



15 a 17 anos

REGULAMENTO GERAL
2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

SUMÁRIO

REGULAMENTO GERAL.....	3
JOGOS ESCOLARES DA JUVENTUDE DE MS 2022 15 a 17 anos.....	3
TÍTULO I	3
CAPÍTULO I - DA FINALIDADE DO EVENTO	3
CAPÍTULO II - DA JUSTIFICATIVA	3
CAPÍTULO III - DOS OBJETIVOS.....	3
TÍTULO II.....	3
CAPÍTULO I - DA ORGANIZAÇÃO.....	3
CAPÍTULO II – DA COMISSÃO DE HONRA.....	4
CAPÍTULO III – DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA (CCO)	4
CAPÍTULO IV – DA DIREÇÃO GERAL.....	4
CAPÍTULO V – DA DIREÇÃO ADMINISTRATIVA	4
CAPÍTULO VI – DA DIREÇÃO TÉCNICA	6
CAPÍTULO VII – DA SECRETARIA GERAL	7
CAPÍTULO VIII – DA JUSTIÇA DESPORTIVA E COMISSÃO DISCIPLINAR ESPECIAL	7
CAPÍTULO IX - DAS PENALIDADES	8
CAPÍTULO X – DOS PROTESTOS.....	9
CAPÍTULO XI – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO	9
TÍTULO III.....	11
CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES E MODALIDADES	11
CAPÍTULO II – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO	15
CAPÍTULO III – DO CONGRESSO TÉCNICO	18
CAPÍTULO IV – DA SESSÃO DE REGULARIZAÇÃO DAS PENDÊNCIAS E CREDENCIAMENTO ..	19
CAPÍTULO V - DA ABERTURA	19
CAPÍTULO VI - DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS	20
CAPÍTULO VII – DOS UNIFORMES	21
CAPÍTULO VIII – DAS FORMAS DE DISPUTAS	22
CAPÍTULO IX – DA COPA DOS CAMPEÕES.....	23
CAPÍTULO X - DAS PREMIAÇÕES.....	23
CAPÍTULO XI – DA ARBITRAGEM	24
CAPÍTULO XII – DOS BOLETINS.....	24
CAPÍTULO XIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS	24

REGULAMENTO GERAL JOGOS ESCOLARES DA JUVENTUDE DE MS 2022 15 a 17 anos

TÍTULO I

CAPÍTULO I - DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 1º Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 têm por finalidade aumentar a participação dos alunos em atividades esportivas nas instituições de ensino, públicas e privadas, do Estado de Mato Grosso do Sul, e promover a ampla mobilização da juventude estudantil estadual em torno do esporte, além de servir como seletiva para a etapa Nacional dos Jogos da Juventude do Comitê Olímpico do Brasil.

CAPÍTULO II - DA JUSTIFICATIVA

Art. 2º Ao educar o jovem por meio da prática desportiva escolar estamos cada vez mais difundindo e reforçando a construção da cidadania e dos valores do esporte, estes direcionados para a construção de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e *fair-play*. Por intermédio das atividades desportivas, crianças e jovens constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

CAPÍTULO III - DOS OBJETIVOS

Art. 3º Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 têm por objetivos:

- I. Fomentar a prática do esporte nas instituições de ensino;
- II. Possibilitar a identificação de talentos desportivos nas instituições de ensino;
- III. Desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- IV. Contribuir para com o desenvolvimento integral do atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania por meio do esporte;
- V. Garantir o conhecimento do esporte de modo a oferecer mais oportunidade de acesso à prática do esporte escolar aos atletas;
- VI. Selecionar representantes do Estado de Mato Grosso do Sul para participação nos Jogos da Juventude etapa nacional do Comitê Olímpico do Brasil.

TÍTULO II

CAPÍTULO I - DA ORGANIZAÇÃO

Art. 4º A Organização dos Jogos, salvo disposição em contrário, terão a seguinte estrutura:

- I. Comissão de Honra;
- II. Comissão Central Organizadora (CCO):
 - a) Direção Geral;
 - b) Direção Administrativa;
 - c) Direção Técnica;

d) Secretaria Geral;

III. Tribunal Desportivo da FUNDESPORTE e Comissão Disciplinar Especial.

CAPÍTULO II – DA COMISSÃO DE HONRA

Art. 5º A Comissão de Honra será constituída pelo Governador do Estado de Mato Grosso do Sul, Diretor-Presidente da FUNDESPORTE, Prefeito da cidade sede, Representante da Entidade Desportiva, patrocinador e autoridades convidadas.

CAPÍTULO III – DA COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA (CCO)

Art. 6º A Comissão Central Organizadora (CCO), será composta por Direção Geral, Direção Administrativa, Direção Técnica e Secretaria Geral.

CAPÍTULO IV – DA DIREÇÃO GERAL

Art. 7º A Direção Geral dos Jogos será composta por 01 (um) Diretor (FUNDESPORTE), e 01 (um) Diretor Adjunto (município), designados pelo Diretor-Presidente da FUNDESPORTE.

Art. 8º Compete a Direção Geral:

- I. Designar os Diretores e o Secretário Geral, responsáveis pelos diferentes setores da estrutura organizacional, na forma estabelecida no presente regulamento;
- II. Exercer a direção, supervisão e controle do evento;
- III. Cumprir e fazer cumprir o presente regulamento e as demais normas que venham a ser estabelecidas;
- IV. Presidir o congresso técnico;
- V. Resolver os casos não previstos neste regulamento, em conjunto com a direção técnica e administrativa.

CAPÍTULO V – DA DIREÇÃO ADMINISTRATIVA

Art. 9º A Direção Administrativa dos jogos será composta por 01 (um) Diretor Administrativo e 01 (um) Diretor Adjunto designados pelo Diretor Geral.

Art. 10 Compete a Direção Administrativa:

- I. Indicar:
 - a) Coordenação de alimentação;
 - b) Coordenação de hospedagem;
 - c) Coordenação de segurança;

- d) Coordenação de transporte;
 - e) Coordenação de saúde;
 - f) Coordenação de divulgação e relações públicas;
 - g) Coordenação de cerimonial e premiações;
 - h) Coordenação de serviços gerais;
 - i) Coordenação de voluntários.
- II. Elaborar um plano de atividades de cada Coordenação e apresentá-los à Direção Geral;
- III. Assessorar a Direção Geral;
- IV. Orientar, designar e supervisionar as atividades das coordenações;
- V. Cumprir e fazer cumprir o presente regulamento;
- VI. Estabelecer horários de refeições;
- VII. Elaborar cardápios que atendam às necessidades dos atletas e demais participantes sob a orientação de nutricionista;
- VIII. Organizar os locais de preparo dos alimentos, garantindo segurança e funcionamento;
- IX. Orientar, controlar e supervisionar a limpeza e a higiene nos locais de competições, alimentação e hospedagem;
- X. Providenciar a segurança nos locais de hospedagem, competições e CCO;
- XI. Organizar e executar plano de serviços de transporte interno para as arbitragens e organizadores;
- XII. Orientar e supervisionar o trabalho da equipe volante de saúde nos locais de competições e postos de atendimento;
- XIII. Estabelecer mecanismos de articulação de entidades hospitalares para o 1º atendimento médico-odontológico emergencial;
- XIV. Elaborar cronograma para recepção e atendimento às delegações e demais participantes dos jogos;
- XV. Providenciar quantitativos de leitos suficientes para hospedagem dos participantes;
- XVI. Estabelecer normas de disciplinas na hospedagem e refeitórios;
- XVII. Controlar e supervisionar os serviços de hospedagem oferecidos aos árbitros, coordenadores, dirigentes e atletas;
- XVIII. Identificação das delegações nos locais de hospedagem;

- XIX. Providenciar cerimonial de abertura, encerramento e entrega das premiações;
- XX. Elaborar e distribuir os convites para as autoridades para a abertura e entrega das premiações e encerramento;
- XXI. Armazenar, controlar e distribuir os materiais administrativos e gêneros alimentícios;
- XXII. Dotar os locais de competições e hospedagens de infraestrutura necessárias para o funcionamento;
- XXIII. Dotar de serviços de sonorização adequados para os locais de competições, congresso técnico e premiações.

CAPÍTULO VI – DA DIREÇÃO TÉCNICA

Art. 11 A Direção Técnica, será composta de 01 (um) Diretor representando a FUNDESPORTE, 01 (um) Diretor Adjunto (município sede) e Coordenadores de modalidades da FUNDESPORTE.

Art. 12 Compete a Direção Técnica:

- I. Elaborar plano de atividades e apresentá-lo à Direção Geral;
- II. Elaborar os regulamentos dos jogos;
- III. Armazenar, controlar e distribuir os materiais esportivos a serem utilizados nas competições;
- IV. Coordenar e dirigir o congresso técnico, junto com a direção geral e administrativa;
- V. Vistoriar, aprovar e supervisionar constantemente os locais de competições;
- VI. Receber os resultados das competições do coordenador de modalidade, revisá-las e encaminhá-las à secretaria geral;
- VII. Estabelecer e manter integração com a Direção Administrativa, buscando assegurar a eficácia e eficiência no desenvolvimento das ações;
- VIII. Designar os coordenadores de modalidades;
- IX. Elaborar o relatório final da área técnica e encaminhar à secretaria geral;
- X. Planejar os sistemas de disputas dos eventos;
- XI. Estabelecer as diretrizes junto as federações para o bom andamento dos eventos;

Art. 13 Compete aos coordenadores de modalidade:

- I. Receber da Secretaria Geral os Anexos de inscrição e organizá-las;
- II. Manter informado o Diretor Técnico do que diz respeito às modalidades;
- III. Conferir a documentação dos dirigentes, técnico e atletas antes da partida/prova/combate;

- IV. Verificar se os uniformes dos atletas estão dentro dos padrões estabelecidos neste regulamento;
- V. Relatar e encaminhar ao diretor técnico as possíveis ocorrências durante as partidas/provas/combates;
- VI. Encaminhar ao diretor técnico as súmulas de cada período;
- VII. Verificar diariamente as condições do local de competição se estão adequadas para o início das partidas/provas/combates;
- VIII. Apresentar ao diretor técnico um relatório final da modalidade.

CAPÍTULO VII – DA SECRETARIA GERAL

Art. 14 A Secretaria Geral subordinada à Direção Geral será composta de 01 (um) Secretário Geral da FUNDESORTE e auxiliares.

- I. Confeccionar os termos de adesão e os anexos;
- II. Receber o termo de adesão dos municípios (anexo 1);
- III. Analisar e processar as inscrições encaminhando à Direção Geral;
- IV. Realizar o cadastro dos chefes de delegações;
- V. Gerenciar os meios de comunicação (WhatsApp e e-mails);
- VI. Conferir toda a documentação recebida e posteriormente entrar em contato com o chefe de delegação para a regularização dos documentos pendentes;
- VII. Receber e organizar, toda documentação referente às inscrições das equipes e posteriormente encaminhá-las aos coordenadores de modalidade;
- VII. Receber e preparar material destinado à composição de boletim oficial, digitando, conferindo, imprimindo e encaminhando ao Diretor Técnico e Diretor Geral para conferência, e posterior encaminhamento a direção administrativa para a entrega aos chefes de delegação;
- VIII. Disponibilizar o boletim por meio digital;
- IX. Receber e protocolar os recursos interpostos;
- X. Elaborar relatórios finais dos Jogos e abastecimento do sistema de dados.

CAPÍTULO VIII – DA JUSTIÇA DESPORTIVA E COMISSÃO DISCIPLINAR ESPECIAL

Art. 15 São órgãos da Justiça Desportiva o Tribunal Desportivo da FUNDESORTE e a Comissão Disciplinar Especial:

- I. O Tribunal Desportivo da FUNDESORTE tem poder para julgar em grau de recurso as decisões da Comissão Disciplinar Especial;

II. A Comissão Disciplinar Especial (CDE) será nomeada pela Direção Geral dos Jogos e será responsável pela condução dos trabalhos da Justiça Desportiva dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022. Responsabilizar-se-á pela abertura dos processos, julgamento dos pedidos e das infrações, bem como da aplicação das respectivas sanções. Será responsável por encaminhar suas decisões para a publicação nos boletins do evento;

III. A **CDE** será convocada pelo seu Presidente e deverá reunir-se a qualquer hora sempre que necessário;

IV. A Justiça Desportiva e a CDE seguirão as disposições contidas no regulamento geral, na regra das modalidades, no Código de Justiça Esportiva Escolar (CBJDE) e na legislação desportiva em vigor.

Art. 16 A Comissão Disciplinar Especial será composta por 5 (cinco) auditores (preferencialmente um advogado ou bacharel em direito) indicados pelo Diretor-presidente da FUNDESORTE e Diretor Geral dos Jogos dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022.

Art. 17 Nos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 as pessoas físicas ou jurídicas (municípios, instituições de ensino, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e outros) que infringirem esse regulamento ou decisões da organização geral ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitos às sanções previstas no regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022. Quando não constarem neste regulamento seguirá o Código de Justiça Esportiva Escolar (CBJDE) no regulamento dos Jogos e Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD).

Parágrafo único: será encaminhado relatório com as infrações à Comissão Disciplinar Especial para análise e pronunciamento das penas cabíveis.

CAPÍTULO IX - DAS PENALIDADES

Art. 18 Todos os participantes dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- a) Advertência;
- b) Censura escrita;
- c) Suspensão;
- d) Exclusão.

Art. 19 As sanções disciplinares estarão automaticamente em vigor a partir das decisões da CDE, devendo ser imediatamente comunicadas aos chefes de delegação e publicadas no boletim dos jogos para ciência e cumprimento.

Art. 20 Em caso de sanção disciplinar aplicada pela Comissão Disciplinar Especial, o Comitê Organizador analisará as sanções administrativas cabíveis, podendo ser:

I. Proibição de participação nos eventos organizados pela FUNDESORTE;

II. O ressarcimento pelos danos causados será de responsabilidade da delegação do infrator e deverá ser quitado no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas após apresentação do

orçamento pelo requerente, sob pena de sua exclusão da modalidade nas competições organizadas pela FUNDESPORTE, além das medidas judiciais cabíveis.

Art. 21 As suspensões automáticas estarão descritas no regulamento específico de cada modalidade.

Art. 22 Qualquer forma de protesto/recurso deverá obedecer aos procedimentos estabelecidos no regulamento geral, capítulo X do título II.

Art. 23 As penas impostas pelos árbitros no decorrer dos jogos não eliminam a possibilidade de outra punição aplicada pela Comissão Disciplinar Especial.

Art. 24 Os menores de 14 (quatorze) anos são considerados desportivamente inimputáveis, ficando apenas sujeitos a reorientação de caráter pedagógico, que deverá constar no regulamento da competição.

Parágrafo único: nos casos de reincidência da prática de atitude antidesportiva por menores de 14 (quatorze) anos, responderá o seu técnico ou representante legal na respectiva competição, caso não tenham sido tomadas as medidas cabíveis para reorientar e inibir novas infrações.

