

# REGULAMENTO GERAL REGULAMENTO TÉCNICO



**20** | **66º JOGOS**  
**23** | **UNIVERSITÁRIOS**  
**CATARINENSES**

1ª versão, aprovada na plenária do CED de 12/05/2023 (SGPe Fesporte 355/2023).



## TÍTULO I

### Dos Princípios Gerais



20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

**Art. 1º Os Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs** têm por finalidade fomentar a participação em atividades esportivas em todas as Instituições de Ensino Superior (IES) do Estado de Santa Catarina, promover o conagraçamento dos universitários, estimulando a prática do esporte, visando o desenvolvimento da personalidade integral do jovem, assim como contribuir para sua formação.

**Art. 2º** Para todos os fins, os participantes dos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs serão considerados conhecedores das regras desportivas internacionais adotadas pela **Federação Catarinense do Desporto Universitário - FCDU**, **Fundação Catarinense de Esporte - FESPORTE** e por este Regulamento, ficando submetidos a todas as suas disposições e as penalidades que delas possam emanar.

**Art. 3º** Os Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs serão disputados em **16 (Dezesseis)** modalidades esportivas, a saber:

- I. Basquetebol (feminino/masculino);
- II. Basquetebol 3x3 (feminino/masculino);
- III. Badminton (feminino/masculino);
- IV. Futebol (feminino/masculino);
- V. Futsal (feminino/masculino);
- VI. eSports (Futebol Eletrônico FIFA feminino/masculino);
- VII. eSports LOL (*League of Legends*);
- VIII. eSports CS GO (Counter-Strike: Global Offensive);
- IX. Handebol (feminino/masculino);
- X. Judô (feminino/masculino);
- XI. Tênis de Campo (feminino/masculino).



Promoção:



Realização:



Apoio:



- XII. Tênis de Mesa (feminino/masculino);
- XIII. Tênis de Mesa Paradesportivo (feminino/masculino);
- XIV. Voleibol (feminino/masculino);
- XV. Voleibol de Praia (feminino/masculino);
- XVI. Xadrez (feminino/masculino);



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

**Art. 4º** Os Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs serão disputados sob a responsabilidade da Federação Catarinense de Desportos Universitários – FCDU e da Fundação Catarinense de Esporte – FESPORTE e em parceria com a Universidade do Oeste de Santa Catarina – UNOESC, no período de 19 a 24 de julho de 2023, sendo este evento considerado como seletiva para o JUBs JOINVILLE 2023 e JUBs Seletivas 2024.

**§ 1º** As competições de eSPORTS, serão realizadas no período de 12 a 14 de maio de 2023, no município de Joaçaba – SC.

**§ 2º** A competição de Futebol (naipes feminino e masculino), será realizada no período de 30 de junho a 02 de julho de 2023 no município de Joaçaba – SC.

**§ 3º** As demais modalidades serão realizada no município de JOAÇABA no período de 19 a 24 de julho de 2023.

**§ 4º** JUBs Seletivas 2024:

JUBs Futebol;

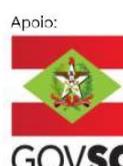
JUBs Futebol 7;

JUBs Jogos de Praia: Basquete 3x3 e Vôlei de Praia;

**§ 5º** JUBs JOINVILLE 2023: JUBs Acadêmico, Basquetebol, Breaking, Cheerleading, Futsal, Handebol, Jiu Jitsu, Judô, Karatê, Tênis, Tênis de Mesa, Tênis de Mesa Paradesportivo, Voleibol, Wrestling, Xadrez; eSPORTS: Clash Royale, Counter-Strike: Global Offensive, Futebol Eletrônico – FIFA 2023, Freefire, League of Legends, Valorant.

**§ 6º** JUBs JOINVILLE 2023: As modalidades de JUBs Acadêmico e Breaking as vagas de Santa Catarina serão destinada a IES Campeã do troféu Eficiência - Professor Edmar de Oliveira Pinto do JUCs 2023, até completar a vaga da modalidade.

**§ 7º** JUBs JOINVILLE 2023: As modalidades de karatê, Jiu Jitsu, Wrestling, as vagas serão destinadas de acordo com os critérios estabelecidos pela FCDU/CBDU em nota oficial.



§ 8º JUBs JOINVILLE 2023: A modalidade de Cheerleading, a vaga será destinada a IES representante nos JUBs Brasília 2022 – modalidade apresentação.

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

**Art. 5º** As modalidades esportivas nos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs deverão ser realizadas, se houver inscrição de no mínimo 02 (duas) IES.

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

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



20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

## TÍTULO II

### CAPÍTULO I

#### Das Inscrições

**Art. 6º** Para que uma Instituição de Ensino Superior – IES possa se inscrever nos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs faz-se necessário:

**I - Até o dia 28 de Abril:** Confirmar a(s) modalidade(s) de eSports que irão participar por meio dos e-mails: <[contatofcdu@gmail.com](mailto:contatofcdu@gmail.com)/[emerson.vieirasc@gmail.com](mailto:emerson.vieirasc@gmail.com)>;

**II - Até o dia 29 de Maio:** Confirmar a(s) demais modalidade(s) esportiva(s) e o(s) naípe(s) que irão participar por meio dos e-mails: <[contatofcdu@gmail.com](mailto:contatofcdu@gmail.com)/[emerson.vieirasc@gmail.com](mailto:emerson.vieirasc@gmail.com)>;

**III - Até o dia 24 de Junho:** Efetuar a inscrição nominal dos atletas, comissão técnica e dirigentes, **obrigatoriamente com foto 3x4 atual “escaneada”** por meio do Sistema de Eventos da CBDU - site: <http://sistema.scbdu.org.br/login>;

**IV – Imediatamente anterior ao Congresso Técnico dos 66º JUCs:** As IES terão das (14h às 16h) para apresentarem à Comissão de Controle os seguintes documentos:

- Relação por modalidade de todos os atletas comprovando estar devidamente matriculados e frequentes, assinada pelo Reitor/ Diretor (a) ou ainda responsável da respectiva IES;





20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

- Termo de responsabilidade e cessão de direitos de imagem, assinados por cada membro da delegação e atestado assinado pelo médico (anexo);
- Termo de cessão de direitos e responsabilidades para atleta menor de idade (anexo);
- Termo de responsabilidade e cessão de direitos de cada IES, assinada pelo Reitor (a) ou Diretor da respectiva IES (anexo);
- Mapa de inscrição, provas/categorias na modalidade de Judô (arquivo em anexo).

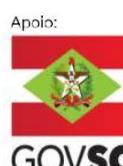
**Parágrafo único.** Somente será admitida a substituição de atletas/dirigentes na ficha de inscrição por modalidade até o dia **10 de Julho de 2023**, desde que estejam regularmente cadastrados na data prevista de acordo com o inciso III deste artigo.

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

**Art. 8º** O número de integrantes de cada modalidade dos 66º JUCs será conforme tabela abaixo:

Modalidades Esportivas	Naípe Masculino	Naípe Feminino	Técnicos		Auxiliar Técnico		Dirigente	
	Máx.	Max.	Masc.	Fem.	Masc.	Fem.	Masc.	Fem.
Basquete 3 X 3	04	04	1	1	1	1	1	1
Basquetebol	15	15	1	1	1	1	1	1
Badminton	03	03	1	1	1	1	1	1
Futebol	20	20	1	1	1	1	1	1
Futsal	15	15	1	1	1	1	1	1
eSPORTS (Futebol Eletrônico - FIFA)	02	02	-	-	-	-	-	-
eSPORTS (League of Legends)	05	-	-	-	-	-	-	-
eSPORTS (CS GO)	05	-	-	-	-	-	-	-
Handebol	18	18	1	1	1	1	1	1
Judô	xx	xx	1	1	-	-	1	1
Tênis	02	02	1	1	-	-	1	1
Tênis de Mesa	04	04	1	1	-	-	1	1
Tênis de Mesa Paradesportivo	04	04	1	1	-	-	1	1
Voleibol	15	15	1	1	1	1	1	1
Vôlei de Praia	02	02	1	1	-	-	1	1
Xadrez	04	04	1	1	-	-	1	1

**§ 1º** Nas modalidades de Basquetebol, Futsal e Voleibol, poderão ser relacionados a participar efetivamente até 12 (doze) atletas em cada partida dos 66º JUCs.



§ 2º Na modalidade de Badminton, poderão participar efetivamente dos 66º JUCs, até 02 (dois) alunos/atletas na categoria individual e uma dupla por IES, em ambos naipes.

§ 3º Na modalidade de Handebol, poderão ser relacionados a participar efetivamente até 16 (dezesesseis) atletas em cada partida dos 66º JUCs.

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

§ 5º Na modalidade de Xadrez, poderão participar efetivamente dos 66º JUCs, até 04 (quatro) atletas por IES.

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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

## CAPÍTULO II

### Da Participação

**Art. 9º** Poderão participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs, IES públicas, comunitárias ou privadas reconhecidas ou autorizadas pelo MEC.

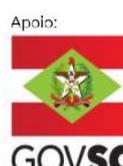
**Art. 10** Somente poderá participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs o atleta que estiver regularmente matriculado, em nível de graduação ou pós-graduação (residência, especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado) em IES do Estado de Santa Catarina reconhecida ou autorizada pelo MEC e atender os demais requisitos estabelecidos neste regulamento.

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

**Art. 11** Quando da inscrição dos componentes da delegação dos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs, cada IES deverá apresentar a relação total da sua delegação.

**Parágrafo único.** Na hipótese do componente da delegação constar com situação “pendente” no cadastro de sistema da CBDU/FCDU, a IES deverá apresentar a documentação necessária para a regularização de tal pendência **impreterivelmente até às 20h do dia 18 de Julho de 2023.**

**Art. 12** Poderão participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs os (as) alunos (as) atletas nascidos - **1º de janeiro de 1998 a 31 de dezembro de 2005**, exceto parágrafo 2º, 3º e 4º deste artigo.



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

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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATORINENSES

Ano	Atletas fora do limite de idade
2023	02

§ 3º Para a modalidade de Basquete 3X3 em ambos os gêneros poderão participar os (as) alunos (as) atletas nascidos - **1º de janeiro de 1999 a 31 de dezembro de 2005** ficam liberadas as inscrições de alunos/atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento, conforme quadro a seguir:

Ano	Atletas fora do limite de idade
2023	01

§ 4º Para as modalidades de Judô em ambos os gêneros, ficam liberadas as inscrições de alunos/atletas, fora do limite de idade estabelecido neste regulamento, conforme quadro a seguir:

Ano	Atletas fora do limite de idade
2023	02

**Art. 13** O atleta que estiver matriculado e cursando regularmente em duas IES diferentes, só poderá participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs, representando uma única IES.

**Parágrafo único.** O Técnico, Auxiliar Técnico ou Dirigente que estiver vinculado a duas ou mais IES, deverá optar por uma delas, representando assim no 66º JUCs uma única IES.

**Art. 14** Nenhum componente das delegações poderá participar dos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs, sem que seu nome conste da relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão de Controle.

**Art. 15** A credencial do evento é de uso obrigatório, pessoal e intransferível, sendo o único documento que dá condição de participação na competição (jogo, prova, pesagem ou combate) e acesso a todos os serviços oferecidos pela organização (alojamento, atividades socioculturais e outros).

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



§2º Um representante da equipe de arbitragem procederá à conferência da credencial do evento, exigida em todas as participações do(a) aluno-atleta, membros da Comissão Técnica e dirigentes nos 66º JUCs.

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

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

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

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

**Art. 16** Para retirar a credencial o participante dos 66º JUCs 2023 deverá apresentar, na secretaria do evento, um dos seguintes documento oficiais de identificação para seu credenciamento no evento, conforme a seguir:

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

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

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

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

**Art. 17** Cada atleta só poderá participar de 01 (uma) modalidade esportiva dos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs, exceto o disposto no parágrafo único deste art.



Promoção:



Realização:



Apoio:



20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

**Parágrafo único:** Nas modalidades de Basquetebol e Basquete 3x3, Futebol e Futsal, Voleibol e Vôlei de Praia, serão permitidas a participação dos atletas em ambas modalidades.



20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

### TÍTULO III

#### CAPÍTULO I

#### Do Congresso Técnico

**Art. 18** No Congresso Técnico a ser realizado na UNOESC – Campus Joaçaba, no dia 30 de junho de 2023, poderão participar dos trabalhos, 02 (dois) representantes de cada IES, devidamente credenciados.

**Art. 19** Os objetivos do Congresso Técnico serão:

I - Receber a documentação pendente das IES de acordo com o art. 6º.

II - Proceder ao sorteio dos grupos de acordo com o Regulamento Geral.

III - Tratar de assuntos de interesse geral da competição.

**Art. 20** Durante a realização do Congresso Técnico, dos Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs serão conhecidas as normas que regerão as respectivas modalidades, não havendo outra reunião para tratar do assunto.

### SEÇÃO I

#### Dos Jogos, Provas e Combates

**Art. 21** Os Jogos Universitários Catarinenses – 66º JUCs terão um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade esportiva e serão aplicadas as regras internacionais adotadas pelas Confederações Brasileiras da modalidade, em tudo que não contrarie este regulamento.

**Art. 22** Toda modificação das regras oficiais e que exija um período de adaptação, só será adotada quando comunicada, por meio de Nota Oficial encaminhada às IES, com antecedência de 30 (trinta) dias antes do início das competições.

**Art. 23** Os jogos, provas ou combates terão seu início no horário fixado pela Direção Técnica, sendo considerada perdedora, por ausência (W x O), a equipe ou atleta que não estiver apto a disputar dentro do local de competição até 15 (quinze) minutos no máximo após o horário estabelecido, com exceção da modalidade de Xadrez que é de 30 (trinta) minutos.



Promoção:



Realização:



Apoio:



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

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



20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

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

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

**Art. 24** Toda equipe ou atleta participante deverá estar no local de competição antes do horário previsto e em condições de jogo, quando será requisitada a documentação prevista no art. 15 deste regulamento.

**Art. 25** Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada em novo horário determinado pela CCO, desde que nada mais impeça a sua realização normal, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

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



Promoção:



Realização:



Apoio:



**Art. 26** As competições poderão ser precedidas de protocolo de apresentação.

**Art. 27** Somente será permitida a presença dentro das áreas de competições e durante sua realização (conforme regulamento específico das Modalidades), os(as) alunos-atletas uniformizados e Comissão Técnica, desde que todos estejam regularmente identificados com sua credencial oficial do evento em posse da equipe de arbitragem. Qualquer Oficial da respectiva delegação poderá permanecer na área de competição, mesmo que ele não esteja atuando como técnico, desde que devidamente identificado e com sua credencial em posse da equipe de arbitragem.

**Art. 28** Nas modalidades coletivas, na hipótese de um jogo ultrapassar o horário de início do jogo seguinte, as equipes aquecerão fora da quadra de jogo, dispendo, no entanto, de no máximo 05 (cinco) minutos para aquecer na quadra de jogo.



20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

## CAPÍTULO II

### Dos Sistemas de Competição

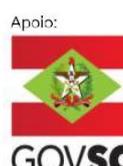
**Art. 29** A organização das competições dos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs, em todas as suas etapas deverão obedecer ao sistema de disputa especificado neste regulamento.

**Art. 30** Nos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs, para a composição das chaves nos esportes coletivos, serão considerados cabeças-de-chave as equipes que obtiverem o melhor índice técnico na última edição do respectivo evento.

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

**Art. 31** Nas modalidades de Basquetebol, Basquete3x3, Badminton, Futebol, Futsal, eSPORTS, Handebol, Tênis de Mesa, Voleibol de Praia e Voleibol o sistema de disputa em todas as etapas obedecerá aos seguintes critérios:

I - Até 5 equipes: turno único.





20 | 66º JOGOS,  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

II - De 6 a 8 equipes:

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

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

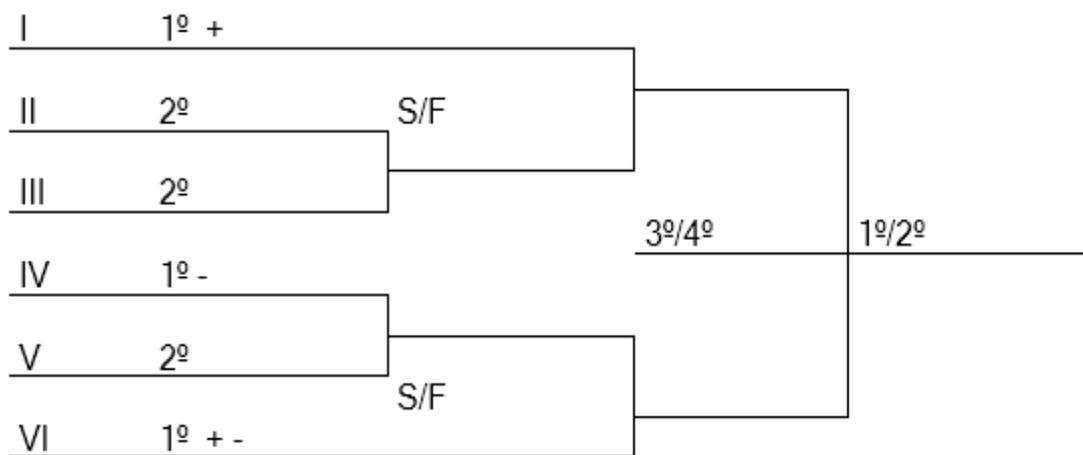
c) 3ª fase ou final:

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

III - De 9 a 12 Equipes

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

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



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

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

Maior quociente nos pontos de classificação da modalidade na etapa anterior;

Average: (BB/pontos, BO/bolas, FC, FS e HB/gols, VB, VP/sets);

Maior quociente pró: (BB/pontos, BO/bolas, FC, FS e HB/gols, VB e VP/pontos);

Menor quociente contra: (BB/pontos, BO/bolas, FC, FS e HB/gols, VB e VP pontos);

Sorteio;



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

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

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

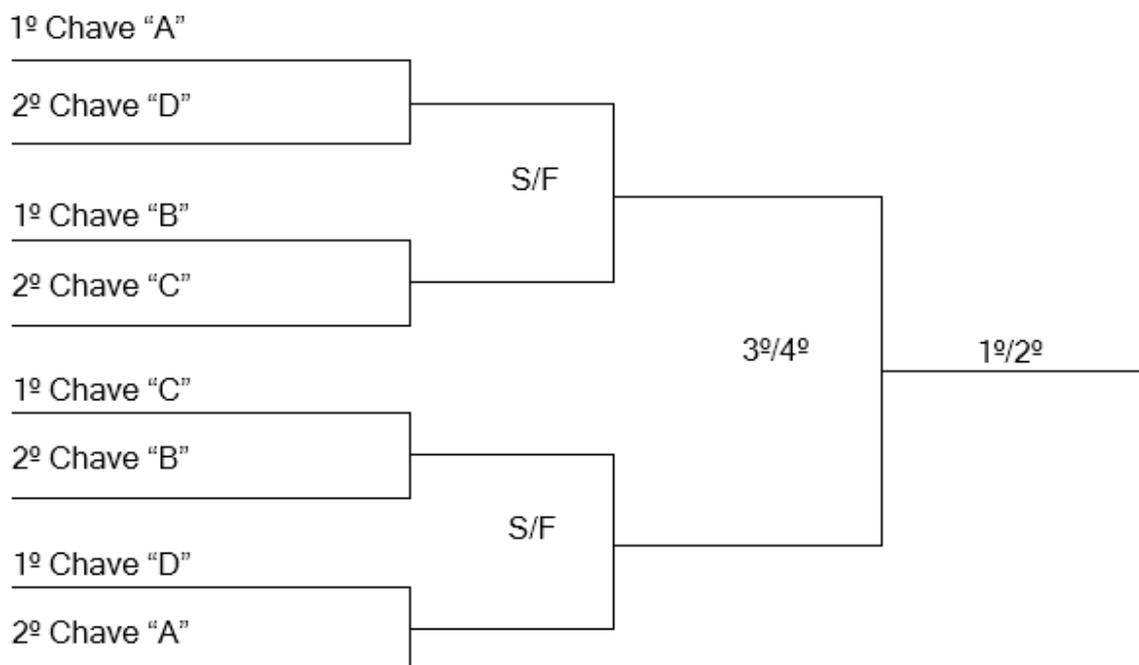


20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

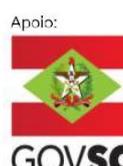
IV - De 13 a 16 equipes:

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

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



**Art. 32** Nas etapas classificatórias quando o número de participantes por modalidade e naipe ultrapassar dezesseis equipes utilizar-se-á o sistema de disputa estabelecido pela área técnica da FCDU.



## SEÇÃO I

### Das Modalidades Individuais

**Art. 33** O sistema de competição das modalidades individuais obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.



20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

## SEÇÃO II

### Das Modalidades Coletivas

**Art. 34** O sistema de competição das modalidades coletivas será organizado em uma única divisão.

**Art. 35** Serão adotadas as formas de disputas estabelecidas nos artigos a seguir (de acordo com o número de participantes), sendo que a ordem das rodadas nos grupos será a seguinte:

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

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

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

## SEÇÃO III

### Da Classificação e Desempate

**Art. 36** De acordo com o regulamento específico de cada modalidade.

**Parágrafo único.** Para a classificação final do Troféu Eficiência Professor Edimar de Oliveira Pinto dos 66º JUCs, e, em caso de empate na contagem de pontos, será considerada a melhor classificada, a IES que tiver obtido o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate a que houver obtido o maior número de segundo lugares e assim sucessivamente, até que se obtenha o desempate.



## CAPÍTULO III

### Dos Uniformes

**Art. 37** Os uniformes dos atletas deverão atender às especificações das regras internacionais de cada modalidade esportiva.

**Art. 38** As equipes que conquistarem o direito de representar o Estado de Santa Catarina na etapa nacional deverão obrigatoriamente atender às especificações dispostas no Regulamento Geral dos JUBs JOINVILLE 2023 e JUBs Seletivas 2024.



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

## CAPÍTULO IV

### Da Arbitragem

**Art. 39** Os componentes da equipe de arbitragem dos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs serão designados pela Direção Técnica e indicados pelos coordenadores de arbitragem e selecionados do quadro de arbitragem das Federações Estaduais, Associações e Ligas de Arbitragem ligadas às modalidades.

## TÍTULO IV

### Da Premiação

**Art. 40** Nos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs as IES campeã, vice-campeã e 3º colocada de cada modalidade e do Troféu Eficiência Professor Edimar de Oliveira Pinto receberão troféus e os atletas 1º, 2º e 3º lugares de cada modalidade, prova ou combate receberão medalhas.

**Art. 41** Para a premiação do TROFÉU EFICIÊNCIA Professor Edimar de Oliveira Pinto será utilizado o seguinte sistema de pontuação por modalidade:

**I - Grupo A** – Basquetebol, Futsal, Futebol, Handebol, Judô, Voleibol, Tênis, Tênis de Mesa e Xadrez.

**II - Grupo B** – Badminton, Basquete 3x3, eSports, Tênis de Mesa Paradesportivo, Vôlei de Praia.



Promoção:



Realização:



Apoio:





20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

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

## TÍTULO V

### Do Boletim Oficial

**Art. 42** A Secretaria Geral dos JUCs emitirá os Boletins Oficiais, que conterà os dados oficiais relativos à competição, os boletins serão encaminhados para os e-mails registrados por cada IES, e nos grupos de WhatsApp junto a direção técnica dos 66º JUCs.

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

## TÍTULO VI

### Do Cerimonial de Abertura

**Art. 43** A Cerimônia de Abertura será realizada em formato, local, data e horário a confirmar em Informativo específico.



## TÍTULO VII

### Dos Protestos



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

**Art. 44** O protesto deverá ser protocolado na Secretaria Geral, que fará o encaminhamento à Direção competente, para as providências cabíveis, de acordo com o art. 84, do CJD/SC.

## TÍTULO VIII

### Da Cessão de Direitos

**Art. 45** Pelo presente regulamento, todos os integrantes das IES participantes, devidamente representados por quem de direito, autorizam, em caráter gratuito, irrevogável e irretratável, a FCDU e a FESPORTE a captar e fixar sua imagem e voz durante a realização dos Jogos Universitários Catarinenses 66º JUCs, em qualquer suporte existente, bem como ceder a tais entidades todos os direitos patrimoniais de autor sobre as suas criações, ficando estas, dessa forma, plenamente capacitadas a utilizarem a imagem, voz e criações de todos os participantes do evento, a seu exclusivo critério, a qualquer tempo, no Brasil e/ou no Exterior, em número ilimitado de vezes, podendo, inclusive, fixá-las em películas cinematográficas de qualquer bitola, CD ROM, CD-I, “home vídeo”, DAT, DVD e suportes de computação gráfica em geral, ou armazená-las em banco de dados, exibi-las através de projeção de tela em casas de frequência coletiva ou em locais públicos, transmiti-las via televisão de qualquer espécie, disseminá-las através da internet, ceder os direitos ora adquiridos a terceiros ou, ainda, atribuir a elas, qualquer outra utilização relativa aos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs.

## TÍTULO IX

### Das Disposições Gerais

**Art. 46** O Comitê Organizador dos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs, não terá responsabilidades por quaisquer danos causados nas instalações, dependências desportivas, alojamento ou qualquer outro local, assim como equipamentos e materiais utilizados pelas delegações.

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



**Art. 47** Quaisquer consultas atinentes aos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da IES à FCDU, a qual, após o devido exame pelo Comitê Organizador, apresentará sua solução por meio de Nota Oficial.

**Art. 48** Nos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs, as IES, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e pessoas físicas ou jurídicas que infringirem este regulamento ou decisões da FCDU, ou ainda cometam faltas disciplinares no transcurso das competições, dentro da jurisdição da sede da modalidade disputada nos JUCs, estarão sujeitos às sanções previstas no Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina(CJD/SC).

**Art. 49** Compete à Direção Técnica e Operacional interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste regulamento, cada uma em sua área de atuação.

**Art. 50** As regras previstas neste regulamento e nas demais normas relacionadas aos JUCs serão interpretadas considerando os princípios previstos no art. 1º deste Regulamento.

**Art. 51** Aplica-se aos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs o Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina (CJD/SC), a ser utilizado pelo Tribunal de Justiça Desportiva de Santa Catarina e sua Comissão Disciplinar e, quando cabível, pelo Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário.

**Art. 52** São vedados protestos e manifestações políticas em qualquer momento dos 66º JUCs, como por exemplo pódio, arenas esportivas, bem como, em cerimônias oficiais e o não cumprimento das regras pode gerar punições disciplinares.

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

**Art. 53** Todos os participantes dos Jogos Universitários Catarinenses - 66º JUCs declaram ser conhecedores e concordam com aplicação da arbitragem e mediação previstas no art. 55 do Estatuto da FCDU, comprometendo-se a submeter todas as controvérsias surgidas em razão dos 66º JUCs à arbitragem pelo Tribunal de Justiça Desportiva, conforme as regras previstas no mencionado artigo.



20  
23 | 66º JOGOS  
UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

Florianópolis, de maio de 2023.



Promoção:



Realização:



Apoio:





20 | 66º JOGOS,  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

# REGULAMENTO TÉCNICO



Promoção:



Realização:



Apoio:



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BADMINTON



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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



Promoção:



Realização:



Apoio:





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

14. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarado(a) vencedor(a) por 02x00. Caso nenhum dos estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes atletas.

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

15. Havendo empate em vinte (20) pontos será necessário que um aluno-atleta alcance a diferença de dois (2) pontos para ser declarado vencedor.
16. As petecas utilizadas serão as oficiais, de nylon, aprovadas pela “BWF”.
17. Para efeitos de classificação, a contagem de pontos obedecerá a seguinte tabela:

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

18. O sistema de classificação e desempate adotado em número de pontos, por ordem progressiva de eliminação, será:
- Maior número de vitórias;
  - Se 02 (dois) estudantes atletas ou duplas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, o critério utilizado será o confronto direto;
  - Se 03 (três) ou mais estudantes atletas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, a classificação será definida pelo maior saldo de games de todos os jogos disputados na fase;
  - Permanecendo algum empate, a classificação será definida pelo maior saldo de pontos de todos os jogos disputados na fase;
  - Permanecendo algum empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio
19. Para a classificação final do **Troféu Eficiência**, serão adotados a soma das pontuações nas categorias individual e duplas.

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



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



20 | 66º JOGOS,  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

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

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

6. Não será permitido jogar com “*piercing*”, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.
7. No banco de reservas só poderão ficar os atletas inscritos e mais 04 (quatro) pessoas, a saber: diretor, técnico, assistente técnico e médico ou massagista, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

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

8. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.
9. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.



Promoção:



Realização:



Apoio:



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

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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

b) Saldo de pontos (pontos prós - pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;

c) Maior coeficiente de pontos average apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;

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

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

f) Sorteio.

#### Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de cestas average, dividir-se-á o número de cestas positivas pelas negativas, considerando-se a equipe que obtiver o maior resultado;

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

- Quando, para cálculo de average, mais de uma equipe não sofrer cestas, será classificada a equipe que tiver maior cestas pró, pois tecnicamente seu resultado será maior.

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

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

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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE 3x3



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

1. A competição de Basquetebol 3 X 3 dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIBA especificamente mencionadas nestas regras do jogo 3 X 3 e os Regulamentos e Normas da FCDU.
  2. Cada IEs poderá inscrever no máximo 04 (quatro) atletas em sua equipe.
  3. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo.
  4. O jogo será jogado em meia quadra de basquetebol. A quadra deve ter uma zona demarcada de quadra de basquete do tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m) e uma linha de dois pontos (6,75m).
  5. O uniforme de cada atleta constará de: camisa numerada de acordo com a regra oficial da modalidade; calção; meias; tênis.
- Parágrafo único.** Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.
6. Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).
  7. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.
- § 1º O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subsequentes dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 5 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
- § 2º O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela FCDU.
8. Para a classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:



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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

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

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

11. O primeiro time a marcar 21 pontos ou mais ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida para o tempo regular, não para a prorrogação.

12. Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação de 03 (três) minutos será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo

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

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

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

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

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



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE - eSPORTS



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

1. A organização do campeonato reserva o direito de alterar esse regulamento sem qualquer aviso prévio, bem como estipular normas e regras que não estão listadas neste regulamento.
  2. O campeonato, para ocorrer, deve ter no mínimo 3 equipes inscritas.
  3. O torneio acontecerá na JRC Informática, localizada na Av. 15 de novembro, nº 448, Joaçaba – SC, em dias e horários a serem definidos pela organização do evento.
  4. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa fase de grupos e 2ª etapa play-offs.
  5. A etapa de grupos (1ª etapa), será composta por partidas classificatórias (em partidas MD1), passando os dois melhores de cada grupo para a etapa de play offs, cada vitória contará 3 pontos, empate 1 ponto e derrota 0 pontos. Os playoffs serão disputados em 3 partidas (MD3).
  6. A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participarem da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do “time base” apenas com os reservas pré-cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas.
  7. Após a primeira etapa, as 2 (duas) melhores equipes de cada grupo estarão classificadas para os play-offs.
  8. Esta etapa será composta por Semifinais e Finais no formato de eliminação simples em partidas melhor – de - 3 (MD3).
  9. Os mapas serão escolhidos em formato de banimento, onde apenas o capitão de cada equipe se fará presente com um dos organizadores para o processo.
  10. O lado em qual cada equipe começa (Contra Terrorista ou Terrorista), será decidido por meio de disputa de faca (in game).
  11. Cada IES poderá inscrever até 6 atletas.
- § 1º Para as disputas a equipe será composta por 5 membros, sendo um deles o Capitão, intitulado pela própria equipe, os quais deverão iniciar e terminar o jogo, não sendo permitida a substituição de atletas.
- § 2º A substituição de jogador somente poderá ser realizada antes de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição.





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

§ 3º Todos os atletas participantes deverão estar na equipe inscrita no Servidor Facelt durante suas partidas da competição.

§ 4º A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso.

§ 5º É permitido que o 5º (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida.

12. Os (as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O. e punições adicionais poderão ser aplicadas.

13. Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o W.O. será aplicado.

14. O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida.

15. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar. Caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado.

16. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

17. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas.

18. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas.

19. Os jogadores devem ter o espírito esportivo seguindo as regras estabelecidas pela própria desenvolvedora do jogo, Riot Games, no Código do Invocador.

20. A permanência após a partida acabar, é obrigatória para todos os participantes, podendo sair após a liberação dos organizadores.

21. O capitão de cada equipe será responsável pela inscrição de sua equipe e terá as seguintes incumbências:

- Comunicar-se com os oficiais do torneio em nome da equipe.
- Comunicar-se com as outras equipes em nome da equipe.



- Dar a palavra final nas decisões da equipe durante o torneio.
- Comunicar tudo o que for preciso aos membros de sua equipe.
- Representar as opiniões da equipe como um todo, de modo imparcial

**Parágrafo único:** Uma vez iniciado o torneio, o capitão da equipe só poderá ser alterado com a permissão dos oficiais do campeonato, geralmente apenas nos casos em que o capitão atual não puder mais participar do torneio.



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

22. Será requisitado no ato da inscrição número do RG, nome completo, curso que frequenta, nickname (nome in game) de cada integrante, líder da equipe, e-mail do líder.
  23. A inscrição será realizada online através de um link fornecido pelos organizadores.
  24. Cada jogador terá um tempo de 15 minutos para efetuar qualquer tipo de configuração no computador.
  25. Caso queira usar a própria CFG, enviar para o e-mail [campeonatojrc@gmail.com](mailto:campeonatojrc@gmail.com), não poderá usar pen drive ou qualquer unidade flash para engatar na máquina.
  26. Cada time tem direito de um pause de até 3 minutos durante a partida.
  27. Somente o Capitão poderá solicitar o pause.
  28. Caso seja necessário um pause técnico, o capitão deverá digitar no chat "pause" (pontopause), se for constatado problema técnico não será descontado dos 3 minutos.
  29. Durante o pause, apenas a equipe que solicitou poderá se comunicar, a outra deverá permanecer em silêncio, tanto via microfone quanto chat, caso contrário sofrerá punição imposta pela organização.
  30. Para solicitar um pause, a equipe deve digitar no chat do jogo "pause" (ponto pause), assim no início do próximo round será concedido o pause, para parar o pause, a equipe deve digitar no chat do jogo "unpause".
  31. Caso acabe o tempo do pause, a partida retornará imediatamente.
  32. Os periféricos usados serão os fornecidos pela JRC INFORMATICA.
- Parágrafo único:** Cada equipe poderá utilizar seus periféricos (mouses e teclados) se assim desejarem.
33. Somente o capitão poderá usar o ALL do chat, para usos importantes e se pronunciar pelo time.





20 | 66º JOGOS,  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

34. A organização será autoridade máxima. Denegrir a imagem, desrespeitar os organizadores, não acatar as regras será punível.
35. Caso haja problemas técnicos com o servidor e a partida não pode ser iniciada, a partida será cancelada e remanejada para a última partida do dia, para não haver atrasos nos outros jogos. Caso o problema técnico seja durante a partida, o jogo começará de novo (“do zero”).
36. Não será permitido o uso do CHAT, a não ser para solicitar suporte técnico e o pause.
37. Não será permitido uso de nenhum eletrônico durante as partidas.
38. Não será permitido uso de nenhum tipo de anotação durante as partidas.
39. Não poderá ser consumido nenhum tipo de bebida ou comida, durante os jogos.
40. O time será desclassificado, caso:

Ofensas a outra equipe, *trash-talk* e outras formas de humilhação.  
Não esteja no horário marcado, não será tolerado nenhum tempo de atraso.  
Caso esteja com menos de 3 players.

41. O uso intencional de bugs, glitches, clientes alternativos e quaisquer outras maneiras, internas ou externas, de se adquirir vantagens desleais em relações às outras equipes, serão avaliados pela organização. Caso comprovado a irregularidade, a equipe será eliminada do evento.

42. Das configurações de jogo específicas da modalidade:

#### 1. Mapas:

- de\_inferno;
- de\_nuke;
- de\_mirage;
- de\_vertigo;
- de\_overpass;
- de\_dust2;
- de\_train.

#### 2. Partidas melhor – de - 1 (MD1):

- As equipes devem vetar os mapas pelo Servidor Facelt de maneira alternada até quereste um mapa a ser jogado;
- O lado de início em partidas MD1 será definido em round faca.

#### 3. Partidas melhor - de - 3 (MD3):

- Equipe A veta um mapa;





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

- Equipe B veta um mapa;
- Equipe A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round face);
- Equipe B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round face);
- Equipe A veta um mapa;
- Equipe B veta um mapa;
- Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round face).

#### 4. Uso do pause:

- Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando “pause” que paralisará a partida no próximo freezetime;
- Os jogadores devem anunciar a razão do pause;
- É permitido o uso de 1 pause tático de 3 minutos por lado para cada equipe;
- É permitido o uso de 1 pause técnico de até 10 minutos por partida para cada equipe;
- Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas.

#### 5. Uso de Bugs e Glitches:

- O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por 1x0.

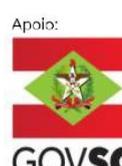
#### 6. POV:

- O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;
- O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida poderá ser alterado.

**43.** Os preparativos correspondem aos 15 minutos que precedem o início de cada jogo. As equipes devem usar este tempo para verificar se está tudo preparado. Durante os preparativos, os jogadores devem:

1. Entrar com suas respectivas contas no cliente no servidor correto.
2. Criar ou entrar em um salão de partidas e, se necessário, comunicar o nome da partida aos organizadores do torneio.
3. Escolher runas e talentos.
4. Configurar e verificar o equipamento.
5. Informar ao capitão da equipe, à equipe adversária e aos organizadores que estão prontos.

**44.** Além do tempo de pausa alocado para cada partida, somente o capitão da equipe pode pausar o jogo com supervisão de um oficial do torneio. Os jogadores não podem deixar a área de jogo durante as pausas, a menos que



recebam autorização oficial.

1. Pausa supervisionada: Os oficiais podem pausar a partida quando quiserem.
2. Pausa da equipe: Cada equipe tem direito a 10 minutos de pausa por partida, que poderão usar nas seguintes situações:
  - a. Desconexão acidental.
  - b. Hardware ou software com defeito (ex.: monitor apagado, periféricos desabilitados, erros no jogo)
  - c. Problemas físicos que atrapalhem o jogador (ex.: cadeira quebrada).



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

45. Em situações extraordinárias, o capitão da equipe pode solicitar aos organizadores mais tempo de pausa depois que os 10 minutos tiverem expirado. Neste caso, a equipe deve alertar o organizador e continuar jogando até que a decisão seja tomada.

46. Caso seja determinado que a pausa adicional não será concedida, a equipe continuará jogando da maneira que puder.

- Retomada da partida: A equipe que pausar o jogo só poderá retomar a partida com autorização de um oficial e todos os jogadores devem estar em seus devidos lugares.
- Pausas não autorizadas: Se um jogador pausar a partida sem permissão ou não a retomar após a ordem oficial, ele estará sujeito a penalidades, em conformidade com as regras do torneio.

47. Uso de cheating e fraude:

- Todos os jogadores devem utilizar o Anticheat do Servidor Facelt durante todos os jogos da OLIUNI de CS:GO;
- Todas as denúncias serão analisadas por uma comissão avaliadora específica durante a competição;
- Ao jogar no Servidor Facelt, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.
- Caso algum estudante-atleta venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas a equipe perderá as vagas e as premiações obtidas.

48. Atualização do counter-strike:

- Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;
- Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando "!pause" na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor.



Promoção:



Realização:



Apoio:





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

**49.** Ao decidir abandonar o torneio, a equipe deve informar aos oficiais de que não desejam mais participar da competição. As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem.

**51.** Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os oficiais poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo. Os oficiais irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao jogador infrator, à sua equipe e à equipe adversária. As penalidades são:

1. Advertência: Aviso oficial e registrado que o jogador da equipe ao cometer uma infração leve.
2. Banimento anulado: Impede a equipe infratora de banir um campeão durante a escolhadade campeões da fase seguinte.
3. Escolha do lado anulada: Passa a decisão de ordem de alistamento e de escolha do mapapara a equipe adversária.
4. Partida perdida: Infrações graves podem ser penalizadas com a derrota da partida em curso.
5. Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do torneio. Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um jogador da equipe, em vez da equipe inteira. Geralmente, isto acontece quando o jogador comete a infração severa de comportamento antidesportivo. Neste caso, a equipe poderá continuar no torneio caso tenha um jogador reserva disponível.

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar um jogador a receber uma penalidade:

1. Atraso.
2. Ajuda externa.
3. Desobedecer às instruções do torneio.
4. Conduta antidesportiva.
5. Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor).
6. Subornos e pagamentos.
7. Comportamento agressivo.
8. Roubo (relacionado a quaisquer equipamentos do local do torneio).
9. Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente dojogo).

**51.** Ao se inscrever no evento, a equipe está inteiramente de acordo com as regras e deverácumpri-las conforme foram determinadas pela organização do evento, sem direito a reclamaçãoofutura.



Promoção:



Realização:



Apoio:



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

Vitoria	3 (três) pontos
Empate	2 (dois) ponto
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WO	00 ponto
5. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo, um de cor clara e outro de cor escura com a mesma numeração.
6. O uniforme de cada aluno-atleta constará de:
  - a) Camisa numerada na frente e nas costas.
  - b) Calção, numerado na frente.
  - c) Meias de cano longo.
  - d) Caneleiras.
  - e) Chuteiras ou tênis com travas.
7. O uniforme dos goleiros será obrigatoriamente, diferente dos demais atletas.
8. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima ou mudar de numeração de camisa, durante a competição.
9. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.





20 | 66º JOGOS,  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

10. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo ou não apresentação do número mínimo de atletas exigido pela regra, após a contagem de 15 minutos a equipe será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora por **3x0**.
11. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
12. No banco de reservas só poderão ficar os alunos-atletas e Comissão Técnica, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.
13. Na apresentação as equipes deverão estar uniformizadas, ou seja, todos os alunos-atletas deverão estar com os uniformes de jogo.
14. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
  - a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes);
  - b) Saldo de gols em todos os jogos do grupo, na fase.
  - c) Saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas.
  - d) Ataque mais positivo, em todos os jogos do grupo, na fase.
  - e) Defesa menos vazada, em todos os jogos do grupo, na fase.
  - f) Sorteio.
15. Nas Fases Quartas de Finais, Semifinais e Finais, os jogos não poderão terminar empatados. O desempate far-se-á com uma prorrogação de 01 (um) tempo de 15 (quinze) minutos jogados. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados pelos atletas que terminaram o jogo. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas até que haja um vencedor.
16. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade / gênero, o aluno-atleta e / ou membro da Comissão Técnica que for expulso de um jogo ou receber 3 (três) cartões amarelos, consecutivos ou não.
17. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.



18. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa, em todas as fases da competição.
19. O controle dos cartões recebidos (e seu consequente cumprimento) independará de comunicação por parte da Gerência de Competição, sendo de responsabilidade exclusiva das **IES** disputantes da competição. O participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 3 (três) cartões amarelos e mais 1 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 2 (dois) jogos.
20. A participação em um jogo, de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente conforme Artigo implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
21. Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
22. Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária.
23. O atleta expulso de campo no transcorrer de um jogo, não poderá permanecer no banco de reservas de sua equipe nem voltar ao mesmo, após trocar de roupa.
24. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as determinações do Departamento Técnico da FCDU.



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:

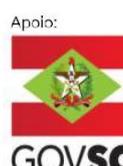


## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL ELETRÔNICO - FIFA (eSPORTS)



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

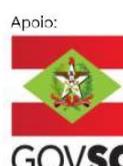
1. A Competição de Futebol Virtual dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** será realizada de acordo com as regras oficiais da CBF DV, Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 02 (dois) minutos entre eles.
3. As configurações das partidas são de responsabilidade dos juizes:
  - 3.1. Jogo: FIFA 2023
  - 3.2. Plataforma: PS5.
  - 3.3. Câmera: Determinada em reunião técnica.
  - 3.4. Radar: 3D;
  - 3.5. Lesões: Ligado;
  - 3.6. Definição de volume: Determinada em reunião técnica.
  - 3.7. Dificuldade: Estrela ou 5.
  - 3.8. Clima: Aleatório;
  - 3.9. Juiz: Aleatório;
  - 3.10. Substituições: 03 (três);
  - 3.11. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativadas.
  - 3.12. Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.
4. Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial dos de Futebol Digital e Virtual, os jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos nas.
5. Jogadores que não se apresentaram no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WO (equivalente ao placar de 2x0).
6. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.



7. Cada jogador deverá levar o seu próprio controle ou usar um cedido pela organização do evento. É de responsabilidade de cada participante conferir o bom funcionamento do seu controle antes do início da competição, para que, caso necessário, seja realizada a troca do equipamento.
8. Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar formação tática antes do início da partida.
9. Cada atleta deverá escolher um time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.
10. Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.
  - 10.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário.
  - 10.2. 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.
  - 10.3. Durante cada “pause” o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.
11. Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos juízes a análise e interpretação nesses casos de falha.
12. Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console 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.
13. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



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



20 | 66º JOGOS,  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

14. Critérios de desempate:

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

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



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

1. A competição de Futsal dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIFA e os Regulamentos e Normas da FCDU.
  2. Cada IES poderá utilizar no máximo 12 (doze) atletas em sua equipe.
  3. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo de cores contrastantes e com a mesma numeração.
  4. A numeração das camisas e calções dos atletas será de 01 (um) a 99 (noventa e nove) sem repetição. O atleta deverá usar o mesmo número no decorrer de toda a competição. As camisas deverão ser numeradas na frente e nas costas e os calções na frente (de acordo com a Regra).
  5. O uniforme de cada atleta constará de camisas, calção, meias de cano longo, caneleiras e tênis sem trava.
- § 1º De acordo com o Regulamento Geral, os uniformes dos atletas deverão atender às especificações das Regras Internacionais de cada modalidade esportiva.
- § 2º Nenhum atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.
- § 3º O uniforme do goleiro será obrigatoriamente diferente dos demais atletas.
- § 4º Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, em cima dos uniformes.
6. A equipe visitante tem prioridade na escolha do uniforme, cabendo à obrigação da troca a equipe Mandante. Mandante e visitante são determinadas na confecção das tabelas, pela organização. O mandante vem em primeiro na tabela e o visitante vem em segundo. Ex: Equipe 1 x Equipe 2 (Mandante x Visitante)
  7. Não será permitido jogar com “piercing”, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas
  8. No banco de reservas somente poderão ficar os atletas inscritos e mais 04 (quatro) pessoas, a saber: técnico, preparador físico, médico e massagista ou fisioterapeuta, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.

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



Promoção:



Realização:



Apoio:





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

9. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.
10. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.

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

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

11. A apresentação dos atletas de cada equipe será feita logo após o término do tempo de aquecimento. Os atletas dirigem-se para fora da quadra de jogo, aguardam a autorização dos árbitros para a entrada na quadra em coluna por um, quando será feita a apresentação.

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

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

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

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

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

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



### Observações:

- Na hipótese de aplicação do critério de gol *average*, dividir-se-á o número de gols positivos pelos negativos, considerando-se a equipe que obtiver o maior resultado;
- Quando, para cálculo de *average*, uma equipe não sofrer gols, é ela a classificada, pois o zero é infinito, o que impossibilita a divisão, assegurando à equipe sem gols sofridas a classificação pelo sistema *average*;
- Quando, para cálculo de *average*, mais de uma equipe não sofrer gols, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo, pois tecnicamente seu resultado será maior.

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

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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

1. As competições de Handebol dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da FIH e os Regulamentos e Normas da FCDU.
2. Cada IEs poderá utilizar no máximo 16 (dezesesseis) atletas em sua equipe.
3. O tempo de duração de cada jogo será de 60 (sessenta) minutos e divididos em 02 (dois) tempos de 30 (trinta) minutos cada um, com 10 (dez) minutos de intervalo.
4. As equipes deverão ter 02 (dois) uniformes de jogo de cores contrastantes.
5. O uniforme de cada atleta constará de: camisas, calção, meias e tênis.

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

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

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

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

7. As equipes participantes deverão estar no local dos jogos até 30 (trinta) minutos antes do horário programado para o início de seus jogos.
8. A entrada dos atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro. Entretanto, para o primeiro jogo do turno, a entrada será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo.

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

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

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



Promoção:



Realização:



Apoio:



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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

10. Será considerado perdedor por ausência (W X O), a equipe que não estiver pronta para jogar no local do jogo, no máximo até 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido.
11. Em caso de W x O, para efeito de placar, será conferido 15 x 00 à equipe vencedora.
12. Para desempate nas etapas ou grupos de classificação serão adotados os seguintes critérios:

**Entre 2 (duas) equipes:**

- Confronto direto;
- Maior número de vitórias;
- Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- Menor número de gols contra apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- Maior número de gols pró apurados em todos os jogos disputado pelas equipes no grupo;
- Maior saldo de gols apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- Sorteio.

**Entre 3 (três) ou mais equipes:**

- Maior número de vitórias;
- Maior coeficiente de gols *average* apurados nos jogos disputados entre as equipes empatadas no grupo;
- Menor número de gols contra apurados nos jogos disputados entre as equipes empatadas no grupo;
- Maior número de gols pró apurados nos jogos disputados entre as equipes empatadas no grupo;
- Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- Menor número de gols contra apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- Maior número de gols pró apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- Sorteio.



### Observações:

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

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

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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

a) Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos;

b) Persistindo o empate será realizada uma primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os atletas eleitos para participar. Atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros;

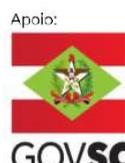
c) Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 03 (três) atletas para uma segunda rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos atletas da primeira rodada. Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos;

d) Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.

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

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

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



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE JUDÔ



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

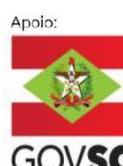
Manhã	Tarde
Pesado	Meio médio
Meio Pesado	Leve
Médio	Meio Leve
	Ligeiro

3. Não há limitação de atletas inscritos pela IES por categoria e peso.  
**Competição Individual**
4. Cada IES poderá inscrever quantos atletas achar necessário em cada Categoria de Peso, não sendo permitida sua atuação em mais de uma categoria.

§ 1º O atleta inscrito em qualquer das Categorias de Peso, poderá participar, desde que aprovado na pesagem oficial.

5. As Categorias de Peso obedecerão aos seguintes limites:

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



6. O atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal.
7. A confirmação da inscrição do atleta dar-se-á na Reunião Técnica, sendo que a Categoria de Peso será efetivada com os dados apurados na pesagem oficial que será realizada em local e horário definidos pela Direção de Judô da FCDU.



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

**Parágrafo único.** Na pesagem oficial, o atleta que não estiver dentro dos limites da Categoria de Peso pela qual foi confirmada na Reunião Técnica, será desclassificado.

8. Nas competições individuais a apuração será feita pelo sistema de eliminatória com repescagem dos semifinalistas (chave olímpica).
9. Na repescagem, os perdedores dos semifinalistas terão suas posições invertidas (de A para B e vice-versa), a fim de enfrentarem os perdedores dos finalistas para a decisão dos 3ºs lugares.
10. Na competição individual não haverá empate, sendo que, em caso de empate a luta será decidida através do “golden score”.
11. O atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.

### Da Pesagem

12. Durante a pesagem só poderão permanecer no local os atletas da categoria a ser pesada, a Comissão de Pesagem e apenas 01 (um) representante de cada IEs, a ser credenciado pela Direção de Judô da FCDU.
13. Somente serão pesados os atletas com suas inscrições confirmadas na Reunião Técnica do Judô, sendo obrigatória a apresentação da documentação exigida no Regulamento Geral.
14. Após o término da pesagem haverá o sorteio das chaves e durante este, poderá permanecer no local somente um representante de cada IEs e a Direção de Judô da FCDU, com sua assessoria.
15. Os técnicos poderão acompanhar seus atletas até a área de luta. Ao lado da área haverá uma cadeira para acomodarem-se e, assim, poderem dar instruções. Ficam, entretanto, terminantemente proibidos de tentar interferir na arbitragem ou de interpelar os árbitros sob pena de serem retirados do local onde se realiza a competição e proibidos de acompanhar seus atletas até o final das competições de Judô.



Promoção:



Realização:



Apoio:





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

16. Os médicos de cada equipe poderão acompanhar o técnico e o atleta, devendo acomodar-se no local destinado a eles, pela Direção de Judô da FCDU. O atendimento aos atletas poderá ocorrer, durante a luta, somente quando solicitado pela arbitragem. Terminada a luta, o médico deverá retirar-se juntamente com o técnico e o atleta.
17. Todas as IES deverão credenciar seus médicos junto a Direção de Judô da FCDU. Somente desta maneira os mesmos poderão acompanhar os atletas durante as lutas. Os médicos sofrerão as mesmas punições dos técnicos, caso tentem interferir na arbitragem ou interpelem os árbitros.
18. A área delimitada por alambrado (ou por material semelhante) será destinada aos atletas que competirão naquele dia, os quais deverão portar suas identificações e permanecer de *judogui*.
19. Na Reunião Técnica do Judô serão escolhidas a Comissão de Pesagem (composta por 03 (três) árbitros) e a Comissão Disciplinar (composta por 03 (três) dirigentes).
20. Fica terminantemente proibido que pessoas estranhas às mesas de controle, sob qualquer hipótese, dirijam-se àqueles locais durante as lutas. No caso desta ocorrência, providências serão tomadas pela Comissão Disciplinar, mediante solicitação da Direção de Judô da FCDU.
21. Não é permitido permanecer junto às mesas de controle nem transitar pela frente das mesmas durante as lutas.
22. Nas competições de Judô da FCDU, a contagem de pontos para a apuração do resultado final será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por IES será computada, conforme a tabela abaixo:

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

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



**24.** O tempo de luta (masculino e feminino) será de 05 (cinco) minutos.

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



**20** | 66º JOGOS  
**23** | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE LEAGUE OF LEGENDS - eSPORTS



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

1. A organização do evento reserva o direito de alterar esse regulamento sem qualquer aviso prévio, bem como estipular normas e regras que não estão listadas neste regulamento.
  2. O evento, para ocorrer, deve ter no mínimo 3 equipes inscritas.
  3. O torneio acontecerá na JRC Informática, localizada na Av. 15 de novembro, nº 448, Joaçaba – SC, em dias e horários a serem definidos pela organização do evento.
  4. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa fase de grupos e 2ª etapa play-offs.
  5. A etapa de grupos (1ª etapa), será composta por partidas classificatórias (em partidas MD1), passando os dois melhores de cada grupo para a etapa de play offs, cada vitória contará 3 pontos, empate 1 ponto e derrota 0 pontos. Os playoffs serão disputados em 3 partidas (MD3);
  6. A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participarem da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do “time base” apenas com os reservas pré-cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas;
  7. Após a primeira etapa, as 2 (duas) melhores equipes de cada grupo estarão classificadas para os play-offs;
  8. Esta etapa será composta por Semifinais e Finais no formato de eliminação simples em partidas melhor – de - 3 (MD3);
  9. Cada curso poderá inscrever até 6 atletas.
- § 1º Para as disputas a equipe será composta por 5 membros, sendo um deles o Capitão, intitulado pela própria equipe, os quais deverão iniciar e terminar o jogo, não sendo permitida a substituição de atletas.
- § 2º A substituição de jogador somente poderá ser realizada antes de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição.
- § 3º Todos os atletas participantes deverão estar na equipe inscrita no Servidor Facelt durante suas partidas da competição.





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

§ 4º A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso.

§ 5º É permitido que o 5º (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida.

10. Os (as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O. e punições adicionais poderão ser aplicadas;
11. Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o W.O. será aplicado;
12. O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;
13. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar. Caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado;
14. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;
15. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas;
16. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores;
17. Os jogadores devem ter o espírito esportivo seguindo as regras estabelecidas pela própria desenvolvedora do jogo, Riot Games, no Código do Invocador.
18. A permanência após a partida acabar, é obrigatória para todos os participantes, podendo sair após a liberação dos organizadores.
19. O capitão de cada equipe será responsável pela inscrição de sua equipe e terá as seguintes incumbências:
  - Comunicar-se com os oficiais do torneio em nome da equipe.
  - Comunicar-se com as outras equipes em nome da equipe.
  - Dar a palavra final nas decisões da equipe durante o torneio.



- Comunicar tudo o que for preciso aos membros de sua equipe.
- Representar as opiniões da equipe como um todo, de modo imparcial

**Parágrafo único:** Uma vez iniciado o torneio, o capitão da equipe só poderá ser alterado com a permissão dos oficiais do campeonato, geralmente apenas nos casos em que o capitão atual não puder mais participar do torneio.



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

20. Será requisitado no ato da inscrição número do RG, nome completo, curso que frequenta, nickname (nome in game) de cada integrante, líder da equipe, e-mail do líder.
  21. A inscrição será realizada online através de um link fornecido pelos organizadores.
  22. Cada jogador terá um tempo de 15 minutos para efetuar qualquer tipo de configuração no computador.
  23. Caso queira usar a própria CFG, enviar para o e-mail [campeonatojrc@gmail.com](mailto:campeonatojrc@gmail.com), não poderá usar pen drive ou qualquer unidade flash para engatar na máquina.
  24. Cada time tem direito de um pause de até 3 minutos durante a partida.
  25. Somente o Capitão poderá solicitar o pause.
  26. Caso seja necessário um pause técnico, o capitão deverá digitar no chat "pause" (pontopause), se for constatado problema técnico não será descontado dos 3 minutos.
  27. Durante o pause, apenas a equipe que solicitou poderá se comunicar, a outra deverá permanecer em silêncio, tanto via microfone quanto chat, caso contrário sofrerá punição imposta pela organização.
  28. Para solicitar um pause, a equipe deve digitar no chat do jogo "pause" (ponto pause), assim no início do próximo round será concedido o pause, para parar o pause, a equipe deve digitar no chat do jogo "unpause".
  29. Caso acabe o tempo do pause, a partida retornará imediatamente.
  30. Os periféricos usados serão os fornecidos pela JRC INFORMATICA.
- Parágrafo único:** Cada equipe poderá utilizar seus periféricos (mouses e teclados) se assim desejarem.

31. Somente o capitão poderá usar o ALL do chat, para usos importantes e se pronunciar pelo time.





20 | 66º JOGOS,  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

32. A organização será autoridade máxima. Denegrir a imagem, desrespeitar os organizadores, não acatar as regras será punível.
33. Caso haja problemas técnicos com o servidor e a partida não pode ser iniciada, a partida será cancelada e remanejada para a última partida do dia, para não haver atrasos nos outros jogos. Caso o problema técnico seja durante a partida, o jogo começará de novo ("do zero").
34. Não será permitido o uso do CHAT, a não ser para solicitar suporte técnico e o pause.
35. Não será permitido uso de nenhum eletrônico durante as partidas.
36. Não será permitido uso de nenhum tipo de anotação durante as partidas.
37. Não poderá ser consumido nenhum tipo de bebida ou comida, durante os jogos.
38. O time será desclassificado, caso:  
Ofensas a outra equipe, *trash-talk* e outras formas de humilhação.  
Não esteja no horário marcado, não será tolerado nenhum tempo de atraso.  
Caso esteja com menos de 3 players.
39. O uso intencional de bugs, glitches, clientes alternativos e quaisquer outras maneiras, internas ou externas, de se adquirir vantagens desleais em relações às outras equipes, serão avaliados pela organização. Caso comprovado a irregularidade, a equipe será eliminada do torneio.
40. Das configurações de jogo específicas da modalidade:  
Todas as partidas do torneio serão realizadas no mapa **Summoner's Rift**, com confrontos 5x5. As regras e condições de vitória padrão se aplicam a todos os jogos. Os organizadores e participantes do torneio não têm permissão para alterar as regras e condições de vitória do mapa/partida para criar um tipo de jogo alternativo. A seleção e os banimentos de personagens devem ser conduzidos da mesma forma que são conduzidas no cliente do jogo (Modo Competitivo)
41. Os preparativos correspondem aos 15 minutos que precedem o início de cada jogo. As equipes devem usar este tempo para verificar se está tudo preparado. Durante os preparativos, os jogadores devem:
1. Entrar com suas respectivas contas no cliente no servidor correto.
  2. Criar ou entrar em um salão de partidas e, se necessário, comunicar o nome da partida aos organizadores do torneio.
  3. Escolher runas e talentos.
  4. Configurar e verificar o equipamento.
  5. Informar ao capitão da equipe, à equipe adversária e aos organizadores que estão prontos.





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

- 42.** Além do tempo de pausa alocado para cada partida, somente o capitão da equipe pode pausar o jogo com supervisão de um oficial do torneio. Os jogadores não podem deixar a área de jogo durante as pausas, a menos que recebam autorização oficial.
1. Pausa supervisionada: Os oficiais podem pausar a partida quando quiserem.
  2. Pausa da equipe: Cada equipe tem direito a 10 minutos de pausa por partida, que poderão usar nas seguintes situações:
    - a. Desconexão acidental.
    - b. Hardware ou software com defeito (ex.: monitor apagado, periféricos desabilitados, erros no jogo)
    - c. Problemas físicos que atrapalhem o jogador (ex.: cadeira quebrada).
- 43.** Em situações extraordinárias, o capitão da equipe pode solicitar aos organizadores mais tempo de pausa depois que os 10 minutos tiverem expirado. Neste caso, a equipe deve alertar o organizador e continuar jogando até que a decisão seja tomada. Caso seja determinado que a pausa adicional não será concedida, a equipe continuará jogando da maneira que puder.
1. Retomada da partida: A equipe que pausar o jogo só poderá retomar a partida com autorização de um oficial e todos os jogadores devem estar em seus devidos lugares.
  2. Pausas não autorizadas: Se um jogador pausar a partida sem permissão ou não a retomar após a ordem oficial, ele estará sujeito a penalidades, em conformidade com as regras do torneio.
- 44.** Ao decidir abandonar o torneio, a equipe deve informar aos oficiais de que não deseja mais participar da competição. As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem.
- 45.** Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os oficiais poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo. Os oficiais irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao jogador infrator, à sua equipe e à equipe adversária. As penalidades são:
1. Advertência: Aviso oficial e registrado que o jogador da equipe ao cometer uma infração leve.
  2. Banimento anulado: Impede a equipe infratora de banir um campeão durante a escolha de campeões da fase seguinte.
  3. Escolha do lado anulada: Passa a decisão de ordem de alistamento e de escolha do mapa para a equipe adversária.
  4. Partida perdida: Infrações graves podem ser penalizadas com a derrota da partida em curso.
  5. Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do torneio.



Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um jogador da equipe, em vez da equipe inteira. Geralmente, isto acontece quando o jogador comete a infração severa de comportamento antidesportivo. Neste caso, a equipe poderá continuar no torneio caso tenha um jogador reserva disponível.



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar um jogador a receber uma penalidade:

1. Atraso.
  2. Ajuda externa.
  3. Desobedecer às instruções do torneio.
  4. Conduta antidesportiva.
  5. Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor).
  6. Subornos e pagamentos.
  7. Comportamento agressivo.
  8. Roubo (relacionado a quaisquer equipamentos do local do torneio).
  9. Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo).
- 46.** Ao se inscrever no torneio, a equipe está inteiramente de acordo com as regras e deverá cumpri-las conforme foram determinadas pela organização do torneio, sem direito a reclamação futura.



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

14. O aquecimento não poderá ultrapassar o tempo de 05 (cinco) minutos.
15. Cabe ao organizador garantir a quantidade de dias e quadras necessárias para a realização dos jogos.
16. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.
17. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
18. A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.
  - 18.1. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
19. A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.
20. Tempo de descanso, no caso de mais de 1 (um) jogo/dia:
  - Mínimo de 30 minutos, se a partida anterior tiver duração de até 1h00m;
  - Mínimo de 60 minutos, se a partida anterior tiver duração entre 1h00m e 1h30m;
  - Mínimo de 90 minutos, se a partida anterior tiver duração acima de 1h30m.
21. Os casos omissos serão definidos pela Coordenação da Modalidade, em comum acordo com a Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o regulamento geral.



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DEMESA



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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



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

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

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



**20** | 66º JOGOS  
**23** | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA PARADESPORTIVO



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

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

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

7. Para que a categoria possa ocorrer, deverá haver a confirmação e participação de no mínimo 02 (três) atletas. Caso contrário, as categorias serão agrupadas preferencialmente obedecendo os seguintes critérios:
  - 7.1. Classes de 6 a 7 (feminino/masculino);
  - 7.2. Classes de 8 a 10 (feminino/masculino).
8. O(a) estudante atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
  - 8.1. Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar. A partir do seu 2º dia de participação, do estudante atleta que não adequarem seus uniformes ao exigido por este Regulamento serão impedidos de participar.
9. O(a) estudante atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir.





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

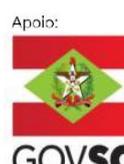
10. Em caso do não comparecimento de um(a) estudante atleta dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada a ausência (WO), aplicando-se a desistência em favor do(a) estudante atleta presente, o(a) qual será declarada vencedor(a) por 05x00 com parciais de 11x00 em cada set. Caso nenhum dos estudantes atletas se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se a derrota a ambos os estudantes atletas

Ausência (WO)						
Tênis de Mesa		11x0	11x0	11x0	11x0	11x0
Paradesportivo		0	0	0	0	0

11. Não será permitido o uso do uniforme a seguir: camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca, por coincidir com a cor da bola em jogo, fato não permitido pela regra do Tênis de Mesa, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário.
- 11.1. Da mesma forma, também segundo o regulamento internacional, não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da ITTF e que as borrachas deverão constar da lista de borrachas permitidas da ITTF.
12. Para comprovar a classificação funcional o atleta deverá:
- Usar roupas adequadas à avaliação;
  - Levar laudos e exames médicos relativos à sua deficiência motora;
  - Levar todos os equipamentos que usa durante os jogos: raquete, órtese, próteses, muletas, etc.
13. O sistema de pontuação adotado será:

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

14. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (dois) estudantes atletas terminarem empatados em qualquer critério, a decisão será com base no resultado do confronto direto entre eles.
15. Na Fase classificatória quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais estudantes atletas terminarem empatados, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:
- Partidas pró, dividido pelo somatório das partidas pró com as partidas contra as partidas pró ÷ (partidas pró + partidas contra). Classifica-se o maior coeficiente;
  - Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classificasse o maior coeficiente;



- c) Persistindo o empate, usaseá o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente;
- d) Persistindo o empate, Sorteio.
16. O(a) estudante atleta que, por quaisquer motivos, deixar de completar a sua programação de jogos, ou seja, perder por WO na fase de grupos, terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, estando automaticamente eliminado da competição.
17. Todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos.
18. Não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo do jogo.
19. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

1. A competição de Voleibol dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** será realizada de acordo com as Regras Internacionais da FIVB, o Regulamento e Normas da FCDU.

2. **Não serão concedidos** os 02 (dois) tempos técnicos no 8º e 16º pontos.

3. As alturas de rede serão:

<b>FEMININA</b>	2,24m
<b>MASCULINA</b>	2,43m

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

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

5. O uniforme de cada aluno-atleta constará:

6. Nenhum aluno-atleta poderá participar de jogos fora do uniforme descrito acima.

6.1. Comissão técnica: camisa, calça, tênis e meia, não sendo obrigatória a padronização de modelo e cor. Não será permitido atuar com bermuda.

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

8. No banco de reservas só poderão ficar os(as) alunos(as)-atletas e Comissão Técnica inscritos: técnico, assistente técnico, preparador físico e médico ou fisioterapeuta, cujos nomes deverão constar da relação de inscrição.



Promoção:



Realização:



Apoio:





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

9. A entrada dos(as) alunos(as)-atletas na quadra para o aquecimento será feita tão logo a mesma esteja livre e após a autorização do árbitro.
- O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 05 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
  - Aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação de Voleibol.
  - A apresentação dos(as) alunos(as)-atletas de cada equipe será de acordo com o protocolo estabelecido na Reunião Técnica da modalidade.
10. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
- a) Maior número de vitórias entre as equipes do mesmo grupo;
  - b) Maior número de pontos entre as equipes empatadas na fase;
  - c) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02(duas) equipes);
  - d) Maior coeficiente de sets average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - e) Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
  - f) Sorteio.

**Observações:**

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

11. Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:
- 11.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 4. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 11.
- 11.2. Será classificada o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

- 11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 12.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
- Sets *average* (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);
  - Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado);
  - Sorteio.
12. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for desqualificado.
- Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o(a) aluno(a)-atleta e/ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.
  - Para fins do disposto neste artigo entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição, evento e no ano específico correspondente.
13. A participação de aluno-atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente implicará nos procedimentos adotados abaixo, além de ter relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar para as providências cabíveis.
- Em caso de derrota da equipe infratora, o resultado do jogo será mantido;
  - Em caso de vitória da equipe infratora, o resultado do jogo será revertido em favor da equipe adversária, considerando o placar citado no (WxO).
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Voleibol, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VÔLEI DE PRAIA



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

1. A competição de Voleibol de Praia dos Jogos Universitários Catarinenses – JUCs será realizada de acordo com as regras oficiais, salvo o estabelecido neste Regulamento.  
§ 1º Para itens não definidos neste Regulamento, será utilizado o Regulamento da Confederação Brasileira de Voleibol relativo ao Circuito Oficial de Vôlei de Praia.
2. Cada atleta terá direito a 1 (um) tempo médico por jogo de, até, 05 (cinco) minutos de duração para sua própria assistência. Caso a assistência médica seja recusada, a equipe será sancionada com retardamento de jogo.
3. As partidas de voleibol de Praia poderam ser de um único set ou de dois sets vencedores, conforme a determinação da Direção Geral.
4. Troca de quadra, tempo técnico e tempo para descanso:

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

5. A regra dos 12 (doze) segundos entre os rallies deve ser cumprida rigorosamente. Caso não seja seguida, a equipe infratora será sancionada de acordo com a escala de sanções para retardamento.
6. Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:  

Vitoria	3 (três) pontos
Derrota	1 (um) ponto
Derrota por WO	00 ponto
7. As equipes deverão apresentar no Congresso Técnico dois uniformes de cores diferentes com a numeração 1 e 2. Para cada jogo, a equipe é responsável por se apresentar devidamente uniformizada. Caso as duas equipes se apresentem ao local de jogo com cores iguais, será realizado um sorteio.  
a. Entendam-se como uniformes:





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

- i. MASCULINO: Bermudas ou Calções com cores e modelos iguais e camisetas com modelos iguais, cores iguais, com numeração 1 e 2, de acordo com o Regulamento Geral.
  - ii. FEMININO: Sukinis / maiôs ou bermuda ciclista com modelos e cores iguais e top com modelo e cor igual, com numeração 1 e 2 de acordo com o Regulamento Geral.
8. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada para ter condição de participação.
  - a. Haverá uma tolerância de 15 (quinze) minutos, exclusivamente, para o 1º (primeiro) jogo de cada quadra. Para os jogos seguintes, a tolerância, para cada jogo será de (cinco) minutos. Todos os tempos serão contados a partir do horário determinado, na tabela, para início de cada jogo.
9. A participação de técnico será permitida, condicionado a:
  - a. Registro do técnico no sistema CBDU/FCDU.
  - b. Apresentação do CREF.
10. O tempo de aquecimento na quadra dependerá do término do jogo anterior. Entretanto, será garantido o tempo mínimo de 5 (cinco) minutos para as equipes aquecerem na quadra de jogo.
11. No caso de 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
  - a. Confronto direto, no caso de 2 (duas) equipes empatadas.
  - b. Maior coeficiente de *setsaverage* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
  - c. Maior coeficiente de *pontosaverage* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
  - d. Sorteio.

#### Observações:

- Na hipótese da aplicação do critério de *sets ou pontos average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente;
  - Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de *sets ou pontos average*;
  - Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior
12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.



## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE XADREZ



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

1. As competições de Xadrez dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** serão realizadas de acordo com as Regras da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) e os Regulamentos e Normas da FCDU e o especificado a seguir.
2. O(a) aluno(a)-atleta deverá comparecer ao local de competição com o seguinte material:
  - 2.1. Credencial oficial do evento;
  - 2.2. Uma caneta esferográfica.
3. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar Especial. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.
4. As competições serão disputadas pelo sistema suíço em até 07 (sete) rodadas com a utilização de programa de empareiramento específico (Swiss Manager), sendo adotados na ordem os seguintes critérios de desempates:
  - 4.1. Confronto direto (código 11);
  - 4.2. Buchhols com corte do pior resultado (código 37);
  - 4.3. Buchhols sem corte (código 37);
  - 4.4. Sonneborn-Berger (código 52).
  - 4.5. Maior número de vitórias, (W.O. conta) (código 12);
  - 4.6. Persistindo empate será vencedor o jogador mais velho.
5. O tempo de reflexão para cada aluno-atleta será de 30 (trinta) minutos com acréscimo de 30 (trinta) segundos por jogada.
6. Não serão permitidos empates sem o consentimento da arbitragem com menos de 20 (vinte) lances;
7. O aluno-atleta perdedor por ausência (WxO) terá como prazo final até o término da rodada para apresentar a Arbitragem justificativa formal assinada por sua IES, caso contrário será expulso da competição. O prazo para caracterização do WxO será de 25 (vinte e cinco) minutos contados a partir do início da rodada.
8. A Reunião Técnica da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos



correlatos.

9. Terminada a competição serão declaradas: Campeãs, Vice-campeãs e 3<sup>as</sup> colocadas, as IES com maior número de pontos em cada naipe, somando-se os resultados individuais de seus respectivos alunos-atletas.
10. As competições serão realizadas obedecendo ao seguinte programa horário:

**1º Dia: 6ª feira (21 de julho)**

Reunião Técnica - 10h00

1ª Rodada - 10h30

2ª Rodada - 14h00

3ª Rodada - 16h00

4ª Rodada – 18h00

**2º Dia: Sábado (22 de julho)**

5ª Rodada - 10h30

6ª Rodada - 14h00

7ª Rodada - 16h00

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



20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:





20 | 66º JOGOS  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

# ANEXOS



Promoção:



Realização:



Apoio:



ANEXO



20 | 66º JOGOS,  
23 | UNIVERSITÁRIOS  
CATARINENSES

## TROFÉU EFICIÊNCIA

### PROFESSOR EDMAR DE OLIVEIRA PINTO

Será conferido o Troféu Eficiência Professor Edmar de Oliveira Pinto para a IES que conquistar a maior pontuação considerando-se todas as modalidades esportivas nos naipes feminino e masculino.



Promoção:



Realização:



Apoio:

