos.

Art. 18 – Para efeito de classificação, a contagem de pontos será:
Vitória: 02 (dois) pontos.
Derrota: 01 (um) ponto.

Art. 19 – Para efeito de desempate na fase de classificação, serão adotados os seguintes critérios:

a) Entre 02 (duas) equipes:
1. Confronto direto;
2. Sets *average*;
3. Pontos *average*;
4. Sorteio.

b) Entre 03 (três) equipes:
1. Sets *average*;
2. Pontos *average*;
3. Sorteio.

Art. 20 - A definição dos segundos e terceiros colocados de todos os grupos da Fase Classificatória, para fins de classificação à Fase Semifinal, observará os critérios estabelecidos nos artigos 18 e 19 deste Regulamento, bem como as disposições do Regulamento Geral da competição

Art. 21 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

XADREZ

Art. 1º – Cada centro poderá relacionar na competição 02 atletas.

Art. 2º – O sistema de disputa da modalidade de xadrez será definido em um congresso técnico específico, a ser realizado no primeiro dia de competição, antes do início das partidas.

Art. 3º – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

Florianópolis, 26 de outubro de 2026.

Comissão Organizadora do JISUDESC 2026

ANEXO I

QUESTIONÁRIO DE APTIDÃO PARA ATIVIDADE FÍSICA (PAR-Q)

O presente questionário visa identificar a necessidade de avaliação médica anteriormente ao início da atividade física. Caso uma ou mais das respostas seja positiva, converse com seu médico antes de aumentar seu nível de atividade física atual.

Assinale “sim” ou “não” às seguintes perguntas:

1- Seu médico já mencionou alguma vez que você tem uma condição cardíaca e que você só deve realizar atividade física recomendada por um médico?
( ) sim ( ) não

2- Você sente dor no tórax quando realiza atividade física?
( ) sim ( ) não

3- No mês passado, você teve dor torácica quando não estava realizando atividade física?
( ) sim ( ) não

4 - Você perdeu o equilíbrio por causa de tontura ou alguma vez perdeu a consciência?
( ) sim ( ) não

5 - Você tem algum problema ósseo ou de articulação que poderia piorar em consequência de uma alteração em sua atividade física?
( ) sim ( ) não

6 - Seu médico está prescrevendo medicamentos para sua pressão ou condição cardíaca?
( ) sim ( ) não

7 - Sabe de qualquer outra razão pela qual você não deve praticar atividade física?
( ) sim ( ) não

Data, nome completo e assinatura: _____

Se você respondeu “SIM” a uma ou mais perguntas, leia e assine o “Termo de Responsabilidade para Prática de Atividade Física”

TERMO DE RESPONSABILIDADE PARA PRÁTICA DE ATIVIDADE FÍSICA

Ciente de que é recomendável conversar com um médico antes de aumentar meu nível atual de atividade física e, em razão de ter respondido “sim” a uma ou mais das perguntas constantes do Questionário de Prontidão para Atividade Física, declaro que assumo inteira e irrestrita responsabilidade por qualquer atividade física praticada sem o atendimento a esta recomendação.

Data, nome completo e assinatura:_____

APOIO:

ASUDESC
Associação dos Servidores da Universidade do Estado de Santa Catarina

ESCRITÓRIO MODELO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

LAPEFE

INFORMAÇÕES, DÚVIDAS E ESCLARECIMENTOS:

E-mail do JISUDESC: ceven.reitoria@udesc.br

Página do JISUDESC: UDESC.BR/CEVEN/ESPORTE/JISUDESC2026

Coordenadoria de Eventos: (48) 3664-8145