



Promoção:



Realização



Apoio:



UNC – CONCÓRDIA
2022

JUCOS

65º JOGOS UNIVERSITÁRIOS CATARINENSES



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE ATLETISMO

1. A Competição de Atletismo dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** será regida pelas Regras Internacionais da IAAF e pelo que dispõe este Regulamento da FCDU.
2. Cada IEs poderá inscrever no máximo 02 (dois) atletas em cada prova individual e uma equipe de revezamento.
3. O total de atletas inscritos por cada IEs será de 20 (vinte) no masculino e 20 (vinte) no feminino.
4. Cada atleta poderá participar no máximo de 03 (três) provas individuais e dos revezamentos.
5. As provas programadas para as competições de Atletismo da FCDU são as seguintes:

Masculino	Feminino
100 metros rasos	100 metros rasos
200 metros rasos	200 metros rasos
400 metros rasos	400 metros rasos
800 metros rasos	800 metros rasos
1.500 metros rasos	1.500 metros rasos
5.000 metros rasos	5.000 metros rasos
10.000 metros rasos	10.000 metros rasos
110 metros com barreiras	100 metros com barreiras
400 metros com barreiras	400 metros com barreiras
3.000 metros c/ obstáculos	3.000 metros c/ obstáculos
10.000 metros Marcha Atlética	5.000 metros Marcha Atlética
Revezamento 4 X 100 metros	Revezamento 4 X 100 metros
Revezamento 4 X 400 metros	Revezamento 4 X 400 metros
Lançamento do Dardo	Lançamento do Dardo
Lançamento do Disco	Lançamento do Disco
Lançamento do Martelo	Lançamento do Martelo
Arremesso do Peso	Arremesso do Peso
Salto em Altura	Salto em Altura
Salto em Distância	Salto em Distância
Salto Triplo	Salto Triplo
Salto com Vara	Salto com Vara
Heptatlo/Decatlo	Heptatlo/Decatlo

6. A Direção Técnica de Atletismo da FCDU poderá excluir provas do programa da competição, desde que não haja condições técnicas necessárias para a realização das mesmas.
7. Nas provas de pista quando não houver número de atletas para compor as séries semifinais, as provas serão realizadas como final no horário da final.
8. Os implementos utilizados nas provas das competições de Atletismo da FCDU são os seguintes:

Provas	Masculino	Feminino
Disco	2 kg	1 kg
Dardo	800 gr	600 gr
Peso	7,260 kg	4 kg
Martelo	7,260 kg	4 kg
Barreiras 100 m	xx	0,84m
Barreiras 110 m	1,067 m	Xx
Barreiras 400 M	0,914m	0,762m
Obstáculos	0,914 m	0,762m

Parágrafo único. Os atletas poderão utilizar seus próprios implementos, devendo estes ser aferidos pela equipe de arbitragem da competição.

9. Os atletas deverão utilizar obrigatoriamente o uniforme oficial de sua IEs.

Parágrafo único. A IEs que inscrever suas equipes de revezamento será obrigatório o uso padronizado de uniforme para os 04 (quatro) atletas participantes.

10. Cada prova, para ser realizada, deverá contar com no mínimo, a confirmação de participação de 03 (três) atletas da relação dos inscritos para esta.
11. Nas competições de Atletismo da FCDU haverá uma IEs campeã em cada categoria (masculina e feminina).
12. Será campeã a IEs que obtiver o maior número de pontos, conforme tabela abaixo:

Pontuação	
1º lugar	13 pontos
2º lugar	08 pontos
3º lugar	06 pontos
4º lugar	05 pontos
5º lugar	04 pontos
6º lugar	03 pontos
7º lugar	02 pontos
8º lugar	01 pontos

Parágrafo único. As provas do Decatlo, Heptatlo e Revezamentos terão a contagem em dobro.

13. Em caso de empate na contagem de pontos na classificação final (Artigo 12), será considerada 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.
14. A altura inicial em que a barra (sarrafo) será colocada nas provas de saltos (altura e vara) serão definidas pela Direção Técnica de Atletismo da FCDU e representantes das IEs quando da realização do Congresso Técnico da modalidade.
15. Cabe à Direção Técnica de Atletismo da FCDU, durante o Congresso Técnico, nomear o Júri de



Promoção:



Realização



Apoio:



Apelação, composto por 05 (cinco) membros, cuja a função será de apreciar e julgar todo e qualquer recurso encaminhado à Direção da Competição, conforme o que estabelece a Regra Oficial do Atletismo, ressalvado o que for da competência exclusiva da Justiça Desportiva.