CAPÍTULO X – DOS PROTESTOS

Art. 25 O município/equipe/escola que se sentir diretamente prejudicado deverá apresentar formulário próprio o protesto/recurso na Secretaria Geral onde será protocolado no prazo de até 02 (duas) horas após o término da partida/prova/combate a comunicação do fato ocorrido por escrito assinado pelo técnico e chefe de delegação, acompanhado da prova de alegações e pedido, sob pena de indeferimento em formulário próprio.

§ 1º Caberá exclusivamente ao reclamante o ônus da prova.

§ 2º O pedido deverá ser assinado e encaminhado pelo chefe da delegação à Direção Geral.

§ 3º Os protestos/recursos somente serão protocolados mediante a entrega de 20 kg de alimentos não perecíveis, exceto sal, que serão doados para uma instituição social do município sede, independentemente do resultado do julgamento.

Art. 26 O recurso em segunda instância deverá ser protocolado, em até 24 horas após a divulgação do resultado do julgamento, na sede da FUNDESPORTE, dirigido ao Diretor-Presidente da FUNDESPORTE.

CAPÍTULO XI – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 27 Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão desenvolvidos em uma única sede ou em sedes diferentes por modalidades.

Parágrafo único: poderão participar todos os municípios do Estado com um representante por modalidade e sexo, exceto os que estejam cumprindo punição.

Art. 28 Nenhum atleta ou equipe poderá iniciar a sua competição sem a presença de um técnico ou dirigente responsável (este com apresentação do CREF). Na ausência deste, os mesmos serão impedidos de participar da competição, sendo declarados perdedores por WO.

Parágrafo único: no caso de impedimento do técnico no decorrer da partida/prova/combate, um componente da sua delegação devidamente inscrito poderá acompanhar a equipe até o final da mesma. Na ausência dos mesmos deverá ser aplicada a regra da modalidade, sendo que para as próximas partidas se o técnico não apresentar condições de retorno segue o entendimento do art. 28 do regulamento geral.

Art. 29 Os dirigentes (chefe de delegação, médico, fisioterapeuta, acompanhante, técnicos e auxiliar técnico) devidamente inscritos pelo município/instituição de ensino poderão ser substituídos na função/vaga até 2 (duas) vezes a qualquer tempo, desde que apresente o seu documento de Identificação Profissional (CREF, CRM, CREFITO) com a data de validade vigente, devendo ser protocolado na CCO em formulário próprio de substituição, 1 (uma) hora antes da partida por um dirigente da **DELEGAÇÃO**, devidamente inscrito.

Art. 30 Para as modalidades individuais, o técnico deverá se apresentar ao coordenador da modalidade com a documentação oficial (CREF) no início de cada período de competição, validando a participação de seus atletas.

Art. 31 Nenhum componente das delegações poderá participar dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, sem que seu nome conste na relação nominal da delegação, respeitando os prazos de inscrição estabelecidos.

Art. 32 O provisionado poderá participar somente na modalidade esportiva em que estiver habilitado pelo CREF.

Art. 33 Somente poderão participar dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, o atleta nascido entre 2005 e 2007, exceto nas modalidades de ginástica rítmica e ginástica artística feminina, cuja elegibilidade será para atletas nascidas entre 2007 a 2009, representando o **município no qual o mesmo esteja matriculado em um estabelecimento de ensino** nas redes pública ou privada de ensino regular e frequentando regularmente as aulas,

Parágrafo único: fica impossibilitado de participar dos Jogos, o atleta que estiver matriculado em uma instituição de ensino de outro município.

Art. 34 Os participantes serão considerados para todos os efeitos, conhecedores da Legislação Esportiva, das regras oficiais e dos dispostos neste regulamento da GEDEL/FUNDESORTE, ficando sujeitos às sanções que deles possam emanar.

Art. 35 O município que realizar a inscrição em uma modalidade coletiva e/ou individual e não comparecer para a disputa dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 não poderá participar da edição de 2023 na categoria e gênero da modalidade ausente e terá relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para outras penalidades.

§ 1º Nas modalidades individuais o não comparecimento de atletas inscritos, implicará na diminuição do número de vagas para 2023, correspondente a quantidade de ausentes, na categoria e gênero da modalidade ausente.

§ 2º Caso seja apresentada justificativa comprobatória do motivo da ausência, a mesma será encaminhada para a Comissão Disciplinar Especial para análise e pronunciamento da pena.

Art. 36 Serão representantes do estado nos Jogos da Juventude - etapa nacional 2022, **os atletas participantes dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022**, convocados pelos técnicos campeões dos Jogos, **conforme art. 80 do capítulo IX do regulamento geral**, sendo que nas modalidades de

atletismo e natação serão obedecidos para convocação os atletas que alcançarem os índices técnicos pré-determinados pela FUNDESPORTE.

Art. 37 A composição dos técnicos que irão representar o Estado nos Jogos da Juventude, etapa nacional 2022 será:

§ 1º Nas modalidades coletivas basquetebol, futsal, handebol e voleibol serão utilizados os seguintes critérios técnicos:

- a) Técnico campeão do feminino da Copa Dos Campeões 2022;
- b) Técnico campeão do masculino da Copa Dos Campeões 2022;

§ 2º Na modalidade de atletismo serão utilizados os seguintes critérios técnicos:

- a) Técnico campeão do feminino dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022;
- b) Técnico campeão do masculino dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022;
- c) Técnico indicado pela FUNDESPORTE, conforme o número de participantes inscritos para etapa nacional.

§ 3º Nas modalidades de badminton, ginástica artística, judô, natação, taekwondo, tênis de mesa e wrestling serão indicados 2 (dois) técnicos para cada modalidade, sendo:

- a) Técnico campeão do feminino dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022;
- b) Técnico campeão do masculino dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022;

§ 4º Nas modalidades de ciclismo, ginástica rítmica e vôlei de praia será indicado 1 (um) técnico, sendo o campeão dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022;

- a) Na modalidade de ginástica rítmica o técnico campeão dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 será o vencedor da competição individual por equipe.

§ 5º Critério para definição do técnico campeão:

- a) O técnico que alcançar no quadro de medalhas o maior número de 1º (primeiros) lugares;
- b) Em caso de empate, seguem os seguintes critérios:
- c) O técnico que alcançar no quadro de medalhas o maior número de 2º (segundos) lugares;
- d) O técnico que alcançar no quadro de medalhas o maior número de 3º (terceiros) lugares;
- e) Permanecendo empatados será feita a indicação pela FUNDESPORTE.

TÍTULO III

CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES E MODALIDADES

Art. 38 A composição das delegações para os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 será estabelecida, conforme critérios abaixo:

- I. Um chefe de delegação;

- II. Um técnico para cada modalidade e gênero respeitando o quadro demonstrativo;
- III. Auxiliar técnico respeitando o quadro demonstrativo;
- IV. As modalidades de atletismo, judô e natação terão direito ao auxiliar técnico, respeitando o quadro demonstrativo;
- V. Um acompanhante feminino para a delegação, nos casos em que um técnico de uma equipe feminina for do sexo masculino;
- VI. Um médico ou fisioterapeuta;
- VII. Atletas, observando os critérios quantitativos do quadro demonstrativo, por gênero em cada modalidade.

§ 1º Ao chefe de delegação caberá:

- a) Apresentar um dos documentos oficiais listados a seguir, na sua forma original à secretaria geral dos jogos e ter obrigatoriamente no mínimo 18 anos completos para receber a sua credencial;
- b) Representar oficialmente todos os integrantes da delegação do seu município perante a Comissão Central Organizadora dos jogos;
- c) Supervisionar e responsabilizar-se pela conduta dos componentes de sua delegação, em todos os ambientes onde comparecerem durante os eventos;
- d) Preservar, juntamente com sua delegação, os locais de competições, hospedagem, alimentação e demais ambientes onde comparecerem e responsabilizar-se pelas avarias causadas;
- e) Cumprir e fazer cumprir por todos os integrantes de sua delegação, os dispositivos reguladores dos jogos;
- f) Proceder, dentro do prazo estipulado, a inscrição da delegação conforme o descrito neste regulamento;
- g) Entregar presencialmente as inscrições da delegação, no período estipulado;
- h) Responsabilizar-se, quando solicitado, pela comprovação das idades dos atletas pertencentes a sua delegação;
- i) Responsabilizar-se pela indicação de provas e modalidades de toda a delegação.

§ 2º Ao técnico caberá:

- a) Apresentar a original de sua cédula do Conselho Regional de Educação Física (CREF) com prazo de validade em dia, para identificação na Secretaria Geral, e consequente exercício legal de sua profissão. Caso esteja fora da validade, será impedida a retirada de sua credencial, bem como o exercício oficial de sua profissão no evento e o acesso ao hotel e alimentação;

- b) Representar oficialmente todos os integrantes da modalidade perante a coordenação de modalidades dos jogos;
- c) Supervisionar e responsabilizar-se pela conduta dos componentes de sua modalidade, em todos os ambientes onde comparecerem durante os eventos, preservando, juntamente com sua delegação, os locais de competição, hospedagem, alimentação e demais ambientes onde comparecerem e responsabilizar-se pelas avarias causadas;
- d) Cumprir e fazer cumprir por todos os integrantes da sua modalidade, os dispositivos reguladores dos jogos;
- e) Conferir, dentro do prazo estipulado, a inscrição da sua modalidade conforme o descrito no título III capítulo II;
- f) Responsabilizar-se, quando solicitado, pela comprovação das idades e situação escolar dos atletas pertencentes a sua modalidade.

§ 3º Ao auxiliar técnico caberá:

- a) Apresentar a original de sua cédula do Conselho Regional de Educação Física (CREF) com prazo de validade em dia, para identificação na Secretaria Geral, e conseqüente exercício legal de sua profissão. Caso esteja fora da validade, será impedida a retirada de sua credencial, bem como o exercício oficial de sua profissão no evento e o acesso ao hotel e alimentação;
- b) Auxiliar o técnico no cumprimento de suas funções;
- c) Assumir as responsabilidades do técnico em sua ausência.

§ 4º Ao médico ou fisioterapeuta caberá:

- a) Prestar atendimento médico, em caso de necessidade, a delegação de seu município em período integral durante o evento;
- b) Atender, em caso de necessidade, a convocação feita pela coordenação de serviços médicos, para escala de serviço durante o evento.

§ 5º A acompanhante feminina caberá:

- a) Dar assistência aos atletas e aos técnicos no local de hospedagem, principalmente na ausência dos mesmos;
- b) Cumprir os dispositivos reguladores dos Jogos, estando sujeito às sanções nele previstas.

Observação:

Poderá fazer parte da delegação uma acompanhante para equipes femininas somente quando esta for dirigida por técnico do gênero masculino.

Art. 39 Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão realizados nas modalidades abaixo, obedecendo aos seguintes limites de participação:

§ 1º Para as modalidades Individuais

Quadro demonstrativo	
	Atletas

Modalidades	Fem.	Masc.
Atletismo	10	10
Badminton	2	2
Ciclismo	2	2
Ginástica artística	2	2
Ginástica rítmica	3	
Judô	8	8
Natação	8	8
Taekwondo	5	5
Tênis de mesa	2	2
Vôlei de praia	2	2
Wrestling	5	5

Modalidades	Técnicos		Auxiliar Técnico	TOTAL GERAL
	Masculino	Feminino		
Atletismo – até 15 atletas credenciados	1	1		2
Atletismo – acima de 15 atletas credenciados	1	1	1	3
Badminton	1	1		2
Ciclismo	1			1
Ginástica artística	1	1		2
Ginástica rítmica		1		1
Judô	1	1		2
Natação	1	1		2
Taekwondo	1	1		2
Tênis de mesa	1	1		2
Vôlei de praia	1			1
Wrestling	1	1		2

§ 2º Para as modalidades coletivas:

Quadro demonstrativo			
Modalidades	Atletas		Técnico
	Fem.	Masc.	
Basquetebol	8* a 9**	8* a 9**	2
Futsal	8* a 9**	8* a 9**	2
Handebol	10* a 11**	10* a 11**	2
Voleibol	8* a 9**	8* a 9**	2

*Mínimo

**Máximo

I. Nos casos em que o técnico for o mesmo para os dois gêneros, será permitido a inscrição de um auxiliar técnico;

II. A FUNDESORTE **recomenda** a inscrição de um auxiliar técnico (com CREF), caso o técnico seja o mesmo para mais de uma equipe, pois em caso de jogos simultâneos não seja impedido de participar da partida conforme art. 28 do regulamento geral.

§ 3º As equipes que se apresentarem durante a competição com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo na tabela anterior não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no **art. 60**, Inciso I do regulamento geral, por número insuficiente de atletas para as disputas, sendo relatório encaminhado à Direção Geral e o técnico responsável pela equipe suspenso das competições promovidas pela FUNDESORTE. A suspensão será iniciada ao final da competição em que a equipe se apresentou com número inferior de atletas até o término de 2023.

§ 4º A equipe que apresentar os anexos de inscrição com o número inferior ao mínimo, conforme tabela acima, terá sua inscrição indeferida. Se durante a competição um ou mais atletas se machucarem o técnico deverá apresentar um atestado médico, emitido no município sede dos jogos durante o período de realização da competição, na CCO antes da partida e uma cópia para o coordenador de modalidade no local da competição. Neste caso não serão impedidas de participar da competição.

§ 5º No anexo 3A (inscrição nominal da equipe por modalidade coletiva 2022) da equipe há vaga para inscrição de 09 (nove) no basquetebol, futsal e voleibol e 11 (onze) no handebol.

CAPÍTULO II – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 40 Anexos a serem preenchidos nas modalidades coletivas e individuais, disponibilizados no site da FUNDESORTE:

Anexo 1: termo de adesão do município 2022.

Anexo 2: composição da delegação 2022

Anexos 3A: inscrição nominal da equipe por modalidades coletivas 2022.

- Basquetebol
- Futsal
- Handebol
- Voleibol

Anexos 3B: inscrição nominal da equipe por modalidades individuais 2022.

- Atletismo
- Badminton
- Ciclismo
- Ginástica artística
- Ginástica rítmica
- Judô
- Natação
- Taekwondo
- Tênis de mesa
- Vôlei de praia
- Wrestling

Anexo 4: termo de responsabilidades e cessão de direitos para atleta 2022.

Anexo 5: termo de responsabilidades e cessão de direitos para dirigentes 2022.

Art. 41 O termo de adesão (anexo 1) deverá ser **digitado**, em formulário próprio disponibilizado no sítio eletrônico oficial da FUNDESPORTE e assinado pelo (a) prefeito (a) municipal. O termo de adesão poderá ser protocolado presencialmente via ofício na FUNDESPORTE, situada na Av. Mato Grosso, 5778, Bloco 4, Carandá Bosque, CEP 79031-001, Campo Grande/MS, no prazo estipulado pela organização, ou enviado via correio por SEDEX com AR com postagem até a data limite.

Art. 42 Os anexos de inscrição: composição da delegação (anexo 2), inscrição nominal da equipe por modalidades coletivas e individuais (anexo 3A e 3B), termo de responsabilidades e cessão de direitos para atletas (anexo 4) e termo de responsabilidades e cessão de direitos para dirigentes (anexo 5), e cópia de documentação pessoal (CREF, RG, CPF), deverão ser encaminhados e digitalizados no e-mail dos jogos jogosescolaresms@gmail.com para conferência, e após análise da FUNDESPORTE, deverão ser protocolados **PRESENCIALMENTE** pelo chefe de delegação (indicado no termo de adesão) na GEDEL/FUNDESPORTE, situada na Av. Mato Grosso, 5778, Bloco 3, Carandá Bosque, Campo Grande/MS, devidamente preenchidos e assinados, conforme agendamento estipulado pela GEDEL/FUNDESPORTE.

- I. Todos os atletas dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, deverão preencher o termo de responsabilidades e cessão de direitos (anexo 4), autorizando a cessão de direitos de utilização de sons e imagens (fotos, vídeos, áudios, etc.) para a organização do evento, as quais deverão ser anexados ao formulário de inscrição nominal da equipe por modalidade coletiva (anexo 3A) e individual (anexo 3B);
- II. O anexo 2 (composição da delegação) deverá ser entregue, assinada pelo chefe de delegação e ser encaminhado no e-mail oficial dos jogos (jogosescolaresms@gmail.com);
- III. Os anexos 3A e 3B (inscrição nominal da equipe por modalidades coletivas e individuais) deverão ser assinados pelo técnico, chefe de delegação e gestor municipal;
- IV. O anexo 4 (termo de responsabilidades e cessão de direitos para atleta) deverá ser assinado pelo atleta, pelo responsável (pais ou responsável legal), pelo Diretor do estabelecimento de ensino (observando a data da matrícula), pelo médico (atestado de pleno gozo de saúde física e mental dos atletas);
- V. O anexo 5 (termo de responsabilidades e cessão de direitos para os dirigentes) deverá ser assinado pelo participante, pelo responsável legal do estabelecimento de ensino e pelo médico;
- VI. Serão indeferidos os termos de adesão protocolados ou postados via correios (SEDEX com AR) que estiverem fora do prazo, manuscritos, incompletos, sem as devidas assinaturas ou qualquer outra irregularidade;
- VII. Serão indeferidos os anexos de inscrição protocolados que estiverem manuscritos, incompletos, sem as devidas assinaturas, sem a documentação exigida, com número inferior de atletas estabelecido conforme o art. 39 do regulamento geral ou qualquer outra irregularidade;
- VIII. As inscrições referentes às modalidades de atletismo e natação poderão ser alteradas nos revezamentos, desde que seja por atletas que estejam devidamente inscritos nestas modalidades;

IX. Nas modalidades de atletismo, badminton, ciclismo, ginástica artística, ginástica rítmica, judô, wrestling, natação, taekwondo e tênis de mesa deverá ser preenchido um anexo de inscrição (anexo 3B) por município com o nome de todos os atletas e suas respectivas provas ou peso (podendo ser de instituição de ensino diferentes em cada modalidade);

X. Na modalidade de vôlei de praia deverá ser preenchido um anexo de inscrição (anexo 3B) por município com o nome de todos os atletas (os atletas **poderão** ser de instituição de ensino diferentes);

XI. Os oficiais (chefe de delegação, técnicos, auxiliar técnico, acompanhante feminino, médico ou fisioterapeuta) ao realizar a inscrição atestam ter pleno conhecimento deste regulamento, concorda e autoriza em caráter universal, gratuito, irrevogável, irretratável e exclusivo, a FUNDESPORTE, ou terceiros por esta devidamente autorizados, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante ou a ele atribuíveis, inclusive para fins comerciais, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, para divulgação e promoção nas diferentes mídias e para o material a ser captado pelas TVs na transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes. E isenta os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados a si no decorrer da competição;

XII. **A inscrição do município** por meio de seu representante legal, atesta ter pleno conhecimento deste regulamento, concorda e autoriza em caráter universal, gratuito, irrevogável, irretratável e exclusivo, a FUNDESPORTE, ou terceiros por estar devidamente autorizados, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante ou a ele atribuíveis, para fins comerciais, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, para divulgação e promoção nas diferentes mídias e para o material a ser captado pelas TVs na transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes. E isenta os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados à Instituição de Ensino ou a qualquer de seus representantes, prepostos, contratados, autorizados e empregados no decorrer da competição.

Art. 43 As substituições de dirigentes, técnicos e atletas obedecerão aos seguintes critérios:

§ 1º Será considerada substituição toda e qualquer alteração de participantes da delegação após a data de término das inscrições.

§ 2º Toda e qualquer substituição de participante deverá ser solicitada com os seguintes documentos:

- I. Formulário específico (modelo anexo) assinado pelo chefe de delegação;
- II. Termo de responsabilidade e Cessão de Direitos dos participantes (no caso de atletas);

§ 3º Serão permitidas até 3 (três) substituições de atletas por modalidade e gênero que poderão ser feitas até a sessão de regularização das pendências.

§ 4º Nas modalidades individuais os atletas substitutos serão inscritos nas mesmas provas em que se encontravam os atletas substituídos.

Art. 44 O chefe de delegação deverá oficializar por escrito à CCO o cancelamento da participação no evento, de qualquer componente da delegação, até o dia do credenciamento.

Parágrafo único: após o prazo de cancelamento, os participantes que não retirarem as credenciais, serão automaticamente cancelados do evento, não tendo direito à hospedagem e alimentação.

Art. 45 Os participantes dos Jogos serão identificados pelos seguintes documentos oficiais originais:

I. Atleta, chefe de delegação e acompanhante: Carteira de Identidade (RG) ou Carteira Nacional de Habilitação (CNH) ou Passaporte ou Documento expedido pelo Ministério do Exército, Marinha ou Aeronáutica (cédula de identidade) ou Carteira de Trabalho e Previdência Social (modelo digitalizado) para atletas de 14 anos completados no dia de início do evento, ou antes;

II. Técnico e Auxiliar Técnico: Cédula de Identificação Profissional do Conselho Regional de Educação Física (CREF), conforme resolução CONFEF nº 233/2012, e com a **data de validade vigente**.

III. Médico ou fisioterapeuta: CRM, CREFITO respectivamente.

§ 1º O atleta, técnico, fisioterapeuta, médico que não apresentar uma das identificações previstas neste artigo, não poderá participar da partida, luta ou prova.

§ 2º As cédulas dos Conselhos Regionais (CREF, CRM, CREFITO) deverão estar com prazo de validade vigente, não sendo aceito declarações.

§ 3º A fotocópia do documento de identificação Profissional do Conselho Regional de cada dirigente deverá ser anexada a ficha de inscrição nominal da equipe por modalidades coletivas e individuais (anexos 3A e 3B).

§ 4º A fiscalização do exercício irregular da profissão caberá ao respectivo conselho profissional. O profissional que estiver atuando de forma irregular estará passível de punições conforme estabelece a legislação.

Art. 46 Nenhum integrante da delegação poderá participar de uma das etapas dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 por mais de um município.

CAPÍTULO III – DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 47 O Congresso Técnico será dirigido pelo Diretor Geral, Diretor Administrativo, Diretor Técnico, representantes das Federações e terá direito a voto um representante por modalidade e/ou município/equipe/escola inscrito e devidamente credenciado.

§ 1º Será realizado às 14 (quatorze) horas no primeiro dia do evento.

§ 2º As decisões técnicas serão soberanas, com vigência a partir de sua aprovação.

§ 3º No Congresso Técnico será apresentado os padrões de condução da competição, a programação da modalidade, as serizações, os balizamentos e os *rankings/ratings*.

§ 4º Obrigatória a presença de um dirigente inscrito na delegação no Congresso Técnico.

CAPÍTULO IV – DA SESSÃO DE REGULARIZAÇÃO DAS PENDÊNCIAS E CREDENCIAMENTO

Art. 48 A sessão de regularização das pendências dos participantes será aceita na Comissão Central Organizadora dos Jogos (CCO), no município sede das 08h às 11h do dia da abertura do evento

Art. 49 Essa sessão de regularização das pendências tem como objetivo realizar as alterações necessárias para regularização de sua participação.

§ 1º As pendências somente poderão ser sanadas mediante a entrega de 2kg de alimentos não perecíveis, exceto sal, **POR SUBSTITUIÇÃO**, que serão doados para uma instituição social do município sede.

§ 2º Caso alguma delegação se apresente para a regularização das pendências fora do horário pré-estabelecido (art. 48), essas pendências somente poderão ser sanadas mediante a entrega de 2 kg de alimentos não perecíveis, exceto sal, por pendência e terá relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar Especial, para as providencias cabíveis, e como punição poderá ser eliminado dos Jogos.

Art. 50 O credenciamento tem como objetivo oficializar a participação dos dirigentes, técnicos e atletas nos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, apresentando a documentação oficial dos mesmos para a retirada das credenciais.

§ 1º A credencial do evento é de uso obrigatório, pessoal e intransferível, sendo o único documento que dá acesso a todos os serviços (alimentação, hospedagem).

§ 2º Caso alguma delegação se apresente para o credenciamento fora do horário pré-estabelecido (artigo 48), este somente poderá ser realizado mediante a entrega de 10 kg de alimentos não perecíveis, exceto sal, que serão doadas para uma instituição social do município sede, e terá relatório encaminhado para a Comissão Disciplinar Especial, para as providencias cabíveis, e como punição poderá ser eliminado dos Jogos.

Art. 51 Os dirigentes, técnicos e atletas não credenciados terão suas inscrições **CANCELADAS**. Não podendo participar dos Jogos e sem acesso aos serviços de alimentação e hospedagem.

CAPÍTULO V - DA ABERTURA

Art. 52 É obrigatória a participação de todas as representações regularmente inscritas no desfile de abertura. O não comparecimento implicará no encaminhamento de relatório à Comissão Disciplinar Especial para as providências cabíveis.

Parágrafo único: o número de integrantes participantes do desfile de abertura será divulgado por meio de comunicação oficial.

Art. 53 Todas as delegações (município/equipe/escola) deverão desfilar devidamente uniformizadas.

Parágrafo único: é vetado o uso de uniformes que apresentem propaganda de cunho político partidário ou que promovam bebidas alcoólicas e cigarros, sob pena de punição.

CAPÍTULO VI - DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS

Art. 54 As competições dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão realizadas nos locais e horários determinados pela GEDEL/FUNDESORTE, sendo considerado perdedor por ausência (WO), o atleta e/ou equipe que não estiver pronto no local de jogo/prova/combate. Para as modalidades coletivas terá a tolerância de no máximo 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido para o início do primeiro jogo da rodada.

Parágrafo único: em casos de WO, o técnico responsável pela equipe será suspenso das competições promovidas pela FUNDESORTE. A suspensão será iniciada ao final da competição até o término de 2023.

Art. 55 O município/equipe/escola inscrito para a disputa de uma determinada modalidade individual e que não participar da mesma com pelo menos um atleta, implicará no encaminhamento de relatório do coordenador de modalidade à Comissão Disciplinar Especial para seu julgamento.

Art. 56 Qualquer partida que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a Direção Geral, desde que nada impeça a sua realização, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

Art. 57 Antes do início de cada partida (modalidades coletivas) ou período (modalidades individuais), o representante da equipe deverá entregar ao coordenador da modalidade da FUNDESORTE, os documentos oficiais de identificação originais dos integrantes da equipe (RG/atletas, CREF/técnico e auxiliar técnico, CREFITO/fisioterapeuta ou CRM/médico).

Art. 58 Nas modalidades coletivas o WO não elimina da competição e permanecerá com todos os resultados obtidos dos jogos em que houve sua participação, para as modalidades individuais seguem as regras específicas da modalidade.

Art. 59 Em caso de WO para efeito de placar será conferido o seguinte resultado à equipe vencedora:

I. Basquetebol	20 x 00
II. Futsal	01 x 00
III. Handebol	01 x 00
IV. Tênis de Mesa (2 sets vencedores)	11 x 00 / 11 x 00
V. Tênis de Mesa (3 sets vencedores)	11 x 00 / 11 x 00 / 11 x 00
VI. Voleibol (2 sets vencedores)	25 x 00 / 25 x 00
VII. Voleibol (3 sets vencedores)	25 x 00 / 25 x 00 / 25 x 00

Art. 60 Nas modalidades coletivas, caso uma equipe compareça para uma partida com número de atletas abaixo do mínimo estabelecido conforme o art. 39 do regulamento geral, para efeito de placar, serão aplicados os seguintes procedimentos:

I. Em caso de vitória, o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se quantos pontos forem necessários para que a outra equipe seja considerada vencedora. Exemplos de inversão:

Modalidade	Resultado do Jogo	Resultado Invertido
Basquetebol	Equipe A 50 x 32 Equipe B	Equipe A 50 x 51 Equipe B
Futsal	Equipe A 10 x 02 Equipe B	Equipe A 10 x 11 Equipe B
Handebol	Equipe A 27 x 22 Equipe B	Equipe A 27 x 28 Equipe B

Voleibol (2 sets vencedores)	Equipe A 02 x 00 Equipe B 25 x 15 25 x 20	Equipe A 00 x 02 Equipe B 25 x 27 25 x 27
Voleibol (3 sets vencedores)	Equipe A 03 x 00 Equipe B 25 x 15 25 x 20 25 x 18	Equipe A 00 x 03 Equipe B 25 x 27 25 x 27 25 x 27

II. Em caso de derrota, manter-se-á o resultado.

III. Em ambos os casos será encaminhado relatório à Comissão Disciplinar Especial.

IV. Excetua-se a essa situação quando o atleta estiver com atestado médico emitido no município sede dos Jogos durante o período de realização da competição e/ou cumprindo suspensão aplicada no próprio evento.

CAPÍTULO VII – DOS UNIFORMES

Art. 61 Cada município será responsável pela confecção e manutenção dos uniformes das equipes e/ou representantes, e **deverá levar para os locais de competições 2 (dois) uniformes de cores diferentes.**

Art. 62 Cada equipe deverá se apresentar nos locais de competição devidamente uniformizada, conforme especificações dos regulamentos geral e específico, e das regras de cada modalidade esportiva.

Art. 63 As camisetas (uniforme) das equipes deverão ter o nome do município e sigla do estado de MS, tendo-se uma tolerância para o primeiro dia de competição (sendo opcional o nome da instituição de ensino no uniforme).

§ 1º Equipes e/ou atletas que se apresentarem fora dos padrões oficiais de uniformes conforme regra oficial da modalidade, regulamento geral e específico de cada modalidade, não serão proibidos de competir em seu primeiro dia de participação, os mesmos serão notificados pela arbitragem e/ou coordenação de modalidade e terão que se adequar para os demais dias, caso contrário, serão impedidos de participar e serão encaminhados para Comissão Disciplinar Especial. Para efeito de placar será utilizado os critérios do art. 59.

§ 2º Caso no decorrer de uma partida seja identificado um uniforme irregular a partir do segundo dia de participação, o coordenador de modalidade deverá realizar relatório à comissão disciplinar para a solução da irregularidade.

§ 3º No credenciamento o chefe de delegação DEVERÁ apresentar, para as modalidades coletivas, dois jogos de uniformes informando as respectivas cores através do Anexo 6.

§ 4º Para as modalidades coletivas ficará a critério da direção técnica a definição da cor do uniforme de jogo das equipes em todos os jogos programados e será divulgado em boletim oficial.

