IX JOGOS GOIANOS DA SAÚDE MENTAL

# REGULAMENTO 2026

Informações consolidadas e retificações pontuais

**ATUALIZAÇÃO INFORMATIVA • 05/11/2026**

EVENTO

## Data, local e horário

Sábado, 05/12/2026, das 8h às 16h, na Faculdade de Educação Física e Dança (FEFD/UFG), Campus Samambaia, Goiânia.

INSCRIÇÕES

## Prazo até 23/11/2026

Inscrições encaminhadas pela instituição participante, juntamente com o Termo de Responsabilidade assinado.

PROGRAMAÇÃO

## Abertura e premiação

Abertura oficial às 9h e entrega do Troféu Deusdet do Carmo Martins às 15h, conforme o regulamento original.

PARTICIPAÇÃO

## Oficinas antecipadas

Plantio de mudas, painel de divulgação e vídeo coletivo: 15 pontos por atividade; prazo prorrogado para 16/11/2026, conforme comunicado posterior da organização.

ARTE E LOGÍSTICA

## Exposição e deslocamento

Até 10 obras de arte por unidade; cada serviço se responsabiliza pelo transporte de ida e volta de seus participantes.

**IMPORTANTE — DOCUMENTO PARA CONFERÊNCIA**

As retificações refletem informações confirmadas até 05/11/2026 e não substituem a validação formal do texto pela comissão organizadora. As demais regras foram preservadas.

Fontes: resumo da reunião de 28/10 e comunicado posterior de prorrogação.

**REGULAMENTO DOS JOGOS GOIANOS DA SAÚDE MENTAL-2026**

## Capítulo I-DAS FINALIDADES

ARTIGO 1°-Os Jogos Goianos da Saúde Mental têm o intuito de promover o encontro e a integração da Rede de Atenção Psicossocial (RAPS). A iniciativa se insere no contexto da reforma psiquiátrica, da luta antimanicomial e do necessário fortalecimento do SUS.

## Capítulo II-PERÍODOS E LOCAIS DE REALIZAÇÃO

ARTIGO 2°-Devido às dimensões geográficas do estado de Goiás e visando favorecer a logística de transporte entre os municípios, os Jogos Goianos da Saúde Mental poderão ser realizados em diferentes datas e locais, desde que os municípios do interior decidam sediar outros encontros.

Em Goiânia, o evento ocorrerá em 05 de dezembro (sábado), das 8h às 16h, na Faculdade de Educação Física da UFG – Campus Samambaia.

§1°-A solenidade de abertura acontecerá às 9h e a entrega do troféu "Deusdeth do Carmo Martins" acontecerá às 15h, conforme critérios descritos no Capítulo X.

## Capítulo III-DA ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO

ARTIGO 3°-Os Jogos Goianos da Saúde Mental são auto-organizados por usuários/as, familiares, trabalhadores/as e parceiros/as da rede de saúde mental. Essa organização acontecerá por meio de reuniões abertas devidamente divulgadas por meio eletrônico (WhatsApp) e redes sociais.

§1°-Os participantes das reuniões poderão formar comissões específicas, mas as reuniões abertas serão sempre o fórum máximo de deliberação.

§2°-As reuniões serão abertas à participação e voz de todos/as . Todavia, apenas terão voto os indivíduos ligados aos serviços que trouxerem usuários da saúde mental para a reunião.

## Capítulo IV-DA PARTICIPACÃO

ARTIGO 4°-Poderão participar dos Jogos, os serviços da rede de saúde mental do Estado de Goiás, bem como os dispositivos do SUAS, devidamente cadastrados, conforme documentação apontada no Capítulo V, fomentando a intersetorialidade.

ARTIGO 5°-Os Jogos, as oficinas livres e a feira de economia solidária serão abertas aos familiares e frequentadores do evento. Todavia, somente serão expostos os produtos e os trabalhos relacionados à RAPS e ao movimento de economia solidária, conforme Artigo 17°.

## Capítulo V-DA DOCUMENTAÇÃO

ARTIGO 6°- Para participar dos Jogos Goianos da Saúde Mental, as unidades interessadas deverão entregar Termo de Responsabilidade institucional assinado e deverão preencher formulário de inscrição.

ARTIGO 7°-Para facilitar a organização no dia dos Jogos Goianos da Saúde Mental, os serviços deverão avisar a mesa de organização na chegada e na partida.

ARTIGO 8°-Sobre o atestado médico, cada serviço deverá responsabilizar-se pelas condições de saúde de seus usuários, não cabendo à Comissão Organizadora e nem a sede do evento fazer avaliação médica dos participantes.

§ 1°-Os serviços deverão realizar previamente avaliações médicas para liberação dos usuários, quando esses estiverem inscritos nas modalidades: Basquete street; Torneio de golzinho e Atletismo.

§ 2°-O atestado deverá ser entregue para a comissão organizadora até uma semana antes da realização do evento. A Comissão de Esporte poderá avaliar exceções e casos excepcionais.

## Capítulo VI-DAS MODALIDADES DE PARTICIPACÃO

ARTIGO 9°-Os serviços da rede de saúde mental bem como os dispositivo do SUAS poderão participar de todas as atividades e modalidades oferecidas, assim como promover oficinas livres.

§ 1°-As modalidades esportivas oferecidas serão: Dama; Dominó; Jogo da memória; Bilhar; Basquete de rua 2x2; Vôlei 4x4; Queimada Mista e Torneio de golzinho.

§2°-É obrigatória a presença de pelo menos um profissional do serviço junto aos participantes durante os Jogos.

§ 3°-As regras das modalidades esportivas poderão ser alteradas, desde que haja pactuação das equipes.

§ 4°-Todos/as os/as usuários/as interessados/as devem jogar e não apenas os/as mais habilidosos/as.

§ 5°-As equipes poderão ser compostas por diferentes serviços, se esses não apresentarem jogadores em quantidade suficiente para a formação de um time completo.

§6°-Serão oferecidas oficinas livres e vivências da cultura corporal, a saber: Slackline; Basquete de arremesso; Futebol para cegos-chute a gol; Jogos cooperativos; Atletismo; Jogos com baralho e Peteca, conforme interesse e participação.

## Capítulo VII-MODALIDADES ESPORTIVAS

ARTIGO 10°-Para a Queimada Mista, cada equipe será composta por 11 pessoas do sexo masculino ou feminino. Cada equipe ocupa a área de jogo da demarcação da quadra (tipo quadra de voleibol) e terá um jogador com a função específica de queimador. Os jogares que forem sendo queimados irão para a linha lateral da equipe adversária e passarão a ser queimadores. Vence a equipe que ficar com mais jogadores em quadra ao final do tempo determinado.

§1°-Será organizado um chaveamento (se ocorrer um número significativo de inscrições) e/ou disputas definidas no momento do evento pela equipe organizadora da atividade, conforme a demanda.

§2°-Duracão de cada partida: 10 minutos ou quando todos os componentes da equipe forem queimados.

§3°-Poderá ser feito 1 intervalo, dependendo da idade, condição física dos participantes e clima.

ARTIGO 11°-Para dama, dominó e jogo da memória, será organizado um chaveamento (se ocorrer um número significativo de inscrições) e/ou disputas definidas no momento do evento pela equipe organizadora da atividade, conforme a demanda.

§ 1°-Descricão da dama. A disputa será entre 2 jogadores. Cada jogador inicia com 12 peças que se movimentam em diagonal sobre as casas escuras, para a frente e uma casa de cada vez. Para trás é permitido "capturar" a peça do outro. A peça que atingir a oitava casa adversária será promovida a "dama" colocando uma peça sobre a outra. Com a dama o jogador poderá fazer movimentos amplos para todas as direções. É obrigatório "comer", quando for o caso. Isto é, não será permitido "soprar" peça. Vence aquele que "capturar todas as peças" do outro jogador.

§2°-Descricão do dominó. A disputa será entre 2, 3 ou 4 jogadores. O primeiro a jogar será aquele que tiver a pedra 6x6. O restante das pedras ficará para os jogadores "comprarem" no caso de o oponente não ter a pedra da vez. Vence o que baixar todas as peças primeiro ou quando fechar o jogo quem ficar com menos pontos na mão.

§ 3°-Descricão do Jogo da memória. A disputa será entre 2 até 4 jogadores. O jogo será formado por pecas que apresentam uma figura em um dos lados e estas se repetem em pares. As peças são postas com as figuras voltadas para baixo e cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem diferentes deverão ser colocadas viradas no mesmo lugar. Ganha o jogo quem tiver mais pares no final do jogo.

ARTIGO 12°-O Torneio de Golzinho será dividido em: Masculino (Golzinho 3X3), com 5 jogadores (3 em campo e 2 reservas); Feminino (Golzinho 3 X 3), com 5 jogadoras (3 em campo e 2 reservas); Misto (Golzinho 4 X 4), com 6 jogadores (3 do gênero feminino e 3 do gênero masculino), sendo 4 jogadores em campo e 2 reservas; Infantil (Golzinho 3 X 3), com 5 jogadoras (3 em campo e 2 reservas).

§1°-Modelo das "disputas/vivências": Chaveamento (se ocorrer um número significativo de inscrições) e/ou disputas definidas no momento do evento pela equipe organizadora da atividade conforme a demanda.

§2°-Cada partida terá a duração de 10 minutos corridos (2 tempos de 5 minutos e intervalo de 2 min). O tempo de jogo poderá ser alterado a depender da quantidade de equipes inscritas.

§ 3°-As substituições durante a partida serão ilimitadas. Todos os reservas devem jogar.

§4°-Empate no tempo normal gera disputa de pênaltis que será cobrado da linha central que divide o campo (tiro livre sem defensor).

ARTIGO 13°-Na sinuca/bilhar as partidas serão disputadas por 2 jogadores, que deverão “matar” as 8 bolas, sendo que um jogador matará bolas pares e o outro ímpares ou o maior número de bolas...

§1°-Modelo das "disputas/vivências": Chaveamento (se ocorrer um número significativo de inscrições) e/ou disputas definidas no momento do evento pela equipe organizadora da atividade, conforme a demanda.

ARTIGO 14°-No Basquete street, cada partida terá a duração de 10 minutos corridos (2tempos de 5 minutos e intervalo de 2 min).

§1°-As substituições durante a partida serão ilimitadas.

§2°-Modelo das "disputas/vivências": Chaveamento (se ocorrer um número significativo de inscrições) e/ou disputas definidas no momento do evento pela equipe organizadora da atividade conforme a demanda.

ARTIGO 15°-No Voleibol misto, cada equipe será composta por até 6 jogadores (4 em quadra e 2 reservas).

§1°-Modelo das "disputas/vivências": Chaveamento (se ocorrer um número significativo de inscrições) e/ou disputas definidas no momento do evento pela equipe organizadora da atividade conforme a demanda.

§2°-As substituições durante a partida de voleibol serão ilimitadas. As disputas ocorrerão no modelo de melhor de 3 sets de 10 pontos. Se ao final do set houver empate em 9 x 9 para defini-lo irá a 3 pontos diretos.

## Capítulo VIII-SHOW DE TALENTOS

ARTIGO 16°- No Show de Talentos, as inscrições serão feitas no próprio local da apresentação. O conteúdo da apresentação é livre, desde que não expresse conteúdos de apologia à violência, preconceito religioso, étnico-racial, de gênero e de orientação sexual.

§1°- As apresentações individuais ou coletivas deverão ter no máximo 10minutos de duração.

§ 2°-As modalidades do Show de Talentos serão: Música; Dança; Teatro; Poesia; Batalha de Rap e Exposição de arte.

§3°-Poderão ser oferecidas oficinas livres (de até 60 minutos) promovidas pelos serviços, portanto de responsabilidade de seus proponentes.

## Capítulo IX-FEIRA DE ECONOMIA SOLIDÁRIA

ARTIGO 17°-A participação na Feira de Economia Solidária deve seguir os princípios: autogestão, democracia, solidariedade, cooperação, respeito à natureza, comércio justo e consumo solidário.

## Capítulo X-DAS PREMIACOES

ARTIGO 18°-Será oferecido o troféu “Deusdet do Carmo Martins" para o serviço que fizer mais pontos na competição. § 1°- As premiações serão entregues apenas no dia dos Jogos.

ARTIGO 19°-O critério de pontuação privilegiará a participação nas atividades e não o rendimento.

ARTIGO 20°- Será declarada campeã do Troféu "Deusdet do Carmo Martins" a instituição que totalizar o maior número de pontos ao final do evento. Considerando como critério de desempate a participação e animação da torcida organizada de cada serviço.

## Capítulo XI-DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 21°-Durante os Jogos Goianos da Saúde Mental serão obedecidas as regras deste regulamento, definidas em reuniões abertas com os serviços.

ARTIGO 22°-A coordenação geral decidirá sobre os casos omissos neste regulamento.