16. Somente poderão participar da etapa nacional, os atletas que conseguirem índice igual ou maior aos estabelecidos pela Direção Técnica da FCDU, condicionado aos critérios de vagas adotados pela Diretoria da FCDU.

Prova	Fem	Masc	Prova	Fem	Masc
100 m rasos	12:90	11:00	200 m rasos	26:10	22:30
400 m rasos	1:00:00	50:00	800 m rasos	2:25:00	1:59:00
1.500 m rasos	5:05:00	4:12:40	5.000 m rasos	19:20:00	15:50:00
10.000 m rasos	40:30:00	34:26:00	100/110 m c/ barr.	16:50	15:50
400 m c/ barr.	1:07:20	57:40	3.000 m c/ obstac.	13:00.00	10:40.00
Revez. 4 x 100 m	55:00	47:50	Revez. 4 x 400 m	4:10:00	3:30:00
5.000 m M. Atlet.	28:00.00		10.000 m M. Atlet.		47:00.00
Salto em Altura	1,50	1,90	Salto em Distância	5,20	6,40
Salto Triplo	11,15	13,50	Salto com Vara	2,50	3,60
Arrem. de Peso	10,50	13,50	Lanç. de Disco	33,00	40,14
Lanç. de Dardo	36,50	52,00	Lanç. de Martelo	35,30	45,00
Heptatlo/Decatlo	3.200	5.400			

17. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica de Atletismo da FCDU e da competição, não podendo a resolução contrariar as regras oficiais, as determinações do Regulamento Geral.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BADMINTON

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 Específico da Modalidade, 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.
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



Promoção:



Realização



Apoio:



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:
 - a) Maior número de vitórias;
 - b) Se 02 (dois) estudantes atletas ou duplas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, o critério utilizado será o confronto direto;
 - c) 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;
 - d) Permanecendo algum empate, a classificação será definida pelo maior saldo de pontos de todos os jogos disputados na fase;
 - e) Permanecendo algum empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio
19. 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.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL

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.

§ 1º O tempo de aquecimento na quadra para os jogos subseqüentes 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.

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.



Promoção:



Realização



Apoio:



§ 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;



Promoção:



Realização



Apoio:



- 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.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL 3X3

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

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 nº de vitórias;
 - c) Pontos Average;
 - d) Saldo de pontos;
 - e) Maior nº de pontos marcados;
 - f) Menor nº de pontos sofridos;



Promoção:



Realização



Apoio:



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.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEBOL

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 naipe 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 naipe 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.
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.



Promoção:



Realização



Apoio:



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) independe 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.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEBOL ELETRÔNICO

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 2022
 - 3.2. Plataforma: PS4.
 - 3.3. Câmera: Determinada em reunião técnica.
 - 3.4. Radar: 3D;
 - 3.5. Lesões: Ligado;
 - 3.6. Definição de volume: Determinada em reunião técnica.
 - 3.7. Dificuldade: Estrela ou 5.
 - 3.8. Clima: Aleatório;
 - 3.9. Juiz: Aleatório;
 - 3.10. Substituições: 03(três);
 - 3.11. Todas as partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativadas.
 - 3.12. Período “Noite” como padrão, para evitar sombras e dificuldades de visualização.
4. 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.



Promoção:



Realização



Apoio:



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:

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

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.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

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 20 (vinte) 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. Não será permitido jogar com “piercing”, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.
7. 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.

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.

§ 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.



Promoção:



Realização



Apoio:



10. 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.

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

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

12. 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.

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

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

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

15. 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.

16. 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:

- Para o desempate será disputada uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos jogados sem intervalos, com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo;



Promoção:



Realização



Apoio:



- b) Persistindo o empate ao término da prorrogação, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos;
- c) Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.
17. A aplicação de suspensão automática independe do resultado do julgamento a que for submetido o transgressor no âmbito da Justiça Desportiva da FCDU.
18. A quantidade de cartões recebidos independe da comunicação por parte da Direção Técnica do Futsal da FCDU, sendo de responsabilidade exclusiva das IEs disputantes da competição, o seu controle e cumprimento.
19. A contagem de cartões para fins de aplicação de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartões, não havendo possibilidade de o cartão vermelho anular o amarelo, já recebido no mesmo ou em outro jogo da competição.
20. O atleta, técnico, preparador físico, médico, massagista etc. que receber 03 (três) cartões amarelos ou 01 (um) cartão vermelho, estará impedido de participar do jogo seguinte de sua equipe, independente de julgamento.
21. O atleta, técnico, preparador físico, médico, massagista etc., que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 03 (três) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.
22. Os cartões aplicados aos atletas ou componentes da Comissão Técnica, serão cumulativos em todas as fases da competição.
23. A inclusão por parte da IEs de atleta ou integrante da Comissão Técnica, suspenso automaticamente por ter recebido cartões, implicará na perda de pontos que eventualmente tenha ganhado, sem a implicação da adjudicação dos pontos perdidos em favor da IEs adversária.
24. Os casos omissos serão resolvidos pela Direção Técnica de Futsal da FCDU, não podendo essas Resoluções contrariar as determinações do Regulamento Geral.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL

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:

10.

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

11. 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.



Promoção:



Realização



Apoio:



12. Em caso de W x O, para efeito de placar, será conferido 15 x 00 à equipe vencedora.
13. Para desempate nas etapas ou grupos de classificação serão adotados os seguintes critérios:

Entre 2 (duas) equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Maior número de vitórias;
- c) Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- d) Menor número de gols contra apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- e) Maior número de gols pró apurados em todos os jogos disputado pelas equipes no grupo;
- f) Maior saldo de gols apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- g) Sorteio.

Entre 3 (três) ou mais equipes:

- a) Maior número de vitórias;
- b) Maior coeficiente de gols *average* apurados nos jogos disputados entre as equipes empatadas no grupo;
- c) Menor número de gols contra apurados nos jogos disputados entre as equipes empatadas no grupo;
- d) Maior número de gols pró apurados nos jogos disputados entre as equipes empatadas no grupo;
- e) Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- f) Menor número de gols contra apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- g) Maior número de gols pró apurados em todos os jogos disputados pelas equipes no grupo;
- h) 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.

14. 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



Promoção:



Realização



Apoio:



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.

15. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, 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.

16. 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

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 e Categoria Absoluto), sendo ambas no masculino e no feminino, com a seguinte programação:

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

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, salvo na Categoria Absoluto.

§ 1º Na Categoria Absoluto (masculino e feminino), cada IEs poderá inscrever 02 (dois) atletas por sexo.

§ 2º O atleta inscrito em qualquer das Categorias de Peso, poderá participar da Categoria Absoluto, 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
Absoluto	Aberto	Aberto

6. O atleta poderá competir somente na categoria correspondente ao seu peso corporal, exceto na Categoria Absoluto.
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.

Parágrafo único. Na pesagem oficial, o atleta que não estiver dentro dos limites da Categoria de Peso



Promoção:



Realização



Apoio:



pela qual foi confirmada na Reunião Técnica, será desclassificado.

8. A inscrição e sorteio da Categoria Absoluto dar-se-á no momento oportuno do desenrolar da competição.
9. Nas competições individuais a apuração será feita pelo sistema de eliminatória com repescagem dos semifinalistas (chave olímpica).
10. 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.
11. Na competição individual não haverá empate, sendo que, em caso de empate a luta será decidida através do “golden score”.
12. O atleta que não se apresentar quando chamado para competir, será sumariamente desclassificado.

Da Pesagem

13. 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.
14. Somente serão pesados os atletas com suas inscrições confirmadas na Reunião Técnica do Judô, sendo obrigatória a apresentação da documentação exigida no Regulamento Geral.
15. 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.
16. 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.
17. 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.
18. 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.
19. 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*.
20. 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).
21. 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



Promoção:



Realização



Apoio:



Comissão Disciplinar, mediante solicitação da Direção de Judô da FCDU.

22. Não é permitido permanecer junto às mesas de controle nem transitar pela frente das mesmas durante as lutas.
23. 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
Categoria Absoluto	
1º lugar	05 pontos
2º lugar	03 pontos
3º lugares	02 pontos
5º lugares	01 pontos

24. 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.
25. O tempo de luta (masculino e feminino) será de 05 (cinco) minutos.
26. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Judô, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO

1. A Competição de Natação dos **Jogos Universitários Catarinenses – JUCs** será regida pelas Regras Internacionais da FINA em tudo que não contrariar os Regulamentos e Normas da FCDU e CBDU.
2. Cada IEs poderá inscrever no máximo 02 (dois) atletas em cada prova individual e 01 (uma) equipe de revezamento.
3. Não haverá limite máximo de atletas inscritos na competição por cada IEs.
4. Será considerado reserva, em qualquer das provas nas competições de Natação, o atleta que figurar na relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão de Controle da FCDU.
5. Cada atleta poderá participar no máximo de 04 (quatro) provas individuais e todos os revezamentos durante a competição.
6. As competições de Natação dos Jogos Universitários Catarinense – JUCs serão realizados em piscina de 50 ou 25 metros de extensão com no mínimo 06 (seis) raias.
7. Será preparado pela Direção de Natação da FCDU o programa da competição com as respectivas séries de cada prova, de acordo com os tempos indicados nas inscrições feitas pelas IEs.
8. Durante uma etapa, um nadador somente poderá ser retirado de uma prova, por motivo de enfermidade, comprovada por atestado médico, ficando estabelecido que o atleta deixe de participar da etapa correspondente, inclusive da prova de revezamento, podendo voltar a competir nas etapas seguintes.
9. Os revezamentos deverão ser confirmados com a entrega da ficha de nado com os nomes dos atletas e número de registro até o término do aquecimento, antes do início das provas. Após a entrega da ficha de nado, não se aceitará trocar a seqüência ou a substituição, exceto por comprovação de atestado médico.
10. Na inscrição, a IEs deverá informar o nome completo dos atletas com as respectivas datas de nascimento e a relação das provas que participarão com os melhores tempos do atleta.
11. As IEs que enviarem suas inscrições sem os respectivos tempos de seus atletas e revezamentos serão balizados de acordo com as regras da FINA.
12. No caso de haver inscrição em mais de 04 (quatro) provas do programa para um mesmo atleta, prevalecerá as 04 (quatro) primeiras provas do programa, cortando-se as demais.
13. No caso de haver a inscrição de mais de 02 (dois) atletas, de uma mesma IEs em uma prova, considerar-se-á a inscrição dos 02 (dois) primeiros, respeitando-se a ordem de inscrição de cima para baixo, cortando-se os demais.
14. As provas programadas para as competições de Natação dos **Jogos Universitários Catarinense – JUCs**



Promoção:



Realização



Apoio:



são as seguintes:

No Masculino:

Nado Livre: 50m, 100m, 200m, 400m, 800m e 1.500m

Nado de Costas: 50m, 100m e 200m

Nado de Peito: 50m, 100m e 200m

Nado Borboleta: 50m, 100m e 200m

Medley Individual: 200m e 400m

Revezamentos: 4 X 100m (Nado Livre), 4 X 100m (Quatro Estilos), 4 X 200m (Nado Livre)

No Feminino:

Nado Livre: 50m, 100m, 200m, 400m, 800m e 1.500m

Nado de Costas : 50m, 100m e 200m

Nado de Peito: 50m, 100m e 200m

Nado Borboleta: 50m, 100m e 200m

Medley Individual: 200m e 400m

Revezamentos: 4 X 100m (Nado Livre), 4 X 100m (Quatro Estilos), 4 X 200m (Nado Livre)

15. Não serão aceitas substituições de atletas após a confirmação das inscrições na Reunião Técnica.

16. O programa da competição será desenvolvido em 04 (quatro) etapas.

§ 1º A competição poderá ser no sistema de final direto ou eliminatórias e finais de acordo com a disponibilidade de tempo.

§ 2º No caso de eliminatórias e finais, as provas de 800m e 1.500m nado livre masculino e feminino não terão eliminatórias, considerando-se os tempos fornecidos por ocasião das inscrições para a confecção das séries mais fracas na parte da manhã e a série mais forte na parte da tarde ou noite.

17. Terminada a competição serão declaradas campeãs as IEs com maior número de pontos nas Categorias Masculina e Feminina conforme a tabela abaixo:

1º lugar - 13 pontos

2º lugar - 09 pontos

3º lugar - 06 pontos

4º lugar - 05 pontos

5º lugar - 04 pontos

6º lugar - 03 pontos

7º lugar - 02 pontos

8º lugar - 01 ponto

Parágrafo único. As provas de revezamentos terão a sua contagem em dobro.

18. Em caso de empate vencerá a competição IEs com maior número de primeiros lugares. Persistindo o empate, o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até o desempate.



Promoção:



Realização



Apoio:



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



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS

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 juizes 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.
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.



Promoção:



Realização



Apoio:



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 DO TÊNIS DE MESA

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.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

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:

FEMININA	2,24m
MASCULINA	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:
 - ☐ Camisas numeradas na frente e nas costas, de acordo com as regras internacionais;
 - ☐ Calção;
 - ☐ Meias;
 - ☐ Tênis.
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.

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 classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
 - 11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 11.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos 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.



Promoção:



Realização



Apoio:



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 DO VÔLEI DE PRAIA

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 patidas 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 seg. 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:

Vitória	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:
- 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.
 - 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.



Promoção:



Realização



Apoio:



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.



Promoção:



Realização



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO XADREZ

1. As competições de XADREZ dos Jogos Universitários Catarinense – JUCs serão realizadas de acordo com as regras da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), da plataforma de xadrez online lichess.org, do programa de empareiramentos Swiss Manager, dos Regulamentos e Normas da FCDU e do especificado neste regulamento.
2. A competição será realizada online na plataforma de jogo gratuita <https://lichess.org>.
3. Os confrontos serão divulgados no site internacional <https://chess-results.com>.
4. O(a) aluno(a)-atleta deve baixar e instalar em seu computador o ZOOM Client for Meetings (<https://zoom.us/download>).
5. Durante a rodada é obrigatório estar conectado à chamada ZOOM com compartilhamento de tela, microfone e câmera ligada.
6. Cada IES poderá inscrever até 10 alunos(as)-atletas em cada naipes.
7. O(a) aluno(a)-atleta deverá inscrever-se na plataforma no link <https://lichess.org/signup> e observar as regras de conduta e Fair Play do site, em especial:
 - 7.1 Que em momento algum receberá assistência durante os seus jogos (seja de um computador, livro, banco de dados ou outra pessoa);
 - 7.2 Que não criará várias contas;
 - 7.3 Demais regras <https://lichess.org/terms-of-service>;
 - 7.4 É obrigação de cada estudante-atleta conhecer as regras e conhecer as configurações de jogo em sua totalidade.
8. Para acessar o torneio, todos deverão estar cadastrados e logados com seu nickname individual na plataforma, e solicitar adesão no link do torneio: <https://lichess.org/team/jucs-2022-jogos-universitarios-de-sc>.
9. Sistema de disputa será de acordo com o número de participantes, conforme tabela abaixo:

Suíço em 7 (SS)	12 ou mais jogadores	Confrontos pelo lichess.org
Suíço em 5 (SS)	8 a 11 jogadores	
Round-Robin (RR)	5 a 7 jogadores	Confrontos pelo swissmanager
Double Round-Robin (DRR)	3 a 4 jogadores	
Match em 5 partidas (M)	2 jogadores	
10. As competições disputadas pelo sistema suíço serão com a utilização do programa de empareiramento específico da plataforma, sendo adotados na ordem os seguintes critérios de desempates:
 - 10.1 Sonneborn-Berger;
 - 10.2 Desempenho;
 - 10.3 As regras de desempate e do sistema suíço estão descritas no link <https://lichess.org/swiss>.



Promoção:



Realização



Apoio:



11. As competições disputadas pelo sistema Round-Robin (todos contra todos) serão com a utilização do programa de empareiramento Swiss Manager, aprovado pela FIDE, sendo adotados na ordem os seguintes critérios de desempates:
 - 11.1 Confronto Direto (código 11);
 - 11.2 Sistema Koya [45];
 - 11.3 Sonneborn-Berger [52];
 - 11.4 Maior nº de vitórias (código 68);
 - 11.5 Maioria Negra [53].
12. O tempo de reflexão para cada aluno-atleta será de 15 (quinze) minutos com acréscimo de 5 (cinco) segundos por jogada.
13. A Reunião Técnica da modalidade tratará de assuntos referentes à competição, tais como: ratificação de inscrições, orientações gerais, além de outros assuntos correlatos.
14. Terminada a competição serão declaradas: campeãs, vice-campeãs e terceiras colocadas, as IES com maior número de pontos em cada naipes, somando-se os resultados individuais dos 3(três) melhores pontuadores, persistindo empate, soma-se a pontuação do próximo até a definição.
15. As competições serão realizadas obedecendo a seguinte programação:
 - 15.1 Masculino – 25 de junho – sábado
Torneio Masculino – <https://lichess.org/swiss/QQgApAjp>
13h – Reunião Técnica
14h – 1ª rodada
A próxima rodada será 5min após o término da última partida da rodada anterior.
 - 15.2 Feminino – 26 de junho – domingo
Torneio Feminino – <https://lichess.org/swiss/YMEAmWMV>
13h – Reunião Técnica
14h – 1ª rodada
A próxima rodada será 5min após o término da última partida da rodada anterior.
16. Os jogadores que tiverem suas contas excluídas pelo sistema de averiguação de fraudes do lichess.org ficam desclassificados dos eventos. A indicação da plataforma é soberana, não cabendo recurso à organização do evento, somente à própria plataforma.
17. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da direção geral, não podendo essas resoluções contrariarem o regulamento geral.