§ 5º Caso após divulgação em boletim oficial haja alteração nas cores dos uniformes da equipe, a delegação deverá informar à Direção Técnica por meio de solicitação entregue a secretaria geral em formulário próprio (anexo 7), antes do início das disputas. Esta alteração somente será aceita caso não conflite com os uniformes das equipes adversárias, já divulgados em boletim oficial.

§ 6º No caso de ambas as equipes chegarem para o jogo trajando camisetas da mesma cor ou similar, a equipe que estiver com a cor diferente da relacionada no boletim oficial deverá trocá-las tendo a tolerância de no máximo 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido para o início da partida. Caso não ocorra a troca do uniforme no prazo estabelecido, esta será considerada perdedora por WO. Caso ambas as equipes estejam com cores diferentes das relacionadas no boletim oficial a equipe relacionada no lado esquerdo da tabela deverá realizar a troca.

§ 7º Excepcionalmente para as modalidades de futsal e handebol, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, DEVERÁ ser utilizado um colete de cor contrastante, sendo este de responsabilidade da equipe.

§ 8º Não serão aceitas improvisações nos uniformes dos atletas, tais como: números fixados com fitas colantes, esparadrapos ou similares, ou ainda presos com alfinetes e/ou cliques ou escritos à caneta.

§ 9º É vetado o uso de uniformes que apresentem propaganda de cunho político partidário ou que promovam bebidas alcoólicas e cigarros.

§ 10 Todos os membros da comissão técnica deverão estar trajados, com bermuda ou calça, camisa e tênis ou sapato, exceto a modalidade de voleibol (ver regulamento específico).

Art. 64 Não será permitido participar de partida/prova/combate com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 65 As equipes que descumprirem qualquer dos artigos anteriores com referência a uniformes, terão relatórios encaminhados a Comissão Disciplinar Especial para as devidas providências legais.

CAPÍTULO VIII – DAS FORMAS DE DISPUTAS

Art. 66 Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, serão disputados entre municípios de Mato Grosso do Sul.

Art. 67 A Direção Técnica apresentará os sistemas de disputa de acordo com o número de inscritos por modalidades e gêneros.

Art. 68 O sistema de pontuação nos grupos para cada modalidade será estabelecido nos respectivos regulamentos específicos.

Art. 69 Em caso de empate na pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos nos regulamentos específicos de cada modalidade.

Art. 70 A Etapa Classificatória será disputada por todas as equipes inscritas.

Art. 71 O sistema de disputa na etapa classificatória será estabelecido de acordo com o número de participantes.

Art. 72 Na etapa classificatória as suspensões automáticas dos atletas ou membros das comissões técnicas, previstas nos regulamentos específicos das modalidades coletivas, não serão transferidas para a Copa dos Campeões.

Art. 73 Quando, após congresso técnico, houver desistência de participação nas modalidades coletivas, não haverá mudança nos chaveamentos. Neste caso se alguma chave ficar com 2 (duas) equipes, esta será disputa em melhor de 3 partidas.

Art. 74 A Direção Técnica dos Jogos reunir-se-á com todos os árbitros das modalidades para ratificar a importância da arbitragem educativa.

Art. 75 As competições que englobam os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade, adotadas pelas respectivas Confederações, obedecendo, no entanto, as normas contidas neste regulamento.

Art. 76 Nas modalidades coletivas dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 a competição será realizada em duas etapas, em datas diferentes: etapa classificatória e Copa dos Campeões.

CAPÍTULO IX – DA COPA DOS CAMPEÕES

Art. 77 A Copa dos Campeões é a etapa dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 na qual deverão participar:

I. Quatro (4) equipes, sendo as quatro (4) primeiras classificadas quando na etapa classificatória houver apenas uma divisão na modalidade.

II. Oito (8) equipes, sendo as cinco (5) primeiras classificadas da primeira divisão e as três (3) primeiras da segunda divisão quando houver duas divisões na modalidade.

III. Oito (8) equipes, sendo as 5 (cinco) primeiras da primeira divisão, as duas (2) primeiras da segunda divisão e a primeira da terceira divisão quando houver três divisões na modalidade.

Art. 78 Somente poderão participar da Copa dos Campeões, os atletas que tenham participado da etapa classificatória, estejam devidamente matriculados há no mínimo 30 dias em escola do município do qual estará representando.

Art. 79 O município classificado para a Copa dos Campeões, terá que confirmar até 20 dias antes do evento a participação por meio de ofício enviado pelo prefeito à FUNDESPORTE.

§ 1º Caso não seja confirmada a participação será convocado a próxima equipe classificada da divisão correspondente.

~~**Art. 80** Os técnicos campeões deverão convocar os atletas que tenham participado da Copa dos Campeões para compor a equipe que irá representar o estado nos Jogos da Juventude 2022 (Etapa Nacional).~~

Art. 80 O município classificado para a Copa dos Campeões terá que enviar os anexos de inscrição conforme o artigo 42 deste regulamento, até 20 dias antes do evento.

CAPÍTULO X - DAS PREMIAÇÕES

Art. 81 A Cerimônia de Premiação será organizada de acordo com a programação estabelecida pela Direção Geral.

Parágrafo único: fica obrigatório à todas as equipes que receberão a premiação, estarem presentes no cerimonial de entrega. As equipes que não estiverem presentes irão para julgamento da Comissão Disciplinar Especial.

Art. 82 Premiação para as modalidades individuais:

- I. Troféus de 1º, 2º e 3º lugares por modalidade e gênero.
- II. Medalhas aos atletas e técnicos classificados em 1º, 2º e 3º lugares por modalidade e gênero.

Art. 83 Premiação para as modalidades coletivas:

- I. Troféus de 1º, 2º e 3º, lugares por modalidade e gênero.
- II. Medalhas aos atletas e técnicos classificados em 1º, 2º e 3º lugares por modalidade e gênero.

Art. 84 Para a escolha do atleta destaque dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão utilizados os seguintes critérios em cada jogo:

- I. 1 (um) voto dos árbitros da partida;
- II. 1 (um) voto do coordenador da quadra da FUNDESPORTE;
- III. 1 (um) voto de cada técnico.

§ 1º Em caso de empate os árbitros da partida terão direito ao voto de decisão.

§ 2º Ao final dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão computados todos os votos para a definição do atleta destaque de cada modalidade e gênero.

CAPÍTULO XI – DA ARBITRAGEM

Art. 85 Os componentes da equipe de arbitragem dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão indicados pelas Federações das modalidades com o aval da FUNDESPORTE

Art. 86 As competições que englobam os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, serão regidas pelas regras oficiais de cada modalidade, adotadas pelas respectivas Confederações, obedecendo, no entanto, as normas contidas neste regulamento.

CAPÍTULO XII – DOS BOLETINS

Art. 87 Os comunicados oficiais dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão publicados por meio de boletins informativos do evento e disponibilizado de forma eletrônica (e-mail e WhatsApp) para cada delegação, e no sítio eletrônico oficial da FUNDESPORTE, disponível no endereço <https://www.FUNDESPORTE.ms.gov.br>

CAPÍTULO XIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 88 Caso se inscreva um único atleta na modalidade individual prova/combate na seletiva estadual, a FUNDESPORTE poderá inscrever para a etapa nacional, este representante, mediante comprovação de *rankings/ratings* oficializada pela Federação da modalidade e nas modalidades coletivas a FUNDESPORTE poderá indicar o mesmo para a etapa nacional.

Art. 89 Os chefes de delegações dos municípios participantes deverão comunicar oficialmente à organização dos jogos até 01 (um) dia antes do Congresso Técnico, a data e hora prevista da chegada de sua delegação e o meio de transporte.

Art. 90 Os órgãos promotores dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 não terão responsabilidades por qualquer avaria causada pelos componentes das delegações nos locais de competição, hospedagem, alimentação e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo da delegação.

Art. 91 Os órgãos promotores não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com pessoas envolvidas nos jogos e com terceiros, antes, durante e depois de qualquer competição.

Art. 92 Todos os municípios/equipes/instituições de ensino participantes deverão levar medicamentos de primeiros socorros e todos os seus componentes devem levar carteira de convênio de saúde (CASSEMS, Unimed, SUS etc.).

Art. 93 O dirigente ou atleta que adulterar documentos de identificação deverá responder judicialmente pelo ato, como prevê legislação em vigor.

Art. 94 Não será permitido aos componentes do banco de reservas o consumo de cigarros, bebidas alcoólicas, utilização de telefones celulares e consumo de tererê.

Art. 95 Quaisquer consultas atinentes aos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 sobre matéria não constante neste regulamento deverão ser formuladas pelo chefe de delegação a Comissão Central Organizadora, que após o devido exame, apresentará sua solução por meio de documento oficial.

Art. 96 Toda regulamentação dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 desenvolvida pela Gerência Geral de Desenvolvimento de Atividades Esportivas (GEDEL), será publicado no sítio eletrônico oficial da FUNDESPORTE, disponível no endereço <https://www.FUNDESPORTE.ms.gov.br>

Art. 97 Os participantes dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 deverão ser conhecedores deste regulamento, dos termos de cessão de direitos e responsabilidades, das regras oficiais das modalidades esportivas e do Código Brasileiro de Justiça Esportiva Escolar (CBJDE), ficando sujeitos a todas as suas disposições e as penalidades que dele possam emanar.

Art. 98 Compete a Comissão Central Organizadora interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste regulamento.

Art. 99 Todos os integrantes de delegação, árbitros, membros do Comitê Organizador, membros de Federações, Comitê Local, prestadores de serviço e demais pessoas credenciadas nos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, deverão obedecer a todas as exigências previstas no documento que estabelece o protocolo de enfrentamento à pandemia do Covid-19, se houver.



15 a 17 anos
REGULAMENTO ESPECÍFICO
ATLETISMO
2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

ATLETISMO

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º As competições de atletismo serão realizadas de acordo com as regras oficiais da *World Athletics* (WA), adotadas pela Confederação Brasileira de Atletismo, salvo o estabelecido neste regulamento.

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

Art. 3º 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.

§ 1º O atleta inscrito na prova combinada somente pode ter como segunda prova o revezamento.

~~§ 2º As inscrições dos técnicos serão realizadas de acordo com o número de atletas credenciados na competição conforme~~

~~I. – Até 19 atletas credenciados: 2 técnicos;~~

~~II. – De 20 a 30 atletas credenciados: 2 técnicos e um auxiliar técnico;~~

~~III. – Acima de 30 atletas credenciados: 4 técnicos (sendo 2 por gênero);~~

~~Obs.: Todos os técnicos deverão estar designados para pelo menos uma categoria ou gênero.~~

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

§ 3º A equipe com mais de 15 atletas credenciados terá direito a um auxiliar-técnico.

Art. 4º Os representantes dos municípios entregarão, no ato da inscrição, a inscrição nominal dos atletas por prova.

Art. 5º Cada atleta poderá participar, no máximo, de 02 (duas) provas individuais e do revezamento.

Art. 6º Cada município poderá inscrever até 2 (dois) atletas por prova e 1 (uma) equipe na prova de revezamento.

Art. 7º Cabe à equipe de arbitragem a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteio das raia, ordem de largada, ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto nas regras da IAAF e deste regulamento.

Art. 8º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à reunião técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO II DA COMPETIÇÃO

Art. 9º As provas a serem realizadas são as seguintes:

PROVAS	FEMININAS	MASCULINAS
Corridas rasas	100 – 200 – 400 – 800 – 3000 metros	
Corridas com	100 metros: sendo 10 barreiras com altura de 0,762m e a distância da saída até a	110 metros: 10 barreiras com altura de 0,914 metros e a distância da

barreiras	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.	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 atletas do sexo masculino e 2 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)
Combinadas	Pentatlo 1º dia: 100m c/bar, Salto em altura e Arremesso de peso 2º dia: Salto em distância e 800m	Pentatlo 1º dia: 110m c/bar, Salto em altura e Arremesso de peso 2º dia: Salto em distância e 800m

Parágrafo único: os horários das provas serão divulgados após a definição do local de competição.

Art. 10 A altura inicial da barra de salto em altura será acordada no Congresso Técnico específico da modalidade.

~~**Art. 11** Será permitido o uso de implementos próprios pelos atletas, desde que os mesmos sejam previamente entregues no credenciamento.~~

Art. 11 Nas provas de campo, os atletas podem utilizar seus próprios implementos, sendo sua aferição de responsabilidade da equipe de arbitragem da competição.

Art. 12 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 ficha de inscrição da modalidade.

Art. 13 A competição será realizada em pista de atletismo, preferencialmente com 8 (oito) raias.

§1º Para os atletas que estejam fazendo uso de sapatilhas, A parte de cada prego que se projeta da sola ou do calcanhar não deve exceder 9 mm, exceto no Salto em Altura e no Lançamento de dardo, onde não deve exceder 12 mm. O prego deve ser construído de tal maneira que, pelo menos a metade do comprimento mais próximo da ponta, caiba através de um medidor de 4 mm de lado.

§2º A sola do calçado (incluindo a parte abaixo do calcanhar do Atleta) pode ser construída de modo a permitir o uso de até 11 pregos. Qualquer número de pregos até 11 pode ser usado, mas o número de posições de pregos não deve exceder 11. Se o fabricante da pista ou o responsável pelo estádio impuserem um máximo menor ou proibir o uso de determinadas formas de pregos, isso deve ser aplicado.

CAPÍTULO III – DOS UNIFORMES

Art. 14 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. 15 Deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos, tops, collants) o nome do município e sigla do Estado de MS.

§1º Caso os 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 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 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 atletas será dos técnicos inscritos no evento.

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

Art. 16 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. 17 Quando não houver número suficiente para compor as séries semifinais, as provas serão realizadas como final e no horário previsto para a final.

Art. 18 O atleta que não comparecer em alguma prova a qual esteja inscrito, e esta prova for qualificação, ou semifinal, estará automaticamente eliminado da competição e não poderá competir em nenhuma prova. Excetuam-se desta situação os casos em que sejam apresentados atestados médicos expedidos pela coordenação de serviços médicos e/ou atletas que estejam suspensos pela CDE.

CAPÍTULO IV – DA PONTUAÇÃO

Art. 19 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. 20 Na prova de revezamento os pontos serão contados em dobro. Nas provas de revezamento misto as pontuações serão contadas em dobro em ambos gêneros.

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

Art. 21 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. 22 O atleta (campeão) que atingir o índice técnico estipulado pela organização, poderá representar o Estado nos Jogos da Juventude, Etapa Nacional.

Art. 23 No caso de apenas 01 (um) atleta inscrito para a prova, esta será realizada para aferição de tempo (índice técnico), porém, não contará os pontos.

Art. 24 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.

CAPÍTULO V – DAS CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 25 Toda e qualquer substituição de atletas inscritos e alteração de provas, deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 26 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este Regulamento Específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 27 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.



15 a 17 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

BADMINTON

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

BADMINTON

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A competição de badminton será realizada de acordo com as regras oficiais da *Badminton World Federation* (BWF) e da Confederação Brasileira de Badminton (CBBd), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º Cada município/equipe/escola poderá inscrever até 2 (dois) atletas de cada gênero e 2 (dois) técnicos, sendo um para cada gênero

Art. 3º Os atletas inscritos poderão participar dos torneios a seguir:

- I. Simples Masculina (SM);
- II. Simples Feminina (SF);
- III. Dupla Masculina (DM): 1 vaga (somente atletas do mesmo município);
- IV. Dupla Feminina (DF): 1 vaga (somente atletas do mesmo município);
- V. Dupla Mista (DX): 1 vaga (somente atletas do mesmo município).

§1º Todo atleta inscrito em simples estará também inscrito em duplas de seu mesmo gênero, a menos que declare oficialmente a sua não participação nas modalidades de Duplas.

§2º A formação da dupla mista deverá ser informada em formulário padrão de forma prévia à reunião técnica

Art. 4º O 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 (CREF), salvo quando o mesmo já se encontre acompanhando atleta em outra quadra em jogo da mesma equipe.

Art. 5º Serão disponibilizadas petecas de nylon aprovadas pela Federação Sul mato-grossense de Badminton (FESBD).

CAPÍTULO II – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 6º O sistema de disputa será de eliminatória simples nas 5 (cinco) modalidades disputadas.

Art. 7º Sistema de disputa será definido no Congresso Técnico conforme o número de inscritos e a disponibilidade de espaço.

Art. 8º Os jogos serão disputados em melhor de 03 games de 21 pontos cada.

Art. 9º Os municípios/equipe/escola que inscreverem ou comparecerem com somente um atleta masculino ou feminino, poderão durante o Congresso Técnico, participar de sorteio para composição de duplas com atletas de diferentes municípios caso haja outros atletas na mesma situação.

Art. 10 Não haverá disputa de 3º lugares em todas as modalidades/fases quer sejam em eliminatórias simples ou grupo único.

Art. 11 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) 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 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) 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 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) atletas ou duplas estiverem em situação de empate, o vencedor da partida entre eles terá classificação mais alta.

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

Art. 12 Se doença, contusão, desqualificação ou outro impedimento inevitável impedem um atleta/dupla de completar todos os seus jogos da fase classificatória, todos os resultados daquele atleta/dupla serão desconsiderados (sem efeito). Desistência durante uma partida será considerada como impedimento de completar todos os jogos da fase classificatória.

CAPÍTULO III – DA PREMIAÇÃO

Art. 13 Nas premiações, serão concedidas medalhas para as colocações de 1º ao 3º lugar em cada modalidade disputada.

CAPÍTULO IV – DOS UNIFORMES

Art. 14 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.

Art. 15 As camisas/camisetas deverão ter uma cor predominante.

Art. 16 Não será permitido o uso de bonés, bermudas (altura joelho para baixo) e calças compridas. Podem ser usadas bandanas.

Art. 17 No torneio de duplas os atletas utilizarão os uniformes de sua instituição de Ensino mesmo que diferentes uns dos outros.

Art. 18 Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisa, camisetas, macaquinhos) o nome do município e sigla do estado.

Art. 19 Os atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo art. 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 atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar da competição.

Art. 20 Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude de MS nos uniformes de competição, bem como nos uniformes formais e informais, e nos acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, *squeezes* e outros).

Art. 21 Para os Jogos da Juventude, etapa nacional, a equipe que poderá representar Mato Grosso do Sul será formada com os classificados em primeiro e segundo lugares do torneio de simples.

Art. 22 Para a definição do técnico campeão do gênero feminino e do gênero masculino será considerada somente o torneio de simples.

CAPÍTULO V – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 23 Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

Art. 24 Durante a reunião técnica será divulgado a formação das duplas mista, caso não haja interesse na participação de duplas o mesmo deverá ser informado por escrito em formulário padrão, se houver um número ímpar de participantes, não será permitida a formação de dupla com atletas de outra unidade da federação.

CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 25 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 26 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 27 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.



15 a 17 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

BASQUETEBOL

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

BASQUETEBOL**CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO**

Art. 1º A competição de basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da *International Basketball Federation* (FIBA), adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo o estabelecido neste regulamento.

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

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

§ 2º As equipes que se apresentarem no município sede com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no caput deste artigo não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no regulamento geral, por número insuficiente de atletas para as disputas.

Art. 3º A bola do jogo será a bola oficial utilizada pela CBB nas categorias correspondentes.

Art. 4º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 5º Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão disputados seguindo as normas a seguir:

Parágrafo único: 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 2º quarto e entre o 3º e 4º quarto;

I. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

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

Art. 6º No 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

Art. 7º No intervalo do 1º para o 2º quarto todos os atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir 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 atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo também NÃO poderão ser substituídos pelos atletas que saíram do jogo.

Art. 8º Nenhum 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) 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 atletas e usar a mesma regra da proporcionalidade.

Art. 9º Todos os atletas deverão descansar pelo menos 01 (um) período, entre o 1º e 3º período, exceto os atletas que não entraram no jogo por usar a regra da proporcionalidade.

§1º A equipe que não cumprir o estabelecido no caput deste artigo será declarada perdedora da partida.

§2º 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 atletas deverão descansar pelo menos 01 períodos, entre o 1º e o 4º período, exceto os 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, e a outra equipe terá que utilizar 08 atletas conforme regulamento de quantitativo mínimo de atletas.

§3º Exemplo correto com 07 jogadores em condições de jogo:

- a) 1º PERÍODO – ATLETAS N° 04, 05, 06, 07, 08
- b) 2º PERÍODO - ATLETAS N° 04, 07, 08, 09, 10
- c) 3º PERÍODO - ATLETAS N° 04, 05, 06, 09, 10
- d) 4º PERÍODO - ATLETAS N° 05, 06, 07, 08, 09

Art. 10 Quando um ou mais atletas forem desqualificados por cometer 02 faltas antidesportivas ou 02 faltas técnicas ou 01 faltas técnica com 01 falta antidesportiva, a equipe poderá fazer substituições desses atletas desqualificados.

Art. 11 As substituições obrigatórias estabelecidas neste Regulamento, levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes, caso alguma equipe infringir esta regra, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida.

§1º Caso uma equipe não utilize todos os seus atletas credenciados na competição, exceto pelas exceções previstas neste regulamento, não será eliminada da competição, mas será declarada perdedora da partida.

§2º No 4º quarto, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB, exceto quando aplicado o artigo 9º.

Art. 12 A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos (exceto ao médico ou fisioterapeuta que poderá sentar no banco 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. 13 A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

- I. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.
- II. O tempo de aquecimento na quadra e início da partida será determinado previamente pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

Art. 14 Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/gênero, o atleta/membro da comissão técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto pelo descrito no inciso I abaixo:

- I. O membro da comissão técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Art. 37.1.2 das regras oficiais da FIBA 2011).
- II. O atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas, duas faltas técnicas ou 1 falta técnica e 01 (uma) falta antidesportiva, acumuladas.

§1º Não se aplica o disposto no caput deste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o atleta/membro da comissão técnica for absolvido pelo órgão 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.

Art. 15 Caso antes do jogo o 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.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.16 O sistema de disputa seguirá as especificações do regulamento geral da competição.

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 17 O sistema de pontuação será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Parágrafo único: Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 (quinze) minutos 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.

CAPÍTULO V – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

Art. 18 Na fase classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:

- Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase, utilizando somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes.
- Saldo de cestas (pontos pró – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
- Maior coeficiente de cestas (pontos) *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
- Maior coeficiente de cestas (pontos) *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Menor número de cestas (pontos) contra, apurados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- Sorteio.

§1º 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.

§2º 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*.

§3º 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. 19 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.

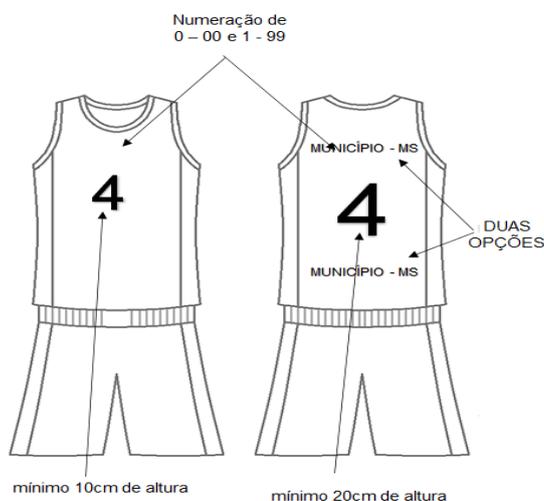
III. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item II, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados, pela ordem:

- 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.

CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

Art. 20 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 do município e sigla do Estado de MS.



§1º Os atletas que apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Regulamento e no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

§2º Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts e bermudas), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeeze e outros).

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 24 Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos Escolares da Juventude de MS e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da modalidade.

Art. 25 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.



15 a 17 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

CICLISMO

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

CICLISMO

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A Competição de Ciclismo será realizada de acordo com as regras oficiais da *Union Cycliste Internationale* (UCI) e da Confederação Brasileira de Ciclismo, salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever até 2 (dois) atletas de cada gênero e 1 (um) técnico.

Art. 3º O atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, deverá comparecer à assinatura da súmula apresentando sua credencial à equipe de arbitragem.

Art. 4º Todos os participantes do evento, Professores, Técnicos, Atletas e Oficiais, deverão ter conhecimento do Regulamento, fazer um checklist todos os dias antes da saída dos hotéis, verificando se todos estão com suas credenciais, uniformes, números dorsais, capacetes, sapatilhas, bicicletas, etc., lembrando que também são responsáveis pelos atletas que se encontram sob sua tutela no evento.

CAPÍTULO II – DO SISTEMA DE DISPUTA E REQUISITOS TÉCNICOS

Art. 5º As provas a serem realizadas são as seguintes:

PROVAS	MASCULINAS	FEMININAS
Velocidade	-	-
Prova por Pontos	15 - 18 km / Max. 10 <i>sprints</i>	10 e 12 km / Max. 6 <i>sprints</i>
Estrada (em circuito)	50 minutos + 01 volta	35 minutos + 01 volta

Art. 6º 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.

§ 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 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. 7º A ordem de saída de cada etapa acontecerá rigorosamente no horário estabelecido na reunião técnica da modalidade.

Parágrafo único: o encerramento de assinaturas de súmulas se dará 15 minutos antes do horário previsto da largada.

Art. 8º Em todas as provas os atletas devem respeitar a trajetória de *sprint*. Infrações serão julgadas pelo Colégio de Comissários.

Art. 9º Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, cada atleta deverá apresentar seu documento oficial ao coordenador de modalidade e à equipe de arbitragem, acompanhados obrigatoriamente dos seus técnicos.

CAPÍTULO III – DA COORDENAÇÃO DA PROVA

Art. 10 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. As decisões dos árbitros são irrevogáveis.

Art. 11 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.

CAPÍTULO IV – DA PROGRAMAÇÃO E REGULAMENTAÇÃO DAS PROVAS

Art. 12 Da largada:

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

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

Art. 13 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. 14 Velocidade:

- I. A prova de velocidade é uma prova contra - relógio individual com partida parada.
- II. A ordem de partida será estabelecida pelos comissários, através de sorteio.
- III. A prova será corrida em final direta.
- IV. Em caso de igualdade entre os 03 (três) melhores tempos, uma medalha idêntica será atribuída a cada corredor.
- V. 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.
- VI. Na partida, cada corredor é mantido no lugar de saída e seguro por um comissário (o mesmo para todos os participantes).
- VII. As partidas serão efetuadas igualmente a uma prova de contra o relógio em estrada, com o acionamento do cronômetro, e após 01 minuto, da partida do primeiro ciclista.
- VIII. Todos os ciclistas largarão em intervalos de 01 minuto, de acordo a ordem de largada, sorteada no Congresso Técnico.
- IX. O comissário de partida avisará ao ciclista aos 30 e aos 15 segundos, e iniciará a contagem regressiva aos 05 segundos, até autorizar o ciclista a partir, com a voz de comando "FOI".
 - a) O ciclista que antecipar a largada terá um acréscimo dos segundos proporcionais ao seu respectivo tempo final.
- X. Em caso de falsa partida, o corredor efetuará uma nova partida, após o último ciclista.
- XI. Em caso de acidente, o corredor acidentado fará uma nova partida, após o último ciclista.
- XII. Independentemente do tipo de problema (partida falsa ou defeito mecânico) todos os ciclistas terão direito a apenas 01 nova partida, desde que tenham problema nos primeiros 50 metros da prova, ficando sob responsabilidade do atleta parar e avisar sobre o problema antes dos 50 metros, solicitando uma nova largada.
- XIII. Será declarado vencedor o atleta que realizar o percurso em menor tempo. As classificações subsequentes obedecerão, em ordem crescente, os tempos obtidos.

Art. 15 Prova por pontos

- I. Prova por Pontos é uma corrida em circuito, preferencialmente, de 250 a 500m de extensão, no máximo;

- 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 atletas, deem 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 uma queda ou que tenha um problema mecânico reconhecido (quebra de parte essencial da bicicleta ou furo no pneu), terá direito a voltas neutras (a quantidade de voltas neutras deverá ser definida pelo Colégio de Comissários, de acordo com o tamanho do percurso) e deverá retornar à prova no grupo em que se encontrava no momento do incidente. Caso o ciclista não consiga retornar ao pelotão nas voltas neutras, começará a perder voltas toda vez que o grupo em que se encontrava passar por ele. Nesse caso, poderá ser impedido de retornar ou retirado da prova por decisão do Colégio de Comissários;
- 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.
- X. Caso haja empate na pontuação final entre os atletas, o critério de desempate é a colocação no último *sprint* (chegada).

Art. 16 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. É declarado vencedor o atleta que cruzar a linha de chegada na frente, ou seja, que completar o número de voltas estipulado primeiro.

VII. Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova. Caso tenha perdido voltas, ele não poderá se juntar a outros grupos. Somente poderá juntar-se com atletas que estejam na mesma volta que ele.

VIII. 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. 17 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. 18 O programa de competição de ciclismo será definido em Congresso Técnico.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Art. 19 O 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 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. Será permitido o uso de perneiras, manguitos e botinhas sobre a sapatilha;
- V. Capacete. Seu uso é obrigatório, sem o qual estará impedido de participar da competição.

§ 2º Os 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 atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

CAPÍTULO VI – DA PONTUAÇÃO

Art. 20 Em cada prova que disputar o 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. 21 Serão classificados para representar o Estado nos Jogos da Juventude, etapa nacional, os dois melhores atletas de cada gênero, que conseguirem a maior pontuação na somatória das três provas.

Parágrafo único: 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/Fundesporte.

CAPÍTULO VII – DA PREMIAÇÃO

Art. 22 Para todas as provas serão oferecidas medalhas para os 03 (três) primeiros lugares.

CAPÍTULO VIII – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art.23 Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

Parágrafo único: ao término da Reunião Técnica, todos os Técnicos deverão confirmar a participação de seus atletas nas respectivas provas.

CAPÍTULO IX – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 24 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral do Jogos da Juventude de MS.

Parágrafo único: São proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 25 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 26 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.



15 a 17 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

FUTSAL

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

FUTSAL

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

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

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

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

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

§ 3º As equipes que se apresentarem na cidade sede com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no artigo 2º deste regulamento, não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no regulamento geral, por número insuficiente de atletas para as disputas.

Art. 3º A bola do jogo será a bola adotada oficialmente pela CBFS nas categorias correspondentes.

Art. 4º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 5º 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.

§1º O primeiro período do jogo será dividido em 2 quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 1(um) minuto entre eles. A paralisação do 1º para o 2º quarto acontecerá para a substituição de atletas. Se a bola estiver em jogo, deverá ser reiniciado com bola ao chão no meio da quadra. Caso a paralisação coincida com tiro lateral, tiro de canto, gol, tiro livre direto, tiro livre indireto, arremesso de meta, pênalti ou tiro de 10 metros, as substituições acontecerão neste momento e o jogo será reiniciado com a cobrança das situações anteriormente citadas.

§2º No 1º quarto da partida não haverá substituição, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar na partida.

§3º Os atletas que não jogaram no 1º quarto deverão entrar no 2º quarto e permanecer no jogo até final desse período.

§4º O segundo tempo de 20 (vinte) minutos será jogado sem intervalo e as substituições estarão liberadas a critério do treinador, seguindo a regra oficial adotada pela CBFS.

§5º As substituições obrigatórias estabelecidas no parágrafo 3º deste artigo levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de participação para o início de jogos aplicável para ambas as equipes, e serão obrigatórias apenas na fase classificatória.

§6º Caso antes do jogo o atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de arbitragem para ciência e registro em súmula.

§7º A equipe que não cumprir o estabelecido nos parágrafos de 1º a 3º deste artigo será declarada perdedora da partida, pelo placar de 01 x 00.

Art. 6º Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos(as) atletas.

Art. 7º A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência (exceto o 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. 8º A entrada dos (as) jogadores (as) na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

- I. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.
- II. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

Art. 9º Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o (a) atleta ou membro da comissão técnica que receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 02 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.

§1º O(A) participante que em determinado momento da competição, simultaneamente, acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão por 02 (dois) jogos.

§2º 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.

§3º Não se aplica o disposto neste artigo se antes do cumprimento da suspensão, o (a) atleta ou membro da comissão técnica for absolvido (a) 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.

Art. 10 Para fins do disposto no artigo anterior entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição.

§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 modalidade.

§2º A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na fase classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o (a) atleta ou membro da comissão técnica receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da fase classificatória. Assim este participante deverá cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

Art. 11 O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes participantes da competição.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.12 O sistema de disputa seguirá as especificações do regulamento geral da competição

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 13 O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	3 pontos
Empate	2 pontos
Derrota	1 ponto

Ausência

0 pontos

Art. 14 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.

CAPÍTULO V – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DSEEMPATE

Art. 15 No caso de uma partida terminar empatada no tempo regulamentar, em uma fase que necessite ter um vencedor, serão adotados os seguintes procedimentos:

- I. Prorrogação com 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos cada.
- II. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, alternadamente, a serem cobrados por todos os atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos daquela partida.
- III. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos na marca de penalidade máxima, quantos necessários, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

Parágrafo único: Para efeito de critérios de desempate somente serão computados os gols feitos e recebidos dentro do tempo regulamentar e da prorrogação. Isto é, os gols feitos e recebidos nos pênaltis não serão computados nos critérios de desempates.

Art. 16 Caso haja empate na contagem de pontos para a classificação final serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizando somente no caso de empate entre 2 (duas) equipes)
 - b) Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase;
 - c) Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase.
 - d) Menor número de gols contra apurado em todos os jogos no grupo na fase;
 - e) Sorteio.
- I. 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.
 - II. 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*;
 - III. 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. 17 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) 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. 18 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.

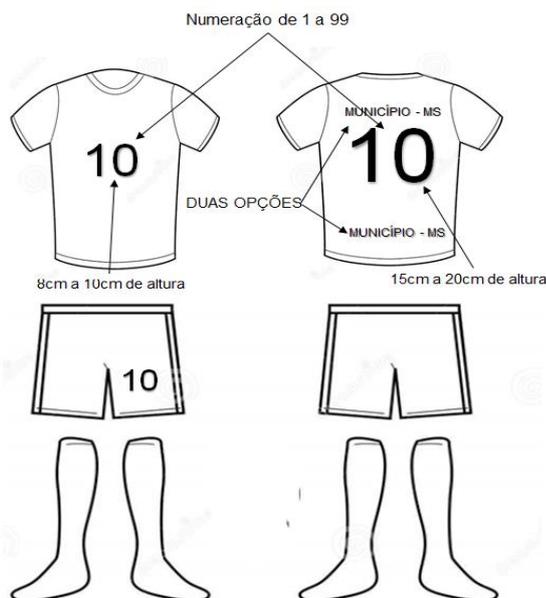
§ 2º O(A) participante que após o segundo jogo acumular 02 (dois) cartões amarelos e mais 01 (um) cartão vermelho, cumprirá automaticamente a suspensão para o terceiro jogo

Art. 19 O controle de cartões recebidos, independentemente de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes participantes da competição.

CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

Art. 20 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 são de uso obrigatório e deverão estar em conformidade com a regra;
- III. Os(As) goleiros(as) 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 do município e sigla do estado;
- VII. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, calções, shorts, bermudas,), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).



Parágrafo único: Os atletas que apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Regulamento e no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 21 O atleta somente poderá jogar de óculos se for óculos especial que não ponha em risco a integridade física sua e os demais atletas.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 22 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 23 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 24 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.



13 a 15 anos

**REGULAMENTO ESPECÍFICO
GINÁSTICA ARTÍSTICA FEMININA
2022**

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

GINÁSTICA ARTÍSTICA FEMININA

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A Competição de ginástica artística será regida de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Ginástica (FIG), reconhecidas pela Confederação Brasileira de Ginástica (GBG), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever até 02 (duas) atletas e 1 técnico(a).

Art. 3º A atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início da competição, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem e estar acompanhada por seu técnico (também portando sua credencial), salvo quando o mesmo já se encontre acompanhando outra atleta em competição.

CAPÍTULO II – DAS REGRAS DE COMPETIÇÃO

Art. 4º A competição de ginástica artística feminina obedecerá às regras apresentadas na tabela a seguir:

Tabela 1: Regras e Sistema de Competição

CATEGORIA JUVENIL		
13 a 15 anos (Nascidas em 2007, 2008 e 2009)		
APARELHOS: Salto sobre a mesa, Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e solo		
NOTA D	De acordo com o Código de Pontuação da Federação Internacional de Ginástica (ciclo 2017-2020) para Categoria Juvenil, e seguintes especificidades: Bonificação + 0.10 para elementos cravados da seguinte forma: Paralelas Assimétricas e Trave de Equilíbrio: saídas cravadas mínimo C Solo: Linha acrobática com mortal mínimo D Salto: Salto cravado com Nota D a partir de 4.00p	
NOTA E		
REGUISITOS DE COMPOSIÇÃO		
VALOR DE LIGAÇÃO		
SISTEMA DE COMPETIÇÃO		
CI E CII CIV	CI – CII – CIV	2 - 2
	CIII	06 melhores ginastas em cada aparelho Máximo de 1 ginasta por estado município
PREMIAÇÃO		
POR EQUIPES	Duas notas em cada aparelho	Medalhas 1º ao 3º lugar para atletas
INDIVIDUAL GERAL	Soma dos 4 (quatro) aparelhos	Medalhas 1º ao 3º lugar para atletas
POR APARELHOS	Salto sobre a mesa, Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo	Medalhas 1º ao 3º lugar para atletas

Art. 5º Serão classificadas para representar o Estado nos Jogos da Juventude 2022, etapa nacional as três melhores classificadas no individual geral.

Parágrafo único: para a escolha do (a) técnico (a) segue o que determina o §3º do art. 37º do regulamento geral.

CAPÍTULO III – DAS BONIFICAÇÕES

Art. 6º. Para a competição de Ginástica Artística feminina, serão aplicadas as bonificações conforme descritas nas tabelas a seguir:

I. Sistema Especial de Bonificações:

Aparelho	Movimento	Bonificação
	Salto sobre a mesa com mortal e no mínimo 180° sobre o eixo longitudinal	0,10p.
	Salto sobre a mesa com mortal e no mínimo 180° sobre o eixo longitudinal cravado	0,10p.
	Salto sobre a mesa com mortal, de grupos diferentes e rotações diferentes na final por aparelhos.	0,20p.
	2º elemento de voo com largada e retomada na mesma barra, valor D	0,20p.
	Linhas acrobáticas cravadas a partir de D	0,10p.

II. Bonificações para Saídas nas Paralelas assimétricas, Trave e Solo:

Dificuldade	Bonificação
Saídas cravadas dificuldade mínima C	0,10p.
Saídas a partir de D	0,20p.

Parágrafo único: Os movimentos serão bonificados se não houver erro grave ou/equedas.

PROGRAMAÇÃO GERAL DE COMPETIÇÃO		
Treinamento oficial e Congresso Técnico		
CI, CII e CIV	Equipe e individual geral	
CIII	06 melhores ginastas em cada aparelho máximo de 1 ginasta por município	
CONFIGURAÇÃO DOS APARELHOS		
Aparelhos	Medidas	Colchões de segurança
Salto sobre a mesa	FIG	Oficial FIG
Paralelas Assimétricas		

Trave de Equilíbrio		
Solo		

CAPÍTULO III – DOS UNIFORMES

Art. 7º A atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizada, conforme as regras da modalidade.

Art. 8º As atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste capítulo e regulamento geral, não serão impedidas de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigadas a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, as atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 9º Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes de competição, bem como nos uniformes formais e informais, e nos acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, *squeezes* e outros).

Art.10 Em todas as provas, as atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções.

CAPÍTULO IV – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 11 Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 12 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 13 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 14 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.



15 a 17 anos

**REGULAMENTO ESPECÍFICO
GINÁSTICA ARTÍSTICA MASCULINA
2022**

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

GINÁSTICA ARTÍSTICA MASCULINA
CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A Competição de Ginástica Artística será regida de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Ginástica (FIG), reconhecidas pela Confederação Brasileira de Ginástica (CBG), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º O município/equipe/escola poderá inscrever até 02 atletas e 01 técnico (a).

Art. 3º O atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início da competição, deverá apresentar sua credencial à gênero de arbitragem e estar acompanhado por seu técnico (também portando sua credencial), salvo quando o mesmo já se encontra acompanhando outro atleta em competição.

CAPÍTULO II – DAS REGRAS DE COMPETIÇÃO

Art. 4º A competição de ginástica artística masculina obedecerá às regras apresentadas na tabela a seguir:

Tabela 1: Regras e Sistema de Competição

CATEGORIA JUVENIL		
15 a 17 anos (nascidos em 2005, 2006 e 2007)		
Solo, Cavalo com Alças, Argola, Salto, Paralelas e Barra fixa		
NOTA D	Conforme regra FIG + Sistema Especial de Bonificação CBG	
NOTA E	Conforme regra FIG	
GRUPO DE ELEMENTOS	Conforme regra FIG	
	Saída B Saída C	Conforme regra FIG
DEDUÇÕES ESPECÍFICAS	Aplica-se regra FIG para séries curtas	
	Aplicam-se as restrições FIG com relação a elementos proibidos para juvenis.	
SISTEMA DE COMPETIÇÃO		
CI E CII CIV	CI – CII - CIV	2 - 2
	CIII	6 melhores em cada aparelho Máximo de 01 ginasta por município
		Três melhores de cada categoria serão premiados
PREMIAÇÃO		
POR EQUIPES	Duas notas em cada aparelho	Medalhas 1º ao 3º lugar para atletas

INDIVIDUAL GERAL	Soma dos 6 (seis) aparelhos	Medalhas 1º ao 3º lugar para atletas
POR APARELHOS	Solo, Cavalos com Alças, Argolas, Salto, Paralela e Barra fixa	Medalhas 1º ao 3º lugar para atletas

Art. 5º Serão classificados para representar o Estado nos Jogos da Juventude 2021, etapa nacional os três melhores classificados no individual geral.

Parágrafo único: para a escolha do (a) técnico (a) segue o que determina o §3º do art. 37º do regulamento geral.

PROGRAMAÇÃO		
1º dia	Treinamento oficial e Congresso Técnico	
2º dia	CI CII E CIV	Gênero e individual
3º dia	CIII	6 melhores ginastas em aparelho máximo de 1 ginasta por município
CONFIGURAÇÃO DOS APARELHOS		
Aparelhos	Medidas	Colchões de segurança
Solo	FIG	FIG
Cavalos com Alças		FIG
Argolas		FIG
Salto		FIG
Paralela		FIG
Barra fixa		FIG

CAPÍTULO III – DAS BONIFICAÇÕES

Art. 6º Para a competição de ginástica artística masculina, serão aplicadas as bonificações conforme descritas nas tabelas a seguir:

I. Sistema Especial de Bonificações:

Aparelho	Movimento	Bonificação
SOLO	Mortal + Duplo mortal ou vice-versa	0,20
CAVALO COM ALÇAS	Qualquer sequência <i>Flop</i> ou Combinada	0,10
PARALELA	<i>Stuts</i> (#1.03)	0,10
	<i>Diamidov</i> (#1.21)	0,10
	<i>Luf troll</i> (#1.33)	0,10
	Saída em duplo para frente (#4.05)	0,10
	<i>Felge</i> ao apoio invertido (#3.106)	0,10
BARRA FIXA	<i>Adler</i> (#3.63)	0,10
	2ª largada com voo (família diferente)	0,10

II. Bonificações para Saídas Cravadas

Categoria	Competição	Dificuldade	Bonificação
Juvenil	CI, CII, CIII E CIV	Min. C	0,10p

III. Bonificações para Salto

Categoria	Competição	Dificuldade	Bonificação
Juvenil	CI e CIII	Mínimo rotação de mortal com pirueta	0,10p

Parágrafo único: Os movimentos serão bonificados se não houver erro grave.

CAPÍTULO IV – DOS ELEMENTOS ADAPTADOS CBG

Art. 7º Os elementos adaptados CBG deverá seguir o disposto abaixo:

Tabela 2: Elementos Adaptados CBG

Aparelho	Movimento	Dificuldade	Grupo de elementos
	Estrela	A	I
	Rodante	A	I
	Falsa tesoura para frente	A	I
	Falsa tesoura para trás	A	I
	Subida chaveada	A	II
	Saída em mortal gr. para frente ou para trás	A	IV
	Esquadro afastado	A	I
	Saída em mortal gr. para frente ou para trás	A	IV
	Quipe afastado	A	III
	Giro de sola a parada de mãos	B	III

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Art. 8º O atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizado, conforme as regras da modalidade.

Art. 9º Os atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Capítulo e regulamento geral, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 10 Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes de competição, bem como nos uniformes formais e informais, e nos acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, *squeezes* e outros).

Art. 11 Em todas as provas, os atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções.

CAPÍTULO VI – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 12 Os representantes dos gêneros participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 13 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 14 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 15 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.



13 a 15 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

GINÁSTICA RÍTMICA

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

GINÁSTICA RÍTMICA

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A competição de ginástica rítmica será realizada de acordo com as regras oficiais da *Fédération Internationale de Gymnastique* (FIG), adotadas pela Confederação Brasileira de Ginástica, salvo o estabelecido neste regulamento.

~~**Art. 2º** Cada unidade da federação poderá inscrever até 4 (quatro) atletas e 1 (um) técnico (a).~~

Art. 2º Cada município/equipe/escola poderá inscrever até 3 (três) atletas nascidas em 2007, 2008 ou 2009 (13 a 15 anos) e 1 (um) técnico(a).

Art. 3º A atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início da competição, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem e estar acompanhada por seu técnico (também portando sua credencial), salvo quando o mesmo já se encontra acompanhando outra atleta em competição.

CAPÍTULO III – DOS REQUISITOS TÉCNICOS E DAS PROVAS

Art. 4º Os aparelhos e os collants das ginastas deverão estar em conformidade com as normas previstas no código de pontuação de ginástica rítmica da FIG.

Parágrafo único: não será exigido emblema na malha/collant de competição.

Art. 5º As músicas deverão ser encaminhadas via e-mail (será informado próximo ao evento), em formato mp3 ou wma, seguindo a seguinte denominação: nome do município/nome da ginasta/aparelho (NOMEDOMUNICIPIO_NOMEDAGINASTA_APARELHO).

Parágrafo único: não obstante à exigência prevista no caput deste artigo, todos (as) os (as) treinadores (as) também deverão levar as músicas das ginastas em pendrive, separadas por ginastas e aparelhos, para a competição e para o treinamento.

Art. 6º As provas individuais serão realizadas conforme a seguir:

I. Aparelho arco (peso mínimo 300g, 70 a 90cm de diâmetro);

II. Aparelho maçãs (40 a 50 cm de comprimento, peso 150gr).

Art. 7º As exigências técnicas para os exercícios aparelhos arco e maçãs, deverão atender ao disposto na tabela abaixo:

			
DIFICULDADE			
Dificuldade Corporal - DB Mínimo 3 Serão contabilizadas as 7 DBs de valor mais alto Saltos-Mínimo1 Equilíbrios-Mínimo1 Rotações-Mínimo1	Ondas corporais totais Mín. 2 W	Elementos Dinâmicos com Rotação Máximo 4 R	Dificuldade de Aparelho Mínimo 1 máximo 15 DA

Art. 8º As exigências técnicas seguem o regulamento da categoria juvenil da CBG, que está em sintonia com o regulamento da categoria juvenil da FIG.

Art. 9º É permitido música com palavras para as 2 (duas) provas.

Art. 10 Na omissão deste regulamento específico será aplicado o código de pontuação de ginástica rítmica da FIG – ciclo 2022/2024

Art. 11 Aparelho e collant de competição poderão ser aferidos pela coordenação de arbitragem do evento.

CAPÍTULO IV – DO PROGRAMA DE COMPETIÇÃO

Art. 12 O programa de competição de ginástica rítmica se dará conforme tabela abaixo:

Programação
Competição por equipe, individual e individual geral

CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO

Art. 13 Serão premiadas as ginastas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares nas seguintes competições:

- I. Individual por equipe: somatória das 3 (três) notas de cada aparelho (seis notas) da delegação na competição por equipe. Serão premiados com troféus os 1º, 2º e 3º lugares;
- II. Individual geral: somatório das notas obtidas nos 2 (dois) aparelhos na competição individual geral. Serão premiados com medalhas os 1º, 2º e 3º lugares;
- III. Individual por aparelho: classificação pelas notas obtidas na apresentação por aparelho. Serão premiados com medalhas os 1º, 2º e 3º lugares por aparelho.

Parágrafo único: no caso de empate será classificada para final a ginasta que obtiver a maior pontuação na execução total. Se persistir o empate, a ginasta com mais baixa falta técnica de execução prevalecerá. Se persistir o empate, a ginasta com maior nota de dificuldade prevalecerá. Se persistir o empate permanecerão empatadas.

Art. 14 Serão classificadas para representar o Estado nos Jogos da Juventude – 2022 (Etapa Nacional) as três melhores classificadas na soma dos dois aparelhos.

Parágrafo único: o técnico campeão dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 será o vencedor da competição individual por equipe.

CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

Art. 15 A atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizada, conforme as regras da modalidade.

Art. 16 As atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste capítulo e regulamento geral, não serão impedidas de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigadas a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, as atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 17 Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes de competição, bem como nos uniformes formais e informais, e nos acessórios (bonés, meias, óculos,

toalhas, mochilas, squeezes e outros).

Art. 18 Em todas as provas, as atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções.

CAPÍTULO VII – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 19 Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 20 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 21 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 22 Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comitê Organizador dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2022, com o suporte dos gestores técnicos da respectiva modalidade, não podendo, essas resoluções, contrariar as regras oficiais da modalidade.



15 a 17 anos
REGULAMENTO ESPECÍFICO
HANDEBOL
2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

HANDEBOL

CAPÍTULO I - DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

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

Art. 2º O município/equipe poderá inscrever de 10 (dez) a 11 (onze) atletas em cada gênero, 01 (um) técnico por gênero.

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

§ 2º As equipes que se apresentarem na cidade sede com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no caput deste artigo não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no regulamento geral, por número insuficiente de atletas para as disputas.

Art. 3º As bolas a serem utilizadas na competição serão as bolas oficiais adotadas pela CBHb nas categorias correspondentes.

Art. 4º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO II - DA COMPETIÇÃO

Art. 5º Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2022 serão disputados seguindo as normas a seguir:

§1º 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 entre ambos.

§2º Nos primeiros 7 (sete) minutos do 1º tempo da partida não haverá substituição, salvo em caso de contusão atestada pela equipe médica do evento. O atleta contundido não poderá retornar na partida.

§3º Os atletas que não jogaram nos primeiros 7 (sete) minutos do 1º tempo deverão entrar no 2º tempo, não podendo ser substituídos até o sétimo minuto do segundo tempo.

§4º As substituições estarão liberadas a critério do treinador, seguindo a regra oficial adotada pela CBHb, a partir do sétimo minuto em ambos os tempos da partida.

§5º As substituições obrigatórias estabelecidas no parágrafo 3º deste artigo levarão em consideração a proporcionalidade de atletas em condição de participação para o início de jogos aplicável para ambas as equipes, e serão obrigatórias apenas na fase classificatória.

§6º Caso antes do jogo o atleta se lesione ou fique sem condição de jogo, deverá apresentar atestado médico à equipe de arbitragem para ciência e registro em súmula.

§7º A equipe que não cumprir o estabelecido nos parágrafos de 2º e 3º deste artigo será declarada perdedora da partida, pelo placar de 01 x 00.

Art. 6º A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos (exceto o 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. 7º A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

- I. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade;
- II. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

Art. 8º Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/gênero, o atleta/membro da comissão técnica que for desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

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

§2º Para fins do disposto neste artigo, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.9º O sistema de disputa seguirá as especificações do regulamento geral da competição.

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 10 O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	3 pontos
Empate	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 11 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.

CAPÍTULO V – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

Art. 12 No caso de uma partida terminar empatada no tempo regulamentar e essa partida necessitar de um vencedor, serão adotados os seguintes procedimentos:

- I. Prorrogação com 02 (dois) tempos 05 (cinco) minutos cada.
- II. Caso não defina na prorrogação, será realizada uma primeira rodada de 5 (cinco) cobranças de 7 (sete) metros para cada equipe com atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 5 (cinco) atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus atletas. O(A)s goleiros(as) podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os atletas eleitos para participar. Atletas podem participar no tiro de 7 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.
- III. Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 5 (cinco) atletas para uma segunda rodada de 5 (cinco) cobranças de 7 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos atletas da primeira rodada. Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos.
- IV. Persistindo o empate serão adotadas cobranças alternadas até que se haja um vencedor.

Parágrafo único: Os atletas desqualificados ou excluídos no final do tempo regulamentar e de prorrogação de jogo não poderão participar das cobranças de tiros de 7 (sete) metros.

Art. 13 Caso haja empate na contagem de pontos para a classificação final serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
 - a) Confronto direto.
 - b) Maior número de vitórias;
 - c) Maior coeficiente de gols *average* apurados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - d) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - e) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - f) Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
 - g) Sorteio.

- 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) Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
 - g) Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
 - h) Sorteio.

Observações:

§1º 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.

§2º 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*;

§3º 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;

§4º 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.

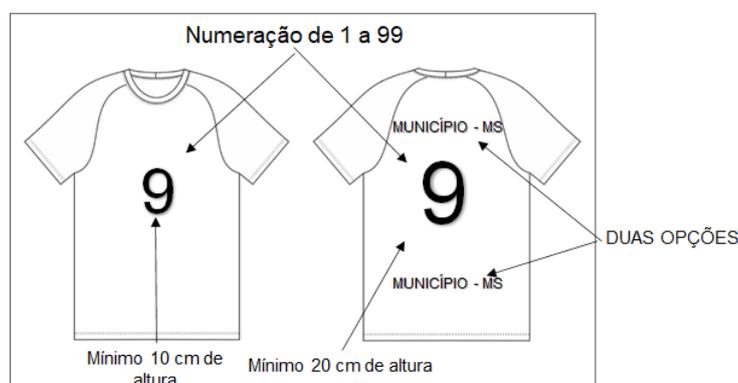
Art. 14 Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º Lugar:

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

CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

Art. 15 Os uniformes deverão obedecer às regras oficiais, ao regulamento geral e aos critérios a seguir:

- I. As camisas deverão ser numeradas nas costas e na frente;
- II. Os atletas deverão utilizar as meias na mesma cor;
- III. O (A) goleiros (as) deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários, poderão utilizar calça esportiva ou shorts;
- IV. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do (a) goleiro (a) com quaisquer outros jogadores, o comitê organizador fornecerá um colete de cor contrastante;
- V. Não será permitido jogar com óculos (a não ser o específico para jogos), *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas de acordo com a regra 4.9 (Regras Oficiais IHF/CBHB);
- VI. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts e bermudas), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, *squeezes* e outros);
- VII. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome do município e sigla do estado;



Parágrafo único - Os atletas que apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Regulamento e no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 16 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição deverá obedecer ao Regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 17 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 18 Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comitê Organizador dos Jogos Escolares da Juventude 2022, com o suporte dos gestores técnicos da respectiva modalidade, não podendo, essas resoluções, contrariar as regras oficiais da modalidade.



15 a 17 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

JUDÔ

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

JUDÔ

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A competição de Judô será regida de acordo com as regras oficiais da *International Judo Federation* (IJF), adotadas pela Confederação Brasileira de Judô (CBJ), salvo o estabelecido neste regulamento.

Parágrafo único: a disputa será realizada no formato individual e por equipes.

Art. 2º Cada município/equipe/escola poderá inscrever 8 (oito) atletas em cada gênero e 2 (dois) técnicos, sendo um para o gênero feminino e um para o gênero masculino.

Art. 3º Cada atleta só poderá participar de 01 (uma) categoria de peso na competição individual.

- I. Ao inscrever-se na competição individual, o (a) atleta será automaticamente inscrito na respectiva categoria de peso na competição por equipes.
- II. O responsável pela delegação deverá confirmar a participação da equipe até o término da disputa da competição individual. A quantidade mínima de atletas inscritos é de 05 (cinco) judocas em diferentes categorias, independente do gênero.

~~§ 1º A equipe com 16 atletas terá direito a um auxiliar técnico.~~

Art. 4º Graduação mínima estabelecida para a participação é laranja

Art. 5º 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. 6º Serão observados os seguintes limites de peso:

CATEGORIA	FEMININO	MASCULINO
Superligeiro	-40 Kg	-50 Kg
Ligeiro	-44 Kg	-55 Kg
Meio-leve	-48 Kg	-60 Kg
Leve	-52 Kg	-66 Kg
Meio-médio	-57 Kg	-73 Kg
Médio	-63 Kg	-81 Kg
Meio-pesado	-70 Kg	-90 Kg
Pesado	+70 Kg	+90 Kg

Art. 7º A competição por equipes será disputada nas seguintes categorias de peso:

CATEGORIAS MISTAS
-44 kg
-55 kg
-52 kg
-66 kg
-63 kg
-81 kg
+63 kg
+81 kg

Art. 8º A responsabilidade pela pesagem será da Comissão de Pesagem da Federação.

Art. 9º Todos os atletas inscritos deverão se apresentar no horário e local marcado para o início da pesagem devidamente trajados de roupas de banho ou traje íntimo (sungã, biquíni, cueca, calcinha e sutiã, top ou collant). Não será permitido pesar nu.

Art. 10 Na competição por equipes, os atletas deverão se apresentar por Município e as equipes pesarão completas. O atleta que não comparecer junto de sua equipe estará automaticamente eliminado do evento.

Parágrafo único: os atletas poderão utilizar uma camisa para pesagem, porém, não haverá tolerância de peso oriundo desta vestimenta.

Art. 11 Em todas as pesagens haverá uma tolerância de 100g do limite máximo de cada categoria, uma vez que é proibido pesar nu.

Art. 12 Na pesagem oficial da competição por equipes haverá uma tolerância de 2 Kg do limite máximo de cada categoria.

Parágrafo único: os atletas que não participarem da competição individual por se apresentarem com o peso incompatível à sua categoria na pesagem oficial, não terão tolerância de peso na competição por equipes.

Art. 13 Só será permitida a passagem do atleta uma única vez durante a pesagem oficial.

Art. 14 O atleta deverá permanecer na balança somente até a aferição do peso pela Comissão de Pesagem.

Art. 15 Não será permitida qualquer tipo de manobra que vise a alteração do peso aferido. Após o registro do peso, o atleta deverá se retirar. Os atletas que não atenderem as determinações citadas serão desclassificados automaticamente do evento.

Art. 16 Na situação em que o (a) atleta estiver em conformidade com a sua categoria de peso, não precisará assinar a lista. Caso o (a) atleta ultrapasse os limites de pesos permitidos para a sua categoria, deverá assinar a lista de pesagem e se retirar.

Art. 17 Os atletas que não confirmarem seu peso dentro dos limites mínimo/máximo da categoria que forem inscritos serão eliminados da competição.

Art. 18 Nos dias de competição individual, ocorrerá o sorteio da pesagem aleatória 45 minutos antes do horário previsto para o início de cada categoria. A pesagem começará imediatamente após o sorteio e terá duração de 30 minutos.

Parágrafo único: não haverá pesagem aleatória para a competição por equipes.

Art. 19 A lista de atletas sorteados, 04 (quatro) por categoria, será divulgada na área de aquecimento/concentração dos competidores. Os atletas sorteados deverão comparecer a pesagem e seu peso não poderá exceder a 5% do limite de sua respectiva categoria, conforme ilustra o quadro a seguir:

FEMININO		MASCULINO	
-40 Kg	-42,0 Kg	-50 Kg	-52,5 Kg
-44 Kg	-46,2 Kg	-55 Kg	-57,8 Kg
-48 Kg	-50,4 Kg	-60 Kg	-63,0 Kg
-52 Kg	-54,6 Kg	-66 Kg	-69,3 Kg
-57 Kg	-59,9 Kg	-73 Kg	-76,7 Kg
-63 Kg	66,2 kg	-81 Kg	-85,1 Kg
-70 Kg	-73,5 Kg	-90 Kg	-94,5 Kg
+70 Kg	--	+90 Kg	--

Parágrafo único: os atletas terão uma tolerância de 100g do limite máximo de cada categoria, uma vez que é proibido pesar nu.

Art. 20 Caso não consiga confirmar o peso na pesagem aleatória, o atleta será desclassificado e não poderá competir.

Art. 21 Toda e qualquer ação visando a perda rápida de peso que coloque em risco a saúde do atleta, será relatada e encaminhada para CDE, ficando o técnico sujeito as sanções previstas.

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 22 Os combates terão a duração de 04 (quatro) minutos, tempo válido para ambos os gêneros.

§1º Caso necessário, será adotado o sistema de Golden Score, caso necessário, sem limite de tempo. O combate será encerrado quando um atleta conseguir a primeira pontuação sobre o outro.

§2º No caso de *osaekomi* (imobilização) o atleta poderá continuar o combate até atingir a pontuação máxima.

Art. 23 Sobre as técnicas de SHIME-WAZA e KANSETSU-WAZA (estrangulamento e chaves de articulações), 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. 24 O sistema de disputas se dará da seguinte forma:

- I. Até dois (2) na súmula (individual e equipes): Quando apenas dois atletas ou equipes estiverem inscritos, deverá haver confrontos entre eles no sistema de melhor de duas vitórias.
- II. De três (3) a cinco (5) na súmula (individual e equipes): Quando o número de atletas ou equipes for igual a três (3), quatro (4) ou cinco (5) o sistema de apuração será o Round Robin ou rodízio (todos contra todos).
- III. Seis (6) ou mais na súmula (individual): Quando o número de competidores em cada categoria de peso for igual ou superior a seis, a apuração será feita pelo sistema de eliminatória, com repescagem entre os perdedores dos semifinalistas (repescagem dupla).
- IV. Seis (6) ou mais na súmula (equipes): Quando o número de competidores em cada categoria de peso for igual ou superior a seis, a apuração será feita pelo sistema de eliminatória, com repescagem entre os perdedores das quartas de final (repescagem olímpica).

Art. 25 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. 26 Todo atleta que após confirmar a participação durante a Reunião Técnica, não se apresente para a pesagem ou competição, perderá o combate por Fusen-Gachi (ausência) e será encaminhado à Comissão Disciplinar de acordo com o Regulamento Geral.

Art. 27 Para a classificação e desempate entre os 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 atletas empatados.

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

CAPÍTULO III – DOS UNIFORMES

Art. 28 O atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado, ou seja, portando um judogi branco e outro azul.

§1º Os judogis deverão estar rigorosamente dentro das condições exigidas no regulamento da Confederação Brasileira de Judô.

§2º As regras de controle do judogi serão observadas durante a competição e a responsabilidade da utilização do judogi de forma correta é dos técnicos e atletas.

§3º Se, durante a realização do combate, a equipe de arbitragem constatar alguma irregularidade o atleta será desclassificado da luta.

Art. 29 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.

CAPÍTULO IV – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 30 Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO

Art. 31 A premiação com medalhas obedecerá aos seguintes critérios:

- I. Nos confrontos com até 5 (cinco) participantes serão premiados os atletas classificados em 1º, 2º e um 3º lugar.
- II. Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes serão premiados os classificados em 1º, 2º e dois 3º lugares.

Art. 32 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

Parágrafo único: os critérios de desempate de premiação com troféus devem respeitar a seguinte ordem:

- a. Maior número de primeiros lugares;
- b. Maior número de segundos lugares;
- c. Maior número de terceiros lugares;
- d. Maior número de quartos lugares e assim por diante;
- e. Maior número de estudantes-atletas participantes na modalidade e gênero;
- f. Sorteio.

CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 33 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 34 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 35 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.



15 a 17 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

NATAÇÃO

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

NATAÇÃO

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A competição de natação será realizada de acordo com as regras oficiais da Fédération Internationale de Natation (FINA), adotadas pela Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA), salvo o estabelecido neste regulamento.

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

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

Art. 3º A competição poderá ser realizada em piscina de 25 ou 50 metros de extensão, com 08 (oito) ou 10 (dez) raias e a temperatura da água deverá estar entre 25°C e 28°C.

~~**Art. 4º** Cada atleta poderá participar de 03 (três) provas individuais e dos revezamentos em todo o programa de competição.~~

Art. 4º Cada atleta poderá participar de 04 (quatro) provas individuais e dos revezamentos em todo o programa de competição.

Art. 5º Nas provas de revezamento será permitida a formação da equipe com atletas de diferentes instituições de ensino do mesmo município.

Art. 6º Caso algum município não tenha o número suficiente de 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.

CAPÍTULO II – DAS PROVAS E PROGRAMA DE COMPETIÇÃO

~~**Art. 7º** A competição será realizada em (03) três dias, com (06) etapas em final direta.~~

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

PROVAS	FEMININO	MASCULINO
Borboleta, Costas e Peito	50, 100 e 200 metros	50, 100 e 200 metros
Livre	50, 100, 200, 400, 800 e 1.500 metros	50, 100, 200, 400, 800 e 1.500 metros
Medley	200 e 400 metros	200 e 400 metros
Revezamento	4x100 e 4x200 metros livre	4x100 e 4x200 metros livre
	4x100 metros medley	4x100 metros medley
	4x100 metros medley misto 4 x 100 metros livre Misto	

Art. 8º 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. 9º O atleta (campeão) que atingir o índice técnico estipulado pela organização, poderá representar o Estado nos Jogos da Juventude, etapa nacional.

Art. 10 No caso de apenas 01 (um) atleta inscrito para a prova, esta será realizada para aferição de tempo (índice técnico), porém, não contará os pontos.

Art.11 Os tempos dos atletas só poderão ser considerados para índices quando obtidos em piscinas de 25 e 50 metros de extensão, em competições oficiais controladas pelas Federações estaduais filiadas a CBDA, que serão responsáveis pela exatidão e veracidade dos tempos apurados. Resultados obtidos em competições internacionais realizados por entidades filiadas à FINA também serão válidos para índices, bem como resultados obtidos em competições exclusivamente estudantis e universitárias, realizados com arbitragem oficial de uma Federação estadual filiada, ou pela Confederação Brasileira de Desporto Escolar (CBDE) e suas entidades internacionais superiores, mas todos os resultados e seus tempos oficiais deverão constar no sistema oficial da CBDA até a data-limite de inscrição do Campeonato.

Art. 12 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. 13 Será feita a contagem de pontos por gênero feminino e masculino.

Art. 14 Cada município poderá inscrever 02 (dois) atletas por prova individual.

§1º Caso seja efetuada de forma errônea a inscrição de um nadador em mais de 04 (quatro) provas individuais, o mesmo será cortado da 5ª prova ou demais, seguindo a ordem do programa de provas.

§2º No caso de haver inscrição de 03 (três) ou mais atletas por prova individual do mesmo município, considerar-se-á a inscrição dos dois primeiros atletas inscritos, respeitando a ordem de inscrição apresentada pelo município de cima para baixo, cortando os demais.

Art. 15 O atleta deverá estar no controle das provas com antecedência mínima de 03 (três) series, devidamente uniformizado, portando a sua credencial dos Jogos.

Art. 16 Quando o atleta não comparecer a uma prova, ficará impedido de competir nas outras provas da mesma etapa/período, inclusive das provas de revezamentos.

CAPÍTULO III – DOS UNIFORMES

Art. 17 O 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 É opcional constar nos uniformes de competição (sungas, maiôs e toucas) o nome do município e sigla do estado.

§ 2º Os 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 atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Parágrafo único: não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes de competição, bem como nos uniformes formais e informais, e nos acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).

CAPÍTULO IV – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 18 Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

Art. 19 Os representantes de todas as unidades da federação, deverão confirmar as inscrições das equipes de revezamentos na reunião técnica da modalidade. Caso esta confirmação não seja feita, as equipes serão cortadas das provas.

Art. 20 O prazo final para alteração do “*start list*” dos atletas por prova será de acordo com os prazos de substituições e alterações estabelecidos no Regulamento Geral do evento.

Art. 21 Após a reunião técnica será distribuído o “*start list*” definitivo por prova, por meio de boletim oficial ou qualquer outra forma de comunicação oficial da organização.

Art. 22 Após o prazo limite que consta do Regulamento Geral do evento, a única alteração permitida será o cancelamento de participação do atleta em qualquer prova. Este cancelamento deverá ser realizado na reunião técnica da modalidade.

CAPÍTULO V – DA PONTUAÇÃO

Art. 23 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

Parágrafo único: Em caso de duas ou mais equipes terminarem empatadas na contagem geral de pontos, será declarada vencedora a equipe que obtiver o maior número de primeiros lugares. Em persistindo o empate, será verificado o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até que se desfaça o empate.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 24 Nas provas individuais serão oferecidas medalhas para os atletas classificados em, 1º, 2º e 3º lugares.

Art. 25 Nas provas de revezamentos serão oferecidas medalhas para as equipes classificadas em, 1º, 2º e 3º lugares.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 26 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 27 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 28 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.



15 a 17 anos
REGULAMENTO ESPECÍFICO
TAEKWONDO
2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

TAEKWONDO

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A competição será realizada de acordo com as regras oficiais da World Taekwondo (WT) da Confederação Brasileira de Taekwondo (CBTKD), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º A competição será realizada na categoria juvenil, de 15 a 17 anos, atletas nascidos entre 2005 e 2007.

Art. 3º A disputa será realizada no formato individual (masculino e feminino) e por equipes (equipe mista).

Art. 4º Cada atleta só poderá se inscrever e participar de 01 (uma) categoria de peso na competição individual

- I. O responsável pela delegação deverá confirmar a participação da equipe até o término da disputa da competição individual.
- II. A disputa da categoria por equipe será composta pela seleção de atletas que estão inscritos na categoria individual.

§ 1º Cada município/equipe/escola poderá inscrever até 5 (cinco) atletas em cada gênero, sendo 01 (um) atleta por categoria de peso.

§ 2º O município poderá inscrever 2 (dois) técnicos, sendo 01 (um) para o gênero feminino e 01 (um) para o gênero masculino.

Art. 5º Será permitida a participação do atleta com a graduação mínima de 2º GUB (faixa vermelha) tanto para o gênero feminino quanto para o masculino.

Parágrafo único: o técnico deverá ter consigo documento oficial emitido pelo Estado declarando e se responsabilizando pela graduação referida do atleta.

Art. 6º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica do Taekwondo, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO II – DAS CATEGORIAS E PESAGEM

Art. 7º A competição será disputada pelas seguintes categorias de peso:

FEMININO		MASCULINO	
Não exceder 44Kg	Até 44Kg	Não exceder 48Kg	Até 48Kg
Acima de 44kg não excedendo 59kg	Até 49kg	Acima de 48kg não excedendo 55kg	Até 55kg
Acima de 49kg não excedendo 55kg	Até 55kg	Acima de 55kg não excedendo 63kg	Até 63kg
Acima de 55kg não excedendo 63kg	Até 63kg	Acima de 63kg não excedendo 73kg	Até 73kg
Acima de 63kg	Acima de 63kg	Acima de 73kg	Acima de 73kg

Art. 8º A reunião técnica será composta com representante das equipes participantes e tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição tais como: normas gerais, cronograma e informações técnicas, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

Art. 9º A pesagem OFICIAL terá duração MÁXIMA de até 02 horas em cujo período será feita a homologação do peso do atleta.

§ 1º O atleta terá direito a duas pesagens dentro desse período para qualificar seu peso. Os atletas que não confirmarem seu peso dentro dos limites mínimo/máximo da categoria que foram inscritos serão eliminados da competição.

§ 2º Durante a pesagem, os competidores do gênero masculino devem vestir sungas ou cuecas e as competidoras do gênero feminino devem vestir calcinhas/sutiãs ou biquínis.

§ 3º Não será permitido a qualquer atleta a pesar-se nu e, portanto, haverá uma tolerância de 100g.

Art. 10 Pesagem randômica:

§ 1º A pesagem randômica dos atletas será efetuada em local e hora determinada, e constará na programação oficial do evento.

§ 2º Serão sorteados um mínimo de 2 ou 10% da chave dos atletas de cada gênero e categoria de peso para uma pesagem aleatória, denominada esta pesagem randômica.

§ 3º A pesagem RANDÔMICA terá duração de 30 minutos e iniciará 1h antes do início das lutas, encerrando-se, portanto, 30 minutos antes do horário previsto para início dos combates.

§ 4º O atleta terá direito a uma única pesagem na qual ele deve estar dentro da faixa de peso que engloba o peso mínimo da sua categoria ou até 5% acima do limite de peso máximo da sua categoria.

§ 5º O (a) atleta deverá apresentar, no ato de qualquer pesagem oficial (geral e/ou randômica) a sua credencial dos Jogos da Juventude.

Art. 11 Toda e qualquer ação para perda rápida de peso que coloque em risco a saúde do atleta será relatada e encaminhada para Comissão Disciplinar, ficando o técnico sujeito as sanções previstas.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 12 O sistema de disputa a ser empregado será definido de acordo com o número de participantes inscritos.

§ 1º Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) municípios inscritos.

§ 2º Quando apenas dois atletas estiverem inscritos na categoria, deverá haver confronto entre eles no sistema de melhor de duas vitórias;

§ 3º Quando o número de competidores na categoria de peso for inferior a quatro, ou seja, com 3 atletas, o sistema de apuração será o “round-robin”. Nos casos de “round-robin”, para a classificação e desempate entre os atletas, será obedecido o seguinte critério:

- I. Número de vitórias;
- II. Maior somatório de pontos consignados nos combates;
- III. Menor somatório de pontos deduzidos nos combates;
- IV. Permanecendo o empate, deverá haver novo confronto entre os atletas empatados.

§ 4º Quando o número de competidores em cada categoria de peso for igual ou superior a quatro, a apuração será feita pelo sistema de eliminatória simples.

Art. 13 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 no caput deste artigo e as regras disciplinares da modalidade poderá ser advertido com cartão amarelo e levado a Comissão Disciplinar.

§ 2º Caso o atleta desista do combate de forma voluntária ou involuntária, será considerado “*withdraw*” (desistência) e seus resultados conquistados até o momento da desistência serão mantidos.

§ 3º Caso o atleta seja retirado da competição pela organização do evento devido a alguma irregularidade, será considerado eliminado da competição e terá todos os seus resultados anteriores anulados cabendo ao coordenador de eventos, coordenador de arbitragem e/ou diretor técnico dar continuidade da disputa a partir deste ponto.

CAPÍTULO IV – DA COMPETIÇÃO E DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 14 Cada atleta deverá trazer seu próprio material de competição: protetores de antebraço, perna, genital (masculino e feminino obrigatórios), luva, meias eletrônicas (determinar qual marca) e bucal.

Parágrafo único: o material eletrônico de competição (coletes e capacetes) serão fornecidos pela Organização do Evento.

Art. 15 Serão utilizadas regras da WT referentes a pontuação, tempo de luta, critérios de desempate, disposições disciplinares, vídeo *review*, penalidades, entre outros descritos no regulamento oficial da Federação Mundial.

CAPÍTULO V - COMPETIÇÃO POR EQUIPES

Art. 16 O evento por equipes será formado de atletas que estejam inscritos no evento na disputa individual. Será composta de 2 atletas de cada gênero + 1 reserva de cