



REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

2019

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

SUMÁRIO

1. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ATLETISMO	03
2. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON	06
3. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL.....	08
4. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CICLISMO	13
5. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL.....	18
6. REGULAMENTO ESPECÍFICO DA GINÁSTICA RÍTMICA	22
7. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL.....	25
8. REGULAMENTO ESPECÍFICO DE JUDÔ	29
9. REGULAMENTO ESPECÍFICO DE NATAÇÃO.....	32
10. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA.....	34
11. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA	35
12. REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL.....	38
13. REGULAMENTO ESPECÍFICO DA WRESTLING.....	42
14. REGULAMENTO ESPECÍFICO DE XADREZ	45

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ATLETISMO

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º As competições de Atletismo serão realizadas de acordo com as regras internacionais da IAAF, adotadas pela Confederação Brasileira de Atletismo, salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever 10 (dez) alunos-atletas em cada naipes e categoria, sendo 02 (dois) aluno-atleta por prova e 01 (uma) equipe na prova de revezamento.

§ 1º Caso algum município/equipe/escola não tenha o número suficiente de atletas para compor uma equipe de revezamento, a mesma poderá compor com outro município/equipe/escola que esteja com o número abaixo do necessário para o revezamento. Esta equipe será denominada de “equipe combinada” e poderá disputar a prova de revezamento.

§ 2º O município/equipe/escola poderá inscrever 2 (dois) técnicos, sendo um para o naipes masculino e um para o naipes feminino.

§ 3º A equipe com acima de 30 alunos-atletas terá direito a um auxiliar técnico.

Art. 3º Os representantes dos municípios entregarão, no ato da inscrição, a inscrição nominal dos atletas por prova.

Art. 4º Cada atleta poderá participar, no máximo, de 02 (duas) provas individuais e do revezamento.

Art. 5º Cada município poderá inscrever até 2 (dois) atletas por prova e 1 (uma) equipe na prova de revezamento.

Art. 6º Cabe à equipe de arbitragem a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteio das raíes, ordem de largada, ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto nas regras da IAAF e deste regulamento.

Art. 7º O atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condições de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar seu documento oficial ao coordenador de modalidade e à equipe de arbitragem.

Art. 8º Deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos, tops, collants) o nome da instituição de ensino e/ou emblema, município e sigla do Estado de MS.

§ 1º Caso os alunos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado a 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 das provas.

§ 2º Os uniformes devem ser feitos de material que não seja transparente, mesmo se molhado.

§ 3º Na prova de revezamento será permitida a formação da equipe com alunos-atletas de diferentes instituições de ensino. O uniforme da equipe não precisará ser igual e, especificamente neste caso, poderá ser utilizado o uniforme do município.

§ 4º A responsabilidade dos uniformes dos alunos-atletas será dos técnicos inscritos no evento.

§ 5º Os atletas deverão comparecer devidamente uniformizados para a premiação.

Art. 9º A organização do evento oferecerá um número para cada atleta, sendo que estes não poderão ser dobrados, cortados e nem trocados durante a competição, conforme regra oficial da IAAF.

Art. 10º Quando não houver número suficiente para compor as séries semifinais, as provas serão realizadas como final e no horário previsto para a final.

Art. 11º As provas a serem realizadas são as seguintes:

I. Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos

PROVAS	FEMININAS	MASCULINAS
Corridas Rasas	75 - 250 - 1000 metros	
Corridas com Barreiras	80 metros – sendo 8 barreiras com altura de 0,76m e a distância da saída até a primeira barreira e da última barreira até a chegada será de 12 metros. O intervalo entre as barreiras será de 8 metros.	100 metros – 10 barreiras com altura de 0,838m e a distância da saída até a primeira barreira será de 13 metros, entre as barreiras será de 8,5m e da última barreira até a chegada será de 10,50m.
Revezamento	4 x 75 metros	
Saltos	Altura e Distância	
Arremessos	Peso (3,0 kg)	Peso (4,0 kg)
Lançamentos	Disco (750g) e dardo (500g)	Disco (1 kg) e Dardo (600g)

II. Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos

PROVAS	FEMININAS	MASCULINAS
Corridas Rasas	100 – 200 – 400 - 800 - 3000 metros	
Corridas com Barreiras	100 metros – sendo 10 barreiras com altura de 0,76m e a distância da saída até a primeira barreira e da última barreira até a chegada será de 13,00 metros. O intervalo entre as barreiras será de 8,50 metros e da última barreira até a chegada de 10,50 metros.	110 metros – 10 barreiras com altura de 0,91 metros e a distância da saída até a primeira barreira será de 13,72 metros, entre as barreiras será de 9,14 metros e da última barreira até a chegada será de 14,02 metros.
Revezamento	4x400m misto (2 alunos/atletas do sexo masculino e 2 alunos/atletas do sexo feminino.)	
Saltos	Altura, Distância e Triplo	
Arremessos	Peso (3,0 kg)	Peso (5,0 kg)
Lançamentos	Disco (1,0kg) e dardo (500g)	Disco (1,5 kg) e Dardo (700g)

Art. 12º A altura inicial da barra de salto em altura será acordada no Congresso Técnico específico da modalidade.

Art. 13º Será permitido o uso de implementos próprios pelos atletas, desde que os mesmos sejam previamente entregues à equipe de arbitragem para aferição, no Congresso Técnico.

Art. 14º Caso as provas de revezamento sejam realizadas como final ou final por tempo, serão permitidas até duas substituições durante a confirmação, desde que estes atletas constem na ode inscrição da modalidade.

Art. 15º A competição será realizada em pista de atletismo, preferencialmente com 8 (oito) raias.

Art. 16º Para efeito de classificação geral, será adotada a seguinte pontuação:

INDIVIDUAIS – 06/08 RAIAS		REVEZAMENTO – 06/08 RAIAS	
COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO	COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	07/09 pontos	1º Lugar	14/18 pontos
2º Lugar	05/07 pontos	2º Lugar	10/14 pontos
3º Lugar	04/06 pontos	3º Lugar	08/12 pontos
4º Lugar	03/05 pontos	4º Lugar	06/10 pontos
5º Lugar	02/04 pontos	5º Lugar	04/08 pontos
6º Lugar	01/03 pontos	6º Lugar	02/06 pontos
7º Lugar	02 pontos	7º Lugar	04 pontos
8º Lugar	01 pontos	8º Lugar	02 pontos

Art. 17º Na prova de revezamento os pontos serão contados em dobro.

Parágrafo único – As “equipes combinadas” não serão pontuadas, para efeito de classificação geral as equipes subsequentes assumirão a pontuação.

Art. 18º O critério de desempate para a pontuação geral será a seguinte:

- I. Maior número de 1º lugares;
- II. Maior número de 2º lugares;
- III. Maior número de 3º lugares;
- IV. Maior número de 4º lugares;
- V. Maior número de 5º lugares;
- VI. Sorteio.

Art. 19º O aluno-atleta (campeão) que atingir o índice técnico estipulado pela organização, poderá representar o Estado nos Jogos Escolares da Juventude – Etapa Nacional.

Art. 20º No caso de apenas 01 (um) aluno-atleta inscrito para a prova, esta será realizada para aferição de tempo (índice técnico), porém, não contará os pontos.

Art. 21º No início de cada período de provas, os técnicos deverão se dirigir à mesa de controle com a cédula de identificação do CREF para seu credenciamento.

Art. 22º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BADMINTON

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A competição de Badminton será realizada de acordo com as Regras da Federação Mundial de Badminton (BWF) e da Confederação Brasileira de Badminton (CBBd), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º Cada município/equipe/escola poderá inscrever até 02 (dois) alunos-atletas feminino e 02 (dois) alunos-atletas masculino em cada categoria.

Art. 3º Cada município/equipe/escola poderá inscrever 2 (dois) técnicos, sendo um o naipes feminino e um para o naipes masculino.

Art. 4º Os alunos-atletas inscritos poderão participar dos torneios a seguir:

- I. Simples Masculina (SM)
- II. Simples Feminina (SF)
- III. Dupla Masculina (DM)
- IV. Dupla Feminina (DF)
- V. Todo atleta inscrito em Simples estará também inscrito em Duplas a menos que declare oficialmente a sua não participação nas modalidades de Duplas.

Art. 5º O aluno-atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada jogo, deverá apresentar ao coordenador de modalidade o documento oficial e estar acompanhado por seu técnico (portando documentação oficial - CREF).

Art. 6º A competição obedecerá aos sistemas de disputas apresentados a seguir:

- I. Sistema de disputa será definido no Congresso Técnico conforme o número de inscritos e a disponibilidade de espaço.
- II. Os jogos serão disputados em melhor de 03 sets de 21 pontos cada.
- III. Os municípios/equipe/escola que inscreverem ou comparecerem com somente um aluno-atleta masculino e/ou feminino, poderão durante o Congresso Técnico, participar de sorteio para composição de duplas com alunos-atletas de diferentes municípios caso haja outros alunos-atletas na mesma situação.

Art. 7º O sistema de classificação, para as fases classificatórias, adotado será:

- I. A classificação no grupo será pelo número de partidas ganhas.
- II. Se 2 (dois) alunos-atletas ou duplas tiverem ganho o mesmo número de partidas, o vencedor da partida entre eles terá a classificação mais alta.

III. Se 3 (três) ou mais alunos-atletas ou duplas tiverem ganhado o mesmo número de partidas, a classificação será definida pela diferença entre o total de games ganhos e o total de games perdidos, com a maior diferença tendo a classificação mais alta. Se ainda assim, 2 (dois) alunos-atletas ou duplas estiverem em situação de empate, o vencedor da partida entre eles terá a classificação mais alta.

IV. Se 3 (três) ou mais alunos-atletas ou duplas tiverem ganhado o mesmo número de partidas e estiverem iguais na diferença entre o total de games ganhos e o total de games perdidos, a classificação será estabelecida pela diferença entre o total de pontos ganhos e o total de pontos perdidos, com a maior diferença tendo a classificação mais alta.

V. Se ainda assim 2 (dois) alunos-atletas ou duplas estiverem em situação de empate, o vencedor da partida entre eles terá classificação mais alta.

VI. Se 3 (três) ou mais alunos-atletas ou duplas ainda estiverem em situação de empate, então a classificação entre eles será definida por sorteio.

Art. 8º Se doença, contusão, desqualificação ou outro impedimento inevitável impedem um aluno-atleta/dupla de completar todos os seus jogos da fase classificatória, todos os resultados daquele aluno-atleta/dupla serão desconsiderados (sem efeito). Desistência durante uma partida será considerada como impedimento de completar todos os jogos da fase classificatória.

Art. 9º Uniforme:

I. Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo Artigo 61º do 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 da competição.

II. Todos os atletas deverão jogar com camisa/camiseta (exceto regata entende-se como regata camisetas cavadas nas laterais, camisetas sem manga são autorizadas), calção ou short, meia e tênis. Meninas poderão usar saias.

III. As camisas/camisetas deverão ter uma cor predominante.

IV. Não será permitido o uso de bonés, bermudas (altura joelho para baixo) e calças compridas. Podem ser usadas bandanas.

V. No torneio de duplas os alunos-atletas utilizarão os uniformes de sua instituição de Ensino mesmo que diferentes uns dos outros.

VI. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisa, camisetas, macaquinhos) o nome da Instituição de Ensino e/ou emblema, município e nome/sigla do estado.

Art. 10º Para os Jogos Escolares da Juventude – Etapa Nacional a equipe que poderá representar Mato Grosso do Sul será formada com os classificados em primeiro e segundo lugares da categoria individual no 12 a 14 anos e os classificados em primeiro lugar do 15 a 17 anos.

Art. 11º Para a definição do técnico campeão do **naipe feminino e do naipe masculino** será considerada somente o torneio de simples.

Art. 12º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL 12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º As competições de Basquetebol serão realizadas de acordo com as regras oficiais da FIBA, adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever de 08 (oito) a 09 (nove) alunos-atletas, 01 (um) técnico por naipes.

Parágrafo único - O município/equipe/escola inscrito com o mesmo técnico para o ambos os naipes, poderá inscrever 1 (um) auxiliar técnico.

Art. 3º A bola utilizada na competição será da marca especificada pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB) tanto para o feminino quanto para o masculino.

Art. 4º Os **Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos** serão disputados seguindo as normas a seguir:

§ 1º Os jogos terão 2 (dois) tempos de 16 (dezesesseis) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 4 (quatro) quartos de 8 (oito) minutos cada, com intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e 2º quarto e entre o 3º e 4º quarto;

§ 2º No 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo;

§ 3º No intervalo do 1º e 2º quarto todos os alunos-atletas “reservas” em condições de jogo, deverão substituir os alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo também **NÃO** poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo;

§ 4º Nenhum aluno-atleta poderá jogar mais de um período entre os períodos 1º e 2º, exceto usando a regra da proporcionalidade. Em caso de uma equipe utilizar a proporcionalidade por ter 08 (oito) alunos-atletas, estes três jogadores substituídos que estavam no banco de reservas no 1º período, não poderão ser substituídos até o final do 2º período, e os dois restantes do 1º período também **NÃO** poderão ser substituídos pelos três que jogaram no 1º período, e a outra equipe também poderá utilizar somente 08 alunos-atletas e usar a mesma regra da proporcionalidade.

§ 5º Todos os alunos-atletas deverão descansar pelo menos 1 (um) período, entre o 1º e 3º período, exceto os alunos-atletas que não entraram no jogo por usar a regra da proporcionalidade.

§ 6º A equipe que se apresentar ao jogo com o número de 07 jogadores por apresentar atestado médico, vai ter que usar a regra da proporcionalidade e seguir o exemplo abaixo em suas partidas, nesse caso todos os alunos-atletas deverão descansar pelo menos 1 período, entre o 1º e o 4º período, exceto os alunos-atletas que não entraram no jogo por usar a regra da proporcionalidade, a equipe que infringir esse item, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida.

EXEMPLO CORRETO COM 7 JOGADORES EM CONDIÇÕES DE JOGO.

1º PERÍODO – ATLETAS N° 04, 05, 06, 07, 08

2º PERÍODO - ATLETAS N° 04, 07, 08, 09, 10

3º PERÍODO - ATLETAS Nº 04, 05, 06, 09, 10

4º PERÍODO - ATLETAS Nº 05, 06, 07, 08, 09

§ 7º Quando um ou mais alunos-atletas forem desqualificados por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas, ou duas faltas técnicas a equipe poderá fazer substituições desses alunos-atletas desqualificados.

§ 8º As substituições obrigatórias estabelecidas no § 3º do Artigo 4º do Regulamento Específico da Modalidade levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas as equipes.

§ 9º Caso uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas credenciados na competição, exceto pelo estabelecido pelo artigo 61º item IV do Regulamento Geral ou cumprindo suspensão, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida por WO.

§ 10º No 4º quarto, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB, exceto quando usar o art. 4 § 6º deste regulamento específico;

§ 11º Tempos:

I. No 1º período (1º e 2º quartos) poderão ser dados 02 (dois) tempos a cada equipe, a qualquer momento;

II. No 2º período (3º e 4º quartos) poderão ser dados 03 (três) tempos a cada equipe, a qualquer momento. Quando estiver nos 2 min finais do último período de jogo a equipe só poderá usar 2 (dois) tempos, e o apontador deve traçar duas linhas paralelas fortes encerrando um dos quadradinhos restando dois espaços.

III. Em cada período extra poderá ser dado 01 (um) tempo a cada equipe, a qualquer momento.

§ 12º Limite de faltas: 04 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo.

§ 13º Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 3 (três) minutos com o cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

§ 14º Caso antes do jogo o aluno-atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico a secretaria geral dos jogos e ao coordenador de modalidade para ciência e registro em súmula.

§ 15º O sistema de marcação ficará a critério do técnico da equipe durante todo o jogo.

§ 16º As regras estabelecidas neste artigo serão obrigatórias em toda a competição.

Art. 5º Os Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos serão disputados seguindo as normas a seguir:

§ 1º Os jogos terão 2 (dois) tempos de 20 (Vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 4 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 1 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e 4º quarto.

§ 2º Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 5 (cinco) minutos com o cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

§ 3º O sistema de marcação ficará a critério do técnico da equipe durante todo o jogo.

§ 4º No 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

§ 5º No intervalo do 1º para o 2º quarto todos os alunos-atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo também NÃO poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.

§ 6º Nenhum aluno-atleta poderá jogar mais de um período entre os períodos 1º e 2º, exceto usando a regra da proporcionalidade. Em caso de uma equipe utilizar a proporcionalidade por ter 08 (oito) alunos-atletas, estes três jogadores substituídos que estavam no banco de reservas no 1º período, não poderão ser substituídos até o final do segundo período, e os dois restantes do 1º período também NÃO poderão ser substituídos pelos três que jogaram no 1º período, e a outra equipe também poderá utilizar somente 08 alunos-atletas e usar a mesma regra da proporcionalidade.

§ 7º Todos os alunos-atleta deverão descansar pelo menos 01 (um) período, entre o 1º e 3º período, exceto os alunos-atletas que não entraram no jogo por usar a regra da proporcionalidade.

§ 8º equipe que se apresentar ao jogo com o número de 07 jogadores por apresentar atestado médico, vai ter que usar a regra da proporcionalidade e seguir o exemplo abaixo em suas partidas, nesse caso todos os alunos-atletas deverão descansar pelo menos 01 período, entre o 1º e o 4º período, exceto os alunos-atletas que não entraram no jogo por usar a regra da proporcionalidade, a equipe que infringir esse item, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida.

EXEMPLO CORRETO COM 07 JOGADORES EM CONDIÇÕES DE JOGO.

1º PERÍODO – ATLETAS N° 04, 05, 06, 07, 08

2º PERÍODO - ATLETAS N° 04, 07, 08, 09, 10

3º PERÍODO - ATLETAS N° 04, 05, 06, 09, 10

4º PERÍODO - ATLETAS N° 05, 06, 07, 08, 09

§ 9º Quando um ou mais alunos-atletas forem desqualificados por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou 02 (duas) faltas técnicas ou 01 (uma) falta técnica com 01 (uma) falta antidesportiva a equipe poderá fazer substituições desses alunos-atletas desqualificados.

§ 10º As substituições obrigatórias levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes.

§ 11º Caso uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas credenciados na competição, exceto pelo estabelecido pelo artigo 61º item IV do Regulamento Geral ou cumprindo suspensão, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida por WO.

§ 12º No 4º quarto, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB, exceto quando usar o art. 4 § 6º deste regulamento específico.

§ 13º Caso antes do jogo o aluno-atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico a secretaria geral dos jogos e ao coordenador de modalidade para ciência e registro em súmula.

Art. 6º Os uniformes deverão obedecer à Regra oficial da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

- I. As equipes deverão usar uniformes com números de 0 – 00 (zero ou zero zero), 1 - 99 (um a noventa e nove) na frente e nas costas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB.
- II. Short;
- III. Tênis e meias (todas da mesma cor ou cores).
- IV. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome da instituição de ensino e/ou emblema, município e sigla do Estado de MS.

Parágrafo único - Caso os alunos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos 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.

Art. 7º O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 8º Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 20x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 9º Na Fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
 - a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase
- II. Entre 3 ou mais equipes:
 - a) Saldo de cestas (pontos pró – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
 - b) Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
 - c) Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
 - d) Menor número de cestas (pontos) contra, apurados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
 - e) Sorteio.

Observações:

- III. Na hipótese das aplicações do critério de cestas *average*, dividir-se-á o número de cestas positivas pelas negativas, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

Quando, para cálculo de cestas *average*, uma equipe não sofrer cestas, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem cestas sofridos a classificação pelo critério de cestas *average*.

IV. Quando, para cálculo de cestas *average*, mais de uma equipe não sofrer cestas, será classificada a equipe que tiver maior número de cestas pró em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 10º Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

I. 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 II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.

II. Será classificado a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.

III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:

- a) Cestas *average* (dividir as cestas pró pelas cestas contra, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
- b) Cestas contra (cestas recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de cestas sofridos).
- c) Cestas pró (cestas feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de cestas marcados).
- d) Sorteio.

Art. 11º Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naipe, o aluno-atleta ou membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto:

I. O aluno-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou 1 (uma) falta técnica e 1 (uma) antidesportiva;

II. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas (Art. 37.1.2 das regras oficiais da FIBA-2011)

§1º Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§2º Para fins do disposto neste artigo, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

Art. 12º O tempo de aquecimento na quadra e início da partida será determinado previamente pela equipe de arbitragem/coordenação de modalidade.

Art. 13º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CICLISMO

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A Competição de Ciclismo será realizada de acordo com as regras oficiais da UCI e da Confederação Brasileira de Ciclismo, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º O município poderá inscrever 01 (um) técnico para a modalidade e 02 (dois) alunos-atletas em cada naipe e categoria.

Art. 3º Cada aluno-atleta poderá participar das 03 (três) provas oferecidas.

Art. 4º Serão permitidas bicicletas com quadro de mountain bike ou de estrada de qualquer material, desde que dentro do regulamento da UCI.

§ 1º Não serão autorizados aparatos tecnológicos como guidão clipe, rodas de fibra de carbono, rodas fechadas, capacetes aero, etc.

§ 2º As rodas a serem utilizadas deverão ser tradicionais, raiadas, de alumínio com no mínimo 16 raios. Rodas de carbono não são permitidas.

§ 3º O uso de ciclo computadores será permitido desde que estes não transmitam imagens e informações durante a competição.

§ 4º Poderão ser utilizados Quadros de Pista, desde que as bicicletas estejam completas com os dois freios, as duas maçanetas, etc.

§ 5º O peso mínimo de 6,8 Kg estipulado em regulamento internacional deverá ser mantido.

§ 6º A transmissão para a Categoria de 12 a 14 anos estará limitada em 6,22m e para a categoria de 15 a 17 anos estará limitada em 7,93m.

§ 7º Haverá controle e aferição de transmissão em todas as provas. Sugestão de uso de relação conforme tabela abaixo, devendo levar em conta a altura do pneu. Trazer as bicicletas somente com as relações permitidas, caso necessário à utilização de espaçador.

TABELA DE METRAGENS												
Nº Dentes Coroa	Número de dentes da roda livre ou catraca											
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
41	6.73	6.25	5.84	5.47	5.15	4.86	4.60	4.37	4.17	3.98	3.80	3.64
42	6.90	6.40	5.98	5.60	5.27	4.98	4.72	4.48	4.27	4.07	3.90	3.73
43	7.06	6.56	6.12	5.74	5.40	5.10	4.83	4.59	4.37	4.18	3.99	3.82
44	7.23	6.71	6.26	5.87	5.52	5.22	4.94	4.70	4.47	4.27	4.08	3.91
45	7.39	6.86	6.40	6.00	5.65	5.34	5.05	4.80	4.57	4.37	4.16	4.00
46	7.55	7.01	6.53	6.14	5.78	5.45	5.17	4.91	4.67	4.46	4.27	4.09
47	7.72	7.17	6.69	6.27	5.90	5.57	5.28	5.02	4.78	4.56	4.36	4.18
48	7.86	7.30	6.81	6.39	6.01	5.68	5.38	5.11	4.87	4.64	4.44	4.26
49	8.03	7.45	6.95	6.52	6.14	5.79	5.49	5.21	4.97	4.74	4.53	4.34
50	8.21	7.63	7.12	6.67	6.28	5.93	5.62	5.34	5.08	4.85	4.64	4.45
51	8.38	7.78	7.26	6.81	6.40	6.05	5.73	5.44	5.18	4.95	4.73	4.54
52	8.54	7.93	7.40	6.94	6.53	6.17	5.84	5.55	5.29	5.04	4.83	4.62

53	8.70	8.08	7.54	7.07	6.66	6.29	5.95	5.66	5.39	5.14	4.02	4.71
54	8.87	8.23	7.69	7.20	6.78	6.40	6.07	5.76	5.49	5.24	5.01	4.80

Art. 5º O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado.

§ 1º Entende-se por uniformizado:

- I. Breteles e/ou calção (de qualquer tipo).
- II. Camisa de ciclismo com mangas curtas, contendo o nome da instituição de ensino e/ou emblema, o nome do município e a sigla do estado, bordados ou impressos no tecido. Não será permitido gravações provisórias em papel ou outro tipo de “adaptação”.
- III. Macaquinhos e/ou breteles - de lycra, desde que com mangas.
- IV. Capacete seu uso é obrigatório, sem o qual estará impedido de participar da competição.
- V. Será permitido o uso de perneiras, manguitos e botinhas sobre a sapatilha.

§ 2º Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste regulamento e regras da CBC, 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.

Art. 6º Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, cada aluno-atleta deverá apresentar seu documento oficial ao coordenador de modalidade e à equipe de arbitragem, acompanhados obrigatoriamente dos seus técnicos.

Art. 7º As provas a serem realizadas são as seguintes:

PROVAS	MASCULINAS	FEMININAS
Velocidade	-	-
Prova por Pontos	25 km / até 10 sprints	15 km / até 6 sprints
Estrada (em circuito) 12 a 14 anos	50 minutos + 01 volta	35 minutos + 01 volta

Art. 8º Da Direção de Prova:

§ 1º A Coordenação da Prova será composta por um Diretor Geral, um coordenador da Federação de origem e um Colégio de Comissários. O Presidente do Colégio de Comissários designará entre seus membros aqueles que atuarão como Cronometristas, Comissários Adjuntos e Júri de Apelação.

§ 2º O Colégio de Comissários, logo após o término de cada prova, de acordo com as súmulas e anotações dos Comissários Adjuntos, homologará os resultados e classificações finais, bem como demais informações, encaminhando-as à Secretaria Geral para publicação em Boletim Oficial.

Art. 9º Da Largada:

§ 1º A ordem de saída de cada etapa acontecerá rigorosamente no horário estabelecido no Congresso Técnico.

- I. O encerramento de assinaturas de súmulas se dará 15 minutos antes do horário previsto da largada.

§ 2º A concentração dos ciclistas será sempre 60 minutos antes do horário previsto para a largada.

Art. 10º Da Chegada:

Parágrafo único - Na prova de Estrada em circuito e na prova por pontos, os ciclistas deverão respeitar a linha de sprint, não realizando manobras bruscas ou desviando-se de sua trajetória com o objetivo de bloquear um adversário.

Art. 11º Da Regulamentação das Provas:

§ 1º Velocidade:

A prova de Velocidade se desenrola em duas etapas:

Classificatória
Confrontos

1) Classificatórias:

I. A classificatória determinará os 08 melhores tempos que passarão para a próxima etapa, de confrontos;

II. A classificatória é feita através de uma prova com a distância de 500m, onde o tempo válido para classificação é o tempo dos últimos 200 metros.

III. Ao passar pelos últimos 200 metros, a cronometragem eletrônica é acionada. Um comissário levantará uma bandeira na passagem do ciclista pela marca dos 200 metros indicando que seu tempo foi aberto.

IV. Em caso de igualdade de tempo, os ciclistas serão classificados de acordo com o melhor tempo nos últimos 100 metros. Em caso do tempo dos últimos 100 metros não seja cronometrado ou, se os corredores permanecerem empatados, será feito um sorteio.

V. A ordem de partida deverá ser estabelecida pelo Colégio de Comissários, através de sorteio.

VI. Todos os corredores devem efetuar a sua tentativa na mesma sessão. Caso a prova não seja concluída em uma mesma sessão, por exemplo, devido a condições climáticas, todos os participantes deverão voltar a competir em uma nova sessão, desconsiderando os tempos realizados anteriormente, por aqueles que por ventura tenham largado.

VII. Na partida, cada corredor é mantido no lugar de saída e seguro por um comissário (o mesmo para todos os participantes).

VIII. As partidas serão efetuadas igualmente a uma prova de contra o relógio em estrada, com intervalos iguais a serem estabelecidos pelo colégio de Comissários e informados em Reunião Técnica.

IX. Em caso de falsa partida, problema mecânico ou acidente, o ciclista efetuará uma nova partida, após o último ciclista.

X. Independentemente do tipo de problema, todos os ciclistas terão direito a apenas 01 (uma) nova partida.

XI. Os 08 (oito) melhores tempos avançam para os Confrontos e os demais ciclistas serão classificados em ordem crescente, através dos tempos obtidos.

2) Confrontos:

I. A etapa de confrontos se inicia após a seleção dos 8 melhores tempos e terá 03 fases: ¼ finais, ½ final e Final.

II. A etapa de confrontos será organizada de acordo com a tabela abaixo:

CLASSIFICADOS	SISTEMA CHAVES	EVENTO	COMPOSIÇÃO	VENCEDORES	OUTROS
8	¼ Final	1	1A x 8A	1B	5º a 8º ranqueados de acordo com o tempo dos 200m classificatória.
		2	2A x 7A	2B	
	(Em um heat único)	3	3A x 6A	3B	
		4	4A x 5A	4B	
4	½ Final (Em um heat único)	1	1B x 4B	1C1	1C2
		2	2B x 3B	2C1	2C2
4	Finais (Em 2 heats, 3 se necessário)	1	1C1 x 2C1	Ouro	Prata
		2	1C2 x 2C2	Bronze	4º

III. A posição de largada será determinada por sorteio. O número 1 corresponde à posição da esquerda.

IV. Quando existirem dois heats ou mais, as posições devem ser invertidas do primeiro para o segundo heat.

V. A largada será dada pelo som do apito do comissário.

VI. O ciclista deverá manter sua linha de Sprint, especialmente nos últimos 200 metros ou quando o Sprint se iniciar.

VII. Uma linha reta contendo cones irá separar os ciclistas.

VIII. A corrida será parada somente se:

a) Em caso de queda;

b) Em caso de problemas mecânicos (incluindo furo de pneu, quebra de uma parte essencial da bicicleta, queda da corrente, etc). Em todos esses casos, o colégio de comissários deve decidir se a corrida é restartada com os ciclistas na mesma ordem ou se as posições serão invertidas.

Parágrafo único: A prova de Velocidade dos Jogos Escolares da Juventude é uma adaptação da prova de Velocidade Individual realizada em Velódromos, para provas de rua. As regras utilizadas são adaptadas do Regulamento de Pista, da União Ciclística Internacional. Casos omissos a esses serão avaliados e decididos pelo Colégio de Comissários.

§ 2º Prova por pontos

I. Prova por Pontos é uma corrida em circuito, preferencialmente, de 250 a 500m de extensão.

II. Dependendo do tamanho do circuito, serão estabelecidos a quantidade e voltas dos sprints, definidos na reunião técnica.

III. A prova será realizada em um circuito fechado tendo como vencedor o ciclista que somar o maior número de pontos durante a corrida.

IV. A volta anterior à de disputa do sprint será sinalizada com um sino e/ou apito.

a) A pontuação de cada sprint será a seguinte:

1º Lugar: 5 pontos

2º Lugar: 3 pontos

3º Lugar: 2 pontos

4º Lugar: 1 ponto

V. Caso 1 (um) ou mais alunos-atletas, dêem uma volta completa no pelotão, este(s) receberá (ão) 10 pontos, e voltam a integrar o mesmo. Neste caso, a quilometragem da prova é contada a partir do pelotão e não do(s) atleta(s) que conquistaram a pontuação.

VI. Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um dos pés no chão.

VII. Os corredores retardatários, alcançados pelos ponteiros (ou pelotão majoritário) serão imediatamente retirados da prova pela arbitragem, constando na classificação final como “DNF”. Casos omissos a estes, serão julgados e decididos pelo Colégio de Comissários.

VIII. Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não seja alcançado pelo pelotão majoritário, perdendo volta.

IX. A corrida pode ser interrompida em caso de queda da maioria dos ciclistas ou por problemas climáticos. Os comissários decidirão se a prova será retomada, a partir do ponto em que foi interrompida, ou se deverá ser realizada uma nova largada, cumprindo-se a distância total.

§ 3º Prova de Estrada (em circuito):

I. Prova de estrada é uma corrida em circuito, em uma distância e tempo determinados.

II. A prova será realizada em um circuito fechado, tendo como vencedor o ciclista que cruzar a linha de chegada, na última volta, em primeiro lugar.

III. Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um dos pés no chão.

IV. Os corredores retardatários, alcançados pelos ponteiros (ou pelotão majoritário) serão imediatamente retirados da prova pela arbitragem, constando na classificação final como “DNF”.

V. A última volta será indicada por sino e/ou apito.

VI. Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não seja alcançado pelo pelotão majoritário, perdendo volta.

VII. A corrida pode ser interrompida em caso de queda da maioria dos ciclistas ou por problemas climáticos. Os comissários decidirão se a prova será retomada, a partir do ponto em que foi interrompida, ou se será realizada uma nova largada, cumprindo-se a distância total.

Art. 12º Não haverá acompanhamento (ou apoio com veículos) em nenhuma das provas.

§ 1º Na prova de Estrada em Circuito e na prova por pontos o apoio mecânico e abastecimento acontecerão em locais pré-determinados pelo Árbitro Chefe.

§ 2º O ciclista que receber apoio mecânico ou abastecimento irregular será penalizado, com advertência até desclassificação, julgado de acordo com o colégio de comissários, de acordo com a gravidade da infração.

Art. 13º O programa de competição de Ciclismo será definido em Congresso Técnico.

Art. 14º Normatização de critérios para classificação geral.

Parágrafo único – Em cada prova que disputar o aluno-atleta receberá uma pontuação de acordo com a sua classificação. Conforme segue:

- a) 1º - 10 pontos;
- b) 2º - 06 pontos;
- c) 3º - 04 pontos;
- d) 4º - 03 pontos;
- e) 5º - 02 pontos;
- f) Os demais que finalizarem a prova – 01 ponto.

Art. 15º Serão classificados para representar o Estado nos Jogos Escolares da Juventude – Etapa Nacional, o melhor aluno-atleta de cada naipes e categoria, que conseguirem a maior pontuação na somatória das três provas.

§ 1º Em caso de empate na pontuação será adotado o seguinte critério para desempate:

- I. Maior número de primeiros lugares.
- II. Maior número de segundos lugares.
- III. Maior número de terceiros lugares e assim sucessivamente.
- IV. Persistindo o empate será feita a indicação pela GEDEL/FUNDESORTE.

Art. 16º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as regras oficiais da FIFA para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), salvo o estabelecido neste regulamento.

Parágrafo único - A bola de jogo será a adotada oficialmente pela Organização dos Jogos Escolares da Juventude - 2019 na categoria correspondente, e será obrigatório o uso da canelera para todos os atletas e da braçadeira de capitão.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever de 08 (oito) a 09 (nove) alunos-atletas, 01 (um) técnico por naipes.

§ 1º O município/equipe/escola inscrito com o mesmo técnico para o ambos os naipes, poderá inscrever 1 (um) auxiliar técnico.

§ 2º Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 02 (dois) alunos-atletas como goleiro.

Art. 3º Os **Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos** serão disputados seguindo as normas a seguir:

§ 1º Os jogos terão 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro),

quartos de 07 (sete) minutos e 30 (trinta) segundos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quartos e entre o 3º e o 4º quartos. Nas paralisações nos 7min e 30 segundos do primeiro e segundo período de jogo, para as trocas de alunos-atletas, se a bola estiver em jogo, deverá ser reiniciado o jogo com a bola ao chão no meio da quadra e quando coincidir a paralisação com tiro lateral, tiro de canto, gol, TLD, TLI, arremesso de meta, pênalti, tiro dos 10 metros ou qualquer outra situação, deverá ser realizado as substituições e depois reiniciar com a cobrança de uma das situações relacionadas acima.

§ 2º No 1º quarto da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar a partida.

§ 3º O técnico definirá quando os alunos-atletas que não jogaram o 1º quarto e estão em condições de jogo, jogarão um dos 03 (três) quartos restantes (2º ou 3º ou 4º quarto) em tempo integral e não poderá ser substituídos até o final do quarto jogado, salvo em caso de contusão. A partir do 2º quarto de jogo os alunos-atletas que já tenham participado de um quarto completo em quadra, terão suas substituições liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBFS.

§ 4º As substituições obrigatórias estabelecidas nos parágrafos 2º e 3º levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condições de participação para o início do jogo para ambas as equipes, e serão obrigatórias somente na fase classificatória. Nas fases seguintes serão utilizadas as regras oficiais da CBFS.

§ 5º Caso, na fase classificatória, uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas credenciados na competição, exceto pelo estabelecido pelo artigo 61º item IV do Regulamento Geral ou cumprindo suspensão, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida por WO.

Art. 4º Os **Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos** serão disputados seguindo as normas a seguir:

Parágrafo único - Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo e com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos.

Art. 5º O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória no tempo normal	3 pontos
Vitória no tempo extra/ Pênaltis	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 6º Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral da competição e aos seguintes critérios:

I. Nas costas e na frente das respectivas camisas, obrigatoriamente, serão colocadas numeração de 01 a 99, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números das costas terão o tamanho de 15 (quinze) a 20 (vinte) centímetros de altura e os números da frente terão o tamanho de 08 (oito) a 10 (dez) centímetros de altura. Os calções também devem ser numerados em uma das pernas, inclusive na calça do agasalho do goleiro.

II. Tênis, meiões, caneleiras e coletes de reservas.

III. Os goleiros deverão ter as camisas de cores diferentes da sua equipe, da equipe adversária e dos goleiros adversários. As camisas dos goleiros da mesma equipe devem ser iguais e da mesma cor. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, poderá ser utilizado um colete de cor contrastante, sendo este de responsabilidade da equipe.

IV. Quando da utilização de goleiro (a) linha, este (a) deverá usar camisa de mesma cor que o goleiro (a), contendo sua mesma numeração de linha, ao goleiro não será permitido o uso de coletes.

V. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas deverão obrigatoriamente trajar os coletes de reservas, por cima dos uniformes.

VI. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competição, o nome e/ou emblema da instituição de ensino, nome o município e sigla do estado.

Parágrafo único - Caso os alunos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos 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.

Art. 7º Todos os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:

- I. O desempate far-se-á em um período extra de 5 (cinco) minutos cronometrados.
- II. Persistindo o empate serão realizadas cobranças de 3 (três) tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, alternadamente, a serem cobrados por alunos-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.
- III. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos na marca de penalidade máxima quanto necessários, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.
- IV. Para efeito de critério de desempate serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo normal de jogo, na prorrogação e nos pênaltis.

Art. 8º Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 9º Na Fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
 - a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase
- II. Entre 3 ou mais equipes:
 - a) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - b) Maior número de gols pró
 - c) Menor número de gols contra apurado em todos os jogos no grupo na fase;
 - d) Sorteio.

Observações:

III. Na hipótese de aplicações do critério de gols *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente. Quando, para cálculo de gols *average*, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo critério de gols *average*.

IV. Quando, para cálculo de gols *average*, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Art. 10º Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

I. 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 II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.

II. Será classificada a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.

III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:

- a) Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
- b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior número de gols marcados).
- c) Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de gols sofridos).
- d) Sorteio.

Art. 11º Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.

Art. 12º O aluno-atleta somente poderá jogar de óculos se for óculos especial que não ponha em risco a integridade física sua e os demais alunos-atletas.

Art. 13º A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência (exceto ao médico ou fisioterapeuta que poderá integrar a equipe a qualquer tempo) e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

Art. 14º Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante:

- I. Aluno-atleta que receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou;
- II. Aluno-atleta que receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não;
- III. Membro da comissão técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

§ 1º Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente, conforme normas da CBFS.

§ 2º Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§ 3º Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.

Art. 15º O controle de cartões recebidos independente de comunicação oficial será de responsabilidade exclusiva das equipes.

§ 1º 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.

§ 2º Os cartões recebidos na fase classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o aluno-atleta receba o segundo cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da fase classificatória. Assim este aluno-atleta deverá cumprir a suspensão automática do próximo jogo.

Art. 16º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA GINÁSTICA RÍTMICA

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A Competição de Ginástica Rítmica será regida de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Ginástica (FIG), reconhecidas pela Confederação Brasileira de Ginástica (GBG), salvo o estabelecido no Regulamento da Federação Sul-mato-grossense de Ginástica Rítmica para competições no Estado.

Art. 2º A Competição é aberta a todos os atletas de Ginástica do Estado, sem graduação mínima estabelecida.

Art. 3º A relação de ginastas que irão competir deverá ser entregue no Congresso Técnico na ordem de apresentação dos aparelhos. Deve estar escrito e legível, o primeiro e último nome da ginasta, bem como a Instituição de ensino e Município que representa.

Art. 4º Os aparelhos e os collants das ginastas deverão estar em conformidade com as normas previstas no código de pontuação de GR da FIG. Não será exigido emblema na malha/collant de competição.

Art. 5º A aluna-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início de cada apresentação, a aluna-atleta deverá apresentar o aparelho e collant de competição que poderão ser aferidos pela coordenação de arbitragem.

Art. 6º As músicas deverão ser entregues em pen drive na reunião técnica da modalidade, em formato mp3 ou wma, seguindo a seguinte denominação: sigla da Unidade da Federação / nome da ginasta / nome da instituição de ensino / aparelho (UF_Aluna Atleta_Colégio_X_Aparelho).

OBS: Todos os treinadores também deverão levar as músicas das ginastas em pen drive, separadas por ginastas e aparelhos para a competição e para o treinamento.


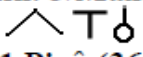
Art. 7º Provas Individuais:

- **Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos:**

I. Primeiro exercício: aparelho **CORDA**

II. Segundo exercício: aparelho MAÇA (35 a 50 cm de comprimento, peso 150gr).

Exigências para os exercícios – Aparelhos **CORDA** e MAÇAS:

 DIFICULDADE			
Dificuldade Corporal Min. 3/Máx. 6  Mín. 1 Pivô (360°) na ½ ponta obrigatório	Passos de Dança Mín. 2 S	Elementos Dinâmicos com Rotação Mín. 1 R	Dificuldade de Aparelho Mín. 1 AD

Dificuldade:

- Dificuldade corporal - mínimo de 3 (três) e máximo de 6 (seis) dificuldades.
- Na distribuição das dificuldades, deve haver a representação dos 3 (três) grupos corporais (salto, equilíbrio, rotação), mínimo de 1 (um) elemento de cada.
- É obrigatório no mínimo 1 (um) pivô (executado na 1/2 ponta) como elemento de rotação.
- É obrigatório no mínimo 2 (dois) passos de dança (S).
- É obrigatório no mínimo 1 (um) elemento dinâmico de rotação (R).
- É obrigatório no mínimo 1 (uma) dificuldade de aparelho (AD).



Notas:

- As bonificações do Código de Pontuação da GR da FIG serão aplicadas ao elemento dinâmico com rotação (R).
 - As exigências de dificuldade do aparelho (AD) são as mesmas descritas no Código de Pontuação da GR da FIG.
 - Penalidade para ausência do pivô obrigatório: 0,30.
 - As penalidades pelas faltas dos elementos obrigatórios previstos neste Regulamento seguirão o Código de Pontuação da FIG.
- **Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos:**

I. Primeiro exercício: aparelho **BOLA** (peso mínimo 400g, 18 a 20 cm de diâmetro).

II. Segundo exercício: aparelho MAÇA (40 a 50 cm de comprimento, peso 150gr).

Exigências para os exercícios – Aparelhos **BOLA** e MAÇAS:

 DIFICULDADE			
Dificuldade Corporal Min. 3/Max. 7  Mín. 1 Pivô (360°) na ½ ponta obrigatório	Passos de Dança Mín. 2 S	Elementos Dinâmicos com Rotação Mín. 1 R	Dificuldade de Aparelho Mín. 1 AD

Dificuldade:

- Dificuldade corporal - mínimo de 3 (três) máximo de 7 (sete) dificuldades.
- Na distribuição das dificuldades, deve haver a representação dos 3 (três) grupos corporais (salto, equilíbrio, rotação), mínimo de 1 (um) elemento de cada.
- É obrigatório no mínimo 1 (um) pivô (executado na 1/2 ponta) como elemento de rotação.
- É obrigatório no mínimo 2 (dois) passos de dança (S).
- É obrigatório no mínimo 1 (um) elemento dinâmico de rotação (R).
- É obrigatório no mínimo 1 (uma) dificuldade de aparelho (AD).

Notas:

- As bonificações do Código de Pontuação da GR da FIG serão aplicadas ao elemento dinâmico com rotação (R).
- As exigências de dificuldade do aparelho (AD) são as mesmas descritas no Código de Pontuação da GR da FIG.
- Penalidade para ausência do pivô obrigatório: 0,30.
- As penalidades pelas faltas dos elementos obrigatórios previstos neste Regulamento seguirão o Código de Pontuação da FIG.

Art. 8º O tempo regulamentar para cada exercício será de 01 (um) minuto e 15 (quinze) segundos a 01 (um) minuto e 30 (trinta) segundos.

Parágrafo único - A música com palavra é permitida em um exercício.

Art. 9º A competição será por Classificação Individual Geral e por Aparelho.

Art. 10º Execução:

- Faltas Artísticas e Faltas Técnicas.
- Pontuação = 10 pontos no máximo, conforme o Código de Pontuação da GR da FIG.

Art. 11º Cálculo da Nota Final:

- Somatório da nota de D + E

Art. 12º É permitido música com palavras para as 2 (duas) provas.

Art. 13º Na omissão do regulamento específico será aplicado o código de pontuação de GR da FIG.

Art. 14º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO HANDEBOL

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º As Competições de Handebol serão realizadas de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Handebol (IHF), adotada pela Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever de 10 (dez) a 11 (onze) alunos-atletas, 01 (um) técnico por naipes. Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 02 (dois) alunos-atletas como goleiro.

§ 1º O município/equipe/escola inscrito com o mesmo técnico para o ambos os naipes, poderá inscrever 1 (um) auxiliar técnico.

Art. 3º A bola a ser utilizada na competição será a bola oficial adotada pela CBHb nas categorias correspondentes.

Art. 4º Os **Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos** serão disputados seguindo as normas a seguir:

§ 1º Os jogos terão a duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada.

§ 2º No 1º quarto da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

§ 3º Em cada quarto de jogo, que serão controlados pela equipe de arbitragem, as equipes deverão adotar os seguintes tipos de marcação:

I. No 1º quarto será obrigatória a marcação individual na sua meia quadra de defesa, podendo o critério do técnico fazer a marcação individual na quadra toda de jogo (mesmo quando a equipe tiver algum jogador excluído), sendo que o goleiro da equipe que estiver atacando só poderá atuar na sua própria meia-quadra de defesa, a equipe não poderá atacar com 7 jogadores de linha, a interceptação da bola fica liberada em qualquer parte da quadra e em qualquer situação. **Fica liberado o goleiro para o jogo livremente ao sair da área de gol, participando em qualquer situação do jogo em sua quadra de defesa.** Não será necessária a marcação individual dos jogadores que ficarem parados na sua meia quadra, sem participação ativa no jogo em busca do gol. Fica estabelecido que a aplicação da Regra com relação ao atendimento do Jogador em quadra só será aplicada a partir do segundo tempo do jogo.

II. No 2º quarto e 3º quarto será obrigatória a marcação com defesa em duas linhas, não podendo ter nenhum tipo de marcação individual.

III. No 2º e 3º quartos, quando uma equipe tiver algum jogador excluído, a mesma deverá manter duas linhas de defesa.

IV. No 4º quarto, e quando necessário na prorrogação, o sistema de marcação será de acordo com o técnico da equipe (qualquer sistema defensivo).

§ 4º No final do 1º quarto teremos uma parada obrigatória no cronômetro, de 01 (um) minuto, onde os alunos-atletas “reservas” em condições de jogo deverão substituir os alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo. A parada de tempo de jogo só deverá ser efetuada se a equipe que estiver de posse de bola não estiver em uma clara situação de gol ou de contra-ataque. Nesse caso a equipe de arbitragem deixará a equipe concluir o lance, para depois paralisar o jogo para a realização das substituições.

§ 5º As substituições obrigatórias estabelecidas no § 4º levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes.

§ 6º Caso uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas credenciados na competição, exceto pelo estabelecido pelo artigo 61º item IV do Regulamento Geral ou cumprindo suspensão, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida por WO.

§ 7º As regras estabelecidas no Artigo 4º e parágrafos serão obrigatórios em todas as fases da competição.

§ 8º A equipe que não cumprir este regulamento, entenda-se por não cumprir, em negar-se a jogar de acordo com o mesmo, será punida conforme o regulamento de forma progressiva.

§ 9º Não é permitido ao goleiro ultrapassar sua meia quadra (linha central) no 1º quarto do jogo.

Art. 5º Os **Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos** serão disputados seguindo as normas a seguir:

Parágrafo único - Os jogos terão a duração de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos com intervalo de 10 (dez) minutos.

Art. 6º O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória no tempo normal	3 pontos
Vitória no tempo extra/7m	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 7º Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral da competição e aos seguintes critérios:

I. Camisas numeradas na frente e nas costas;

II. Shorts, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva, não sendo obrigatória a numeração em ambos;

III. Tênis e meia (padronizadas na cor);

IV. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.

V. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, poderá ser utilizado um colete de cor contrastante, sendo este de responsabilidade da equipe.

VI. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições o nome da Instituição de Ensino e/ou emblema, município e sigla do estado de MS.

Parágrafo único - Caso os alunos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos 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.

Art. 8º Os jogos, em todas as fases não poderão terminar empatados. Caso isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:

I. Será jogada uma prorrogação de 05 (cinco) minutos.

§ 1º Persistindo o empate, será realizada uma primeira rodada de 3 (três) cobranças de 7 (sete) metros para cada equipe com alunos-atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 3 (três) alunos-atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus alunos-atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os alunos-atletas eleitos para participar. Alunos-atletas podem participar no tiro de 7 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.

§ 2º Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 3 (três) alunos-atletas para uma segunda rodada de 3 (três) cobranças de 7 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos alunos-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.

§ 3º Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.

§ 4º Os alunos-atletas desqualificados ou excluídos no final do tempo normal e de prorrogação de jogo não poderão participar das cobranças de tiros de 07 (sete) metros.

Art. 9º Na Fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

I. Entre duas equipes

a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase

II. Entre 3 ou mais equipes:

a) Maior número de vitórias;

b) Maior coeficiente de gols *average* nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;

c) Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;

d) Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase;

e) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

f) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;

g) Sorteio.

Observações:

III. Na hipótese de aplicações do critério de gols *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente. Quando, para cálculo de gols *average*, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo critério de gols *average*.

IV. Quando, para cálculo de gols *average*, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

V. Para o cálculo de gols *average*, considera-se o resultado final do jogo, somando os gols marcados no tempo normal, tempo extra e tiros de 7 (sete) metros.

Art. 10º Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

I. 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 II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.

II. Será classificada a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.

III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:

- a) Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
- b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
- c) Gols contra (gols recebidos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).
- d) Sorteio.

Art. 11º Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 12º Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/naipes, o aluno-atleta/membro da comissão técnica que for desqualificado, no caso de seguir o relatório anexo a súmula.

§ 1º Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§ 2º Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.

§ 3º Quando a partida não for realizada por não comparecimento de uma das equipes (WO), a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente.

Art. 13º A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

Art. 14º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE JUDÔ

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A competição de Judô será regida de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Judô (IJF), reconhecidas pela Confederação Brasileira de Judô (CBJ), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º Cada município/equipe/escola poderá inscrever 8 (oito) alunos-atletas em cada naipes, para cada uma das categorias, sendo 01 (um) aluno-atleta por categoria de peso e naipes.

§ 1º Cada aluno-atleta só poderá participar de 1 (uma) categoria de peso.

§ 2º O município poderá inscrever 2 (dois) técnicos, sendo um para o naipes feminino e um para o naipes masculino.

§ 3º A equipe com 32 alunos-atletas terá direito a um auxiliar técnico.

Art. 3º Graduação mínima estabelecida para a participação:

§ 1º Para a categoria de 12 a 14 anos a competição é aberta à participação de alunos-atletas sem graduação mínima estabelecida.

§ 2º Para a categoria 15 a 17 anos a participação será exigida a graduação mínima:

- Feminino: faixa amarela
- Masculino: faixa verde.

Art. 4º Os competidores poderão se inscrever em uma única categoria de peso, sendo no máximo um atleta por município em cada categoria.

Parágrafo único - Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) municípios inscritos.

Art. 5º Serão observados os seguintes limites de peso:

I. Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos

CATEGORIA	FEMININO	MASCULINO
Super Ligeiro (SL)	- 36 kg	- 36 kg
Ligeiro (LI)	De 36 a 40 kg	De 36 a 40 kg
Meio Leve (ML)	+ 40 a 44 kg	+ 40 a 44 kg
Leve (LE)	+ 44 a 48 kg	+ 44 a 48 kg
Meio Médio (MM)	+ 48 a 53 kg	+ 48 a 53 kg
Médio (ME)	+ 53 a 58 kg	+ 53 a 58 kg

Meio Pesado (MP)	+ 58 a 64 kg	+ 58 a 64 kg
Pesado (PE)	+ de 64 kg	+ de 64 kg

II. Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos

CATEGORIA	FEMININO	MASCULINO
Super Ligeiro (SL)	- 40 kg	- 50 kg
Ligeiro (LI)	+ 40 a 44 kg	+ 50 a 55 kg
Meio Leve (ML)	+ 44 a 48 kg	+ 55 a 60 kg
Leve (LE)	+ 48 a 52 kg	+ 60 a 66 kg
Meio Médio (MM)	+ 52 a 57 kg	+ 66 a 73 kg
Médio (ME)	+ 57 a 63 kg	+ 73 a 81 kg
Meio Pesado (MP)	+ 63 a 70 kg	+ 81 a 90 kg
Pesado (PE)	+ de 70 kg	+ de 90 kg

Art. 6º A pesagem será efetuada em local e hora determinada no Congresso Técnico, estando a balança à disposição dos atletas para uma pesagem extra oficial, uma hora antes da pesagem oficial.

Art. 7º O(a) aluno(a)-atleta que na pesagem extra oficial, se apresentar com o peso igual ou superior a 1kg acima do peso da categoria na qual está inscrito, estará automaticamente impedido de participar da competição.

Art. 8º O(a) aluno(a)-atleta terá direito apenas a uma única pesagem oficial.

Art. 9º Será excluído da competição o aluno-atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso.

Art. 10º Os alunos-atletas deverão se pesar de sunga, enquanto as alunas/atletas deverão se pesar de collant ou similar, sendo proibido a qualquer atleta se pesar de corpo nu.

Art. 11º No dia da competição serão sorteados 3 (três) atletas de cada categoria de peso (Masculino/feminino) para a pesagem aleatória, os sorteados deverão comparecer para uma nova pesagem.

Art. 12º O sorteio para a pesagem aleatória acontecerá 45 (quarenta e cinco) minutos antes do início dos combates e terá a duração de 30 (trinta) minutos, encerrando-se, portanto, 15 minutos antes do horário previsto para o início dos combates.

Art. 13º Os sorteados para a pesagem aleatória terão uma tolerância de 5% acima do limite máximo estabelecido para a sua categoria de peso.

Art. 14º Caso não consiga confirmar o peso na pesagem aleatória, o aluno-atleta será desclassificado e não poderá competir.

Art. 15º Toda e qualquer ação para perda rápida de peso que coloque em risco a saúde do aluno-atleta, será relatada e encaminhada para CDE, ficando o técnico sujeito as sanções previstas.

Art. 16º O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, ou seja, trazendo um judogi branco e outro azul.

§ 1º O judogi (Paletó e calça da vestimenta de competição) deverão ser na mesma tonalidade e sem desgaste.

§ 2º O judogi deverá estar rigorosamente dentro das dimensões mínimas/máximas de acordo com o regulamento da CBJ/FIJ.

§ 3º A responsabilidade das dimensões permitidas no Judogi (vestimenta de competição) dos atletas será do(s) seu(s) técnico(s).

§ 4º Os alunos-atletas que apresentarem-se com o uniforme (judogi) fora do estabelecido no item § 1º e § 2º deste artigo, serão impedidos de competir de acordo com as regras estabelecidas pela CBJ/FIJ.

Art. 17º Os Técnicos deverão estar vestidos adequadamente (camisa, calça comprida ou uniforme de sua Federação e sapato/tênis, não podendo utilizar bermudas, bonés ou qualquer tipo de chapéu) quando ocuparem a cadeira destinada aos mesmos.

Art. 18º Ao ocuparem a cadeira de técnico, os mesmos deverão limitar-se apenas a orientação de seus atletas em combate.

§ 1º O técnico que contrariar o disposto neste artigo será retirado do local reservado a ele, não podendo mais atuar no mesmo dia.

§ 2º No outro dia de competição, caso seja novamente retirado, o técnico será impedido de ocupar este lugar até o término da competição.

§ 3º O técnico que após ser retirado da cadeira, insistir em se dirigir ao atleta ou arbitragem de qualquer lugar do ginásio, terá seu nome encaminhado à Comissão Disciplinar Especial.

Art. 19º Os combates da categoria de 12 a 14 anos terão a duração de 03 (três) minutos e da categoria de 15 a 17 anos a duração de 04 (quatro) minutos, tempo válido para ambos os naipes.

Parágrafo único: Caso seja necessário, o Golden Score será sem limite de tempo (até que haja um vencedor).

Art. 20º O tempo de imobilização (osae-komi) obedecerá ao estabelecido pelo regulamento da IJF/CBJ.

Art. 21º Sobre as técnicas de SHIME-WAZA e KANSETSU-WAZA (estrangulamento e chaves de articulações):

Categoria 12 a 14 anos - Não será permitida a aplicação.

Categoria 15 a 17 anos – Será permitida a aplicação.

Parágrafo único: Caso um dos competidores venha desmaiar em decorrência da aplicação de um SHIME-WAZA, o mesmo perderá o combate por IPPON e será impedido de retornar à competição no mesmo dia.

Art. 22º O sistema de disputa a ser empregado será definido de acordo com o número de participantes inscritos.

Art. 23º Para a classificação e desempate entre os alunos-atletas no caso do rodízio, será obedecido o seguinte critério:

- I. Número de vitórias;
- II. Contagem de pontos conforme regulamento da IJF/CBJ;
- III. Confronto direto;
- IV. Permanecendo o empate será realizado um novo rodízio entre os alunos-atletas empatados.

Parágrafo único - Caso o aluno-atleta desista do combate de forma voluntária ou involuntária, será considerado eliminado da competição e terá todos os seus resultados anteriores anulados.

Art. 24º Para a classificação final (troféu de 1º, 2º e 3º lugares) será através da classificação da pontuação individual conforme quadro abaixo:

QUADRO DEMONSTRATIVO	
COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	10 pontos
2º Lugar	07 pontos
3º Lugar	04 pontos
4º Lugar	03 pontos
5º Lugar	02 pontos
6º Lugar	01 ponto

Art. 25º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE NATAÇÃO

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A competição de natação será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Natação (FINA), da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º Cada município/equipe/escola poderá inscrever 8 (oito) alunos-atletas em cada naipe, para cada uma das categorias, sendo 02 (dois) alunos-atletas por prova e uma equipe nos revezamentos.

§ 1º O município poderá inscrever 2 (dois) técnicos, sendo um para o naipe feminino e um para o naipe masculino.

§ 2º A equipe com 32 alunos-atletas terá direito a um auxiliar técnico.

Art. 3º Cada aluno-atleta poderá participar de 03 (três) provas individuais e dos revezamentos em todo o programa de competição

Art. 4º Nas provas de revezamento será permitida a formação da equipe com alunos-atletas de diferentes instituições de ensino do mesmo município.

Art. 5º Caso algum município não tenha o número suficiente de alunos-atletas para compor uma equipe de revezamento, a mesma poderá compor com outro município que esteja com número abaixo do necessário para o revezamento. Esta equipe será denominada de “equipe combinada” e poderá disputar a prova do revezamento.

Parágrafo único - A “equipe combinada” não marcará pontos para a classificação geral por município, sendo assim a próxima equipe classificada assumirá a pontuação da mesma.

Art. 6º O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.

§ 1º Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelas regras da FINA serão impedidos de competir.

§ 2º É opcional constar nos uniformes de competição (sungas, maiôs e toucas) o nome da instituição de ensino, cidade e sigla da unidade da federação.

§ 3º Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo regulamento geral, não serão impedidos de competir nas competições no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE. 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.

Art. 7º A confirmação de cada prova será feita no máximo 30 (trinta) minutos antes do horário previsto para a prova.

Parágrafo único - Somente nos revezamentos os atletas poderão ser substituídos.

Art. 8º Será feita a contagem de pontos por sexo feminino e masculino.

Art. 9º Para efeito de contagem de pontos por prova será adotado o seguinte critério:

COLOCAÇÃO	INDIVIDUAL – 06/08 RAIAS	REVEZAMENTO - 06/08 RAIAS
1º Lugar	07/09 pontos	14/18 pontos
2º Lugar	05/07 pontos	10/14 pontos
3º Lugar	04/06 pontos	08/12 pontos
4º Lugar	03/05 pontos	06/10 pontos
5º Lugar	02/04 pontos	04/08 pontos
6º Lugar	01/03 pontos	02/06 pontos
7º Lugar	02 pontos	04 pontos
8º Lugar	01 ponto	02 pontos

Art. 10º As provas a serem realizadas são as seguintes:

I. Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos

PROVAS	FEMININO	MASCULINO
Borboleta, Costas e Peito	50 e 100 metros	50 e 100 metros
Livre	50, 100, 200 e 400 metros	50, 100, 200 e 400 metros
Medley	200 metros	200 metros
Revezamentos	4x50 metros Livres	4x50 metros Livres
	4x50 metros Medley	4x50 metros Medley
	4 x 50 metros medley misto	

I. Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos

PROVAS	FEMININO	MASCULINO
Borboleta, Costas e Peito	50 e 100 metros	50 e 100 metros
Livre	50, 100, 200 e 800 metros	50, 100, 200 e 1.500 metros
Medley	200 metros	200 metros
Revezamentos	4x50 metros Livres	4x50 metros Livres
	4x50 metros Medley	4x50 metros Medley
	4 x 50 metros Medley Misto	

Art. 11º O revezamento 4x50 metros Medley será misto, sendo composto por 02 (duas) atletas e 02 (dois) atletas. A ordem dos nadadores será de livre escolha dos técnicos.

Art. 12º Caso seja efetuada de forma errônea a inscrição de um nadador em mais de 03 (três) provas individuais, o mesmo será cortado da 4ª prova e demais, seguindo a ordem do programa de provas. No caso de haver a inscrição de 03 (três) ou mais nadadores por prova do mesmo município, considerar-se-á a inscrição dos dois primeiros, respeitando-se a ordem de inscrição de cima para baixo, cortando-se os demais.

Art. 13º O aluno-atleta (campeão) que atingir o índice técnico estipulado pela organização, poderá representar o Estado nos Jogos Escolares da Juventude – Etapa Nacional.

Art. 14º No caso de apenas 01 (um) aluno-atleta inscrito para a prova, esta será realizada para aferição de tempo (índice técnico), porém, não contará os pontos.

Art. 15º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com as regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste regulamento.

Parágrafo único - Estarão em disputa as categorias de equipe e individual (feminino e masculino).

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever 01 (um) técnico para cada naipe e 02 (dois) alunos-atletas em cada naipe e categoria.

Art. 3º Todos os atletas inscritos nas equipes deverão participar das disputas individuais.

Art. 4º Cada equipe deverá inscrever um capitão como responsável.

Art. 5º Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 11 (onze) pontos cada na fase de grupos e fase eliminatória. A partir da fase Semifinal todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos cada.

Art. 6º Para participar da competição, os atletas deverão se apresentar devidamente uniformizados.

Parágrafo único - Não será permitido o uso do uniforme (camisa, bermuda, short ou saia) cuja cor básica seja branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário. Os alunos-atletas que se apresentarem com os uniformes nestas cores estarão impedidos de competir.

Art. 7º Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições o nome e/ou emblema da instituição de ensino, nome do município e sigla do Estado.

Parágrafo único - Caso os alunos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos neste artigo 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.

Art. 8º Todos os atletas deverão utilizar raquete revestida de borracha, que não sejam nas cores preta e vermelha.

Art. 9º Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 3 (três) ou mais alunos-atletas terminarem empatados, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, classificando-se o de maior coeficiente, conforme a seguinte fórmula:

$$\frac{\text{partidas pró}}{\text{partidas pró + partidas contra}}$$

§ 1º Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos sets. Classifica-se o maior coeficiente.

§ 2º Persistindo o empate, usar-se-á o mesmo critério em relação aos pontos. Classifica-se o maior coeficiente.

Art. 10º O aluno-atleta será eliminado da competição individual por WO da seguinte forma:

- I. Fase de grupo: a partir do segundo WO;
- II. Fase eliminatória: a partir do primeiro WO.

Art. 11º A contagem de pontos será feita de acordo com a seguinte tabela:

COLOCAÇÃO	PONTOS DISPUTA Individual e Equipe
1º Lugar	10 pontos
2º Lugar	06 pontos
3º Lugar	04 pontos
4º Lugar	03 pontos
5º Lugar	02 pontos
6º Lugar	01 ponto

Art. 12º Para os Jogos Escolares da Juventude 12 a 14 anos – Etapa Nacional a equipe que poderá representar Mato Grosso do Sul será formada com os classificados em primeiro e segundo lugares da categoria individual e para os Jogos Escolares da Juventude 15 a 17 anos – Etapa Nacional o classificado em primeiro lugar da categoria individual.

Art. 13º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VÔLEI DE PRAIA 15 a 17 anos

Art. 1º A competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com as Regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Parágrafo único: A bola utilizada na competição será da marca especificada pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV).

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever 01 (um) técnico para a modalidade e 02 (dois) alunos-atletas em cada naípe e categoria.

Parágrafo único: As duplas que participarão do evento deverão ser da mesma Instituição de Ensino por naípe.

Art. 3º Os jogos serão disputados em melhor de 02 (dois) sets vencedores, sendo os dois primeiro sets de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 20 (vinte) pontos o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

Art. 4º Em caso de empate em números de sets vencidos (01x01), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

Art. 5º Altura das redes serão as seguintes:

FEMININA	2,24cm
MASCULINA	2,43cm

Art. 6º Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade e ao Regulamento Geral.

Art. 7º O uniforme dos atletas consiste em:

- I. Feminino: top ou camiseta regata e sunquíni ou short ciclista;
- II. Masculino: Camiseta regata e short.

§ 1º Camisetas regatas (masculino) e Tops (feminino) numeradas 01 (um) e 02 (dois). É obrigatória a colocação dos números na frente e nas costas nos tops e camisetas de jogo. A cor e o feitura das camisetas, tops, shorts ou sunquínis devem ser padronizados e contrastar com a cor dos números.

§ 2º É proibido o uso de uniformes de cor predominante diferente entre os jogadores de uma mesma dupla.

§ 3º O aluno-atleta poderá jogar com uma bermuda modelo “ciclista” sob o short, desde que seja da mesma cor.

§ 4º Os alunos-atletas poderão jogar com camisas de mangas compridas ou agasalhos sob o uniforme, desde que sejam iguais e autorizados pelo 1º árbitro da partida.

§ 5º No short ou sunquíni a numeração é facultativa.

§ 6º Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome e/ou emblema da instituição de ensino, nome do município e sigla do Estado.

§ 7º Caso os alunos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos 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.

Art. 8º O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 9º Na Fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
 - a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase
- II. Entre 3 ou mais equipes:
 - a) Maior coeficiente de sets *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase
 - b) Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
 - c) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre duas equipes).
 - d) Sorteio.

Observações:

III. Na hipótese de aplicações 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*.

IV. 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.

Art. 10º Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

- I. 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 II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.
- II. Será classificada a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.
- III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:
 - a) Sets *average* (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - b) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
 - c) Sorteio.

Art. 11º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VOLEIBOL

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A Competição de Voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball (FIVB) adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever de 08 (oito) a 09 (nove) alunos-atletas, 01 (um) técnico por naipes.

§ 1º O município/equipe/escola inscrito com o mesmo técnico para o ambos os naipes, poderá inscrever 1 (um) auxiliar técnico.

Art. 3º A bola da competição será a oficial adotada pela CBV.

Art. 4º O formato do jogo será:

I. Na Fase Classificatória, oitavas, quartas e decisão de 3º/4º lugares os jogos de voleibol serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 25 (vinte e cinco) pontos. Em caso de empate em 24 (vinte e quatro) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos, e neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

II. Em caso de empate em número de sets vencidos (01x01), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.

III. Nas Fases Semifinal e Final: os jogos serão realizados conforme a Regra Oficial de Voleibol da FIVB (melhor de 05 sets).

§ 1º Serão concedidos 02 (dois) tempos de descanso para cada equipe em cada set.

§ 2º As alturas da rede serão as seguintes:

I. Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos

FEMININA	2,20cm
MASCULINA	2,35cm

II. Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos

FEMININA	2,24cm
MASCULINA	2,43cm

§ 3º Para a categoria de 12 a 14 anos não será permitida a utilização de jogador na função de líbero em nenhuma fase da competição.

§ 4º Para a categoria de 15 a 17 anos o líbero deverá utilizar a camisa do uniforme de cor contrastante com os outros jogadores da equipe. O líbero poderá ser substituído durante a competição.

Art. 5º O capitão da equipe poderá ser alterado de um jogo para o outro durante a competição, desde que tenha a tarja de capitão em sua camisa de jogo, conforme descrito no item V do artigo 8º do regulamento específico do Voleibol.

Art. 6º Os **Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos** serão disputados seguindo as normas a seguir:

- a) No 1º set, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar à partida;
- b) No intervalo do 1º para o 2º set, os alunos-atletas “reservas” em condições de jogo deverão substituir os alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º set, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.
- c) No 3º set da fase classificatória (quando houver), as substituições estarão liberadas, seguindo a Regra Oficial de Voleibol da FIVB.
- d) As substituições obrigatórias estabelecidas neste artigo levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condições de participação para o início do jogo de ambas as equipes.
- e) Caso, na fase classificatória, uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas credenciados na competição, exceto pelo estabelecido pelo artigo 61º item IV do Regulamento Geral ou cumprindo suspensão, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida por WO.
- f) Caso antes do jogo o aluno-atleta se lesione ou fique sem condições de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de arbitragem para ciência e registro em súmula.
- g) As regras estabelecidas no art. 4ª e subitens serão obrigatórias somente na fase classificatória. Nas fases seguintes serão utilizadas as Regras Oficiais de Voleibol da FIVB. **Ou seja, as substituições serão livres.**

Art. 7º Os **Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos** serão disputados seguindo as normas a seguir:

- a) As substituições serão realizadas conforme as Regras Oficiais de Voleibol da FIVB. **Ou seja, as substituições serão livres.**

Art. 8º O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 9º Os uniformes deverão obedecer a regra da modalidade, ao regulamento geral e aos seguintes critérios:

- I. As camisas numeradas de 01 a 20 (frente e costas). O número deve ser colocado no centro da camisa. A cor da camisa deve contrastar com a cor dos números. Os números devem medir, no mínimo, 8 cm de altura na frente e 15 cm de altura nas costas. A fita que forma os números deve ter, no mínimo 2 cm de largura. A equipe que não cumprir com a exigência do tamanho da numeração na camisa do atleta, será notificada verbalmente, no momento da constatação da irregularidade e terá 24h (vinte e quatro) horas para apresentar a camisa de jogo com o tamanho estabelecido, caso contrário serão impedidos de participar dos jogos com este uniforme.

II. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisetas e macaquinhos) o nome e/ou emblema da instituição de ensino, nome do município e sigla do Estado.

III. Tênis e meia com tamanho acima do Tênis, não sendo permitida a utilização de meia tipo “sapatilha”, que não apareça para fora do tênis. O tamanho da meia não precisa ser padronizado, desde que a cor seja a mesma.

IV. Comissão técnica: camiseta, calça de agasalho, tênis e meia, não sendo obrigatória a padronização de modelo e cor. Não será permitido atuar com bermuda ou short.

V. O uniforme do capitão deverá ser obrigatoriamente identificado com uma tarja, medindo 8cm x 2cm em sua camisa conforme a regra oficial de Voleibol. Essa tarja deverá ser fixa, silkada ou costurada, abaixo do número da frente da camisa do uniforme. Não poderá ser improvisada por esparadrapo ou similar.

VI. No calção masculino e no short ou sunquíni feminino a numeração é facultativa, porém quando ocorrer deve ser coincidente com a numeração da camiseta.

VII. Será permitido o uso de equipamentos auxiliares (conhecidos como segunda pele, meias de compressão, proteção de braços conhecidos como manquito), que tenham funções terapêutica ou proporcionam maior conforto aos alunos-atletas. Estes equipamentos deverão ser usados sob o uniforme, sem qualquer inserção de material promocional do patrocinador ou fabricante e devem ser da mesma cor e modelo para todos os alunos-atletas que estiverem usando no jogo.

Parágrafo único - Caso os alunos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos 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.**

Art. 10º Na Fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
 - b) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase
- II. Entre 3 ou mais equipes:
 - a) Maior coeficiente de sets *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase
 - b) Maior coeficiente de pontos *average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
 - c) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre duas equipes).
 - d) Sorteio.

Observações:

III. Na hipótese de aplicações 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*.

IV. 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.

Art. 11º Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

I. 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 II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.

II. Será classificado a equipe que tenha o maior número de pontos ganhos.

III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:

- a) Sets *average* (dividir os sets pró pelos sets contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
- b) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra, nos jogos realizados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).
- c) Sorteio.

Art. 12º Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WO em favor da equipe presente, a qual será declarada vencedora pelo placar de 02x00 (25x00) (25x00) na Fase Classificatória, oitavas, quartas e na disputa de 3º/4º lugares e de 03x00 (25x00) (25x00) (25x00) nas Fases Semifinais e Final. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Para o primeiro jogo do período haverá uma tolerância de 15 minutos.

Art. 13º Não será permitido jogar com piercing, óculos, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física do aluno-atleta, salvo mediante entrega ao coordenador de modalidade antes do início da partida de uma autorização do responsável pelo aluno-atleta liberando-o para atuar na partida portando um dos itens acima mencionados.

Art. 14º Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/naipe, o aluno-atleta/membro da comissão técnica que for desqualificado.

§ 1º Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

§ 2º Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.

§ 3º Quando a partida não for realizada por não comparecimento de uma das equipes (WO), a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente.

Art. 15º A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem e coordenador da modalidade.

Parágrafo único - No aquecimento para a primeira partida do período, a entrada das equipes será feita 20 (vinte) minutos antes do início do jogo. Para as partidas subsequentes, o aquecimento antes do sorteio será de 05 (cinco) minutos.

Art. 16º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE WRESTLING

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A competição de Lutas será regida de acordo com as regras oficiais da United World Wrestling (UWW), reconhecidas pela Confederação Brasileira de Wrestling (CBW), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º As competições serão disputadas nas disciplinas de luta estilo greco-romano (masculino) e estilo livre nos dois naipes (masculino e feminino).

Art. 3º O município poderá inscrever 1 (um) técnico para a categoria de 12 a 14 anos para ambos os naipes e 3 (três) alunos-atletas em cada naipe, sendo 1 (um) aluno-atleta por categoria de peso e naipe. Para a categoria de 15 a 17 anos o município poderá inscrever 1 (um) técnico para ambos os naipes e 3 (três) alunos-atletas em cada naipe, sendo 1 (um) aluno-atleta por categoria de peso e naipe.

Parágrafo único - Para o naipe masculino poderá ser inscrito apenas um aluno-atleta por categoria de peso, podendo optar em disputar um ou os dois estilos de luta (livre e greco romana) somente na categoria de peso em que está escrito.

Art. 4º A competição será realizada somente na forma Individual e está aberta à participação de alunos-atletas sem graduação mínima e máxima estabelecida.

Art. 5º Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) municípios inscritos.

Art. 6º O sistema de disputa a ser empregado será definido de acordo com o número de participantes inscritos.

Art. 7º Situações de WO:

I. Nos casos em que o aluno-atleta posteriormente a realização da pesagem não esteja entre limites mínimos e máximos de peso, este aluno-atleta receberá WO e será eliminado da competição.

a) A ordem do sorteio será mantida e o seu adversário passará automaticamente para a próxima fase na sua chave.

b) Nos casos em que ocorrer a diminuição do número de alunos-atletas, em função de não estarem dentro dos limites estabelecidos nas categorias e peso, e isto alterar o sistema de disputa, será realizado um novo sorteio logo após o término da pesagem, adequando a chave ao número de participantes.

II. Caso aconteça durante a competição um WO o aluno-atleta será eliminado do combate, podendo seguir competindo na chave de repescagem posteriormente ao WO. Caso o aluno-atleta não seja repescado ou já esteja na chave da repescagem ele estará automaticamente fora da disputa de medalhas.

Art. 8º Serão aplicados os seguintes pontos de classificação:

Vitória por encostamento (imobilização) Vitória por desclassificação (acúmulo de três faltas) Vitória por desclassificação (por violação das regras) Vitória por WO Vitória por abandono do oponente durante o combate Vitória por lesão ou intervenção médica	05 pontos
---	-----------

Vitória por 10 pontos de diferença em todo combate	04 pontos
Vitória por falta de oponente inscrito na categoria do torneio por equipes	03 pontos
Vitória por pontos ao final do tempo de combate	01 ponto
Derrota por pontos ao final do tempo de combate, desde que tenha feito pontos técnicos no combate	

Art. 9º Serão disputadas as seguintes categorias de peso:

I. Jogos Escolares da Juventude de MS – 12 a 14 anos

CATEGORIAS / PESO	FEMININO	MASCULINO (EL e GR)
Peso Leve (LE)	30 a 40 kg	38 a 47 kg
Peso Médio (ME)	44 a 52 kg	53 a 59 kg
Peso Pesado (PE)	57 a 62 kg	66 a 73 kg

II. Jogos Escolares da Juventude de MS – 15 a 17 anos

CATEGORIAS / PESO	FEMININO	MASCULINO (EL e GR)
Peso Leve (LE)	43 a 49 kg	46 a 54 kg
Peso Médio (ME)	52 a 60 kg	58 a 69 kg
Peso Pesado (PE)	65 a 70 kg	76 a 85 kg

Art. 10º Será eliminado da competição o atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso.

Art. 11º O aluno-atleta obrigatoriamente deverá pesar com a malha de competição, seja na pesagem extraoficial ou oficial.

Art. 12º O aluno-atleta que na pesagem extraoficial, se apresentar com o peso igual ou superior a 500 gramas acima do peso da categoria na qual está inscrito, estará automaticamente impedido de participar da competição.

Art. 13º O aluno-atleta terá direito a apenas uma única pesagem oficial.

Art. 14º Para a competição do estilo Greco-romano 12 a 14 anos e 15 a 17 anos (masculino), não será necessário realizar nova pesagem. Será considerada a pesagem realizada para a disputa individual no Estilo Livre.

Art. 15º Toda e qualquer ação para perda rápida de peso que coloque em risco a saúde do aluno-atleta, será relatada e encaminhada para CDE, ficando o técnico sujeito as sanções previstas.

Art. 16º O tempo de luta será de dois períodos (rounds) de 02 (dois) minutos de duração com intervalo de 30 segundos entre eles. Os pontos de um período são computados para o próximo.

Art. 17º Serão considerados uniformes de luta (vestimentas):

I. Para ambos os naipes – malha de luta com o nome do município, nome e/ou emblema da escola e a sigla do Estado. Uma das malhas deve apresentar predominância na cor vermelha e a outra predominância na cor azul ou seguir a combinação de cores estipuladas no regulamento da United World Wrestling (UWW).

II. É facultativo o uso de sapatilhas de Luta Olímpica.

Art. 18º O primeiro aluno-atleta a ser chamado para a luta deve utilizar malha vermelha e o segundo nome a ser chamado malha azul.

Art. 19º Não será permitido uso de qualquer acessório com parte metálica (ex: anéis, colares, joelheira articulada, grampos de cabelo).

Art. 20º Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo regulamento geral, não serão impedidos de competir das competições no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE. 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.

Art. 21º As ações técnicas realizadas durante os combates da categoria 12 a 14 anos e 15 a 17 anos seguirá o sistema de pontuações da United World Wrestling (UWW).

Art. 22º Não será utilizado o recurso do vídeo.

Art. 23º Serão considerados ilegalidades:

- I. Segurar na roupa. Será advertido e 1 (um) ponto somado para o oponente.
- II. Chutes, socos, cabeçadas e qualquer outra forma de golpe contundente no oponente, será punido com a desclassificação do combate.
- III. Mordidas e puxões de cabelo, será punido com a desclassificação do combate.
- IV. Utilização de qualquer técnica de chave ou estrangulamento, será punido com a desclassificação do combate.
- V. Xingamento, desrespeito ou qualquer outra atitude considerada antidesportiva contra o oponente, equipe de arbitragem e demais presentes, será punido com a desclassificação do combate.

Art. 24º O combate será considerado terminado quando:

- I. Um aluno-atleta alcançar 10 pontos de diferença de seu oponente.
- II. Terminar o tempo regulamentar.
- III. Um aluno-atleta vencer por pontos.
- IV. Ocorrer uma imobilização/encostamento (dominar o oponente com as duas escápulas no tapete);
- V. Um aluno-atleta for desclassificado.
- VI. Quando um aluno-atleta sofrer uma lesão que o impeça de continuar no combate ou por intervenção médica.
- VII. Se o combate acabar empatado em números de pontos, será aplicado os critérios de desempate na seguinte ordem:
 - a) Aluno-atleta que realizou a técnica de maior valor durante o combate.
 - b) Aluno-atleta que apresentar a menor quantidade de faltas.
 - c) Caso o empate permaneça, o aluno-atleta que pontuou por último será declarado o vencedor do combate

Art. 25º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE XADREZ

12 a 14 anos e 15 a 17 anos

Art. 1º A competição de Xadrez será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever 01 (um) técnico para a modalidade e 02 (dois) alunos-atletas em cada naipes e categoria.

Art. 3º Serão realizados 2 (dois) torneios na competição:

I. Torneio Convencional ou Pensado:

- a) O tempo de jogo será de 60 (sessenta) minutos, e acréscimo de 10 (dez) segundos por lance para cada jogador.
- b) Este torneio será jogado pelo sistema Suíço de emparelamento em 05 (cinco) rodadas, nos naipes feminino e masculino;

II. Torneio Relâmpago ou Blitz:

- a) O tempo de Jogo será de 03 (três) minutos com acréscimo de 2 (dois) segundos por lance para cada jogador.
- b) Este torneio será jogado pelo sistema Suíço de emparelamento em 07 (sete) rodadas, e será misto (alunos-atletas e alunas/atletas) jogando uma mesma competição.

Art. 4º No Congresso Técnico da modalidade será organizado o programa com ordem de emparelamento, horário e data das rodadas.

Art. 5º Os enxadristas apresentar-se-ão uniformizados, onde as camisas (uniforme) das equipes deverão ter o nome e/ou emblema da escola, o nome do município e sigla do estado de MS, sendo obrigatório o uso de tênis ou similar. Para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar seu documento oficial ao coordenador de modalidade.

Parágrafo único - Os alunos-atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos, 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.

Art. 6º A contagem de pontos será feita da seguinte forma:

- I. Vitória - 1 (um) ponto;
- II. Empate - 0,5 (meio) ponto;
- III. Derrota- 0 (zero) ponto.

Art. 7º Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Confronto direto;
- II. Buchholz mediano;
- III. Buchholz total;
- IV. Sonnerborg-Berger.
- V. Maior número de vitórias;

VI. Sorteio.

Art. 8º Os jogadores deverão anotar em algébrico na planilha prescrita para a competição, os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível.

Art. 9º Antes de começar a partida os jogadores devem observar a correta posição das peças, não sendo permitidas reclamações após o terceiro lance efetuado, relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio.

Parágrafo único - O tempo de ausência de qualquer enxadrista será descontado do seu tempo de reflexão.

Art. 10º Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

Art. 11º O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

§ 1º É proibido acionar o relógio antes de fazer um lance, o relógio também não pode ser acionado usando peça ou peão capturado.

§ 2º É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.

Art. 12º O tempo estará findado quando o árbitro acusar o cronômetro zerado ou for feita uma reclamação de um dos alunos-atletas envolvidos na partida.

Parágrafo único - Para reclamar uma vitória pelo tempo, o jogador deve parar o relógio e chamar o árbitro.

Art. 13º Durante a partida é expressamente proibido ao jogador portar no ambiente de jogo qualquer dispositivo eletrônico. Se é evidente que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo deve perder a partida. O oponente deve vencer.

Art. 14º Todos os enxadristas ficam obrigados a repor as peças no tabuleiro ao final da partida.

Art. 15º Estará eliminado da competição o aluno-atleta que sofrer o segundo WO, excetua-se a essa situação quando estiver com atestado médico.

Art. 16º Os casos omissos serão resolvidos pelo coordenador da modalidade com a anuência da Direção Geral dos Jogos, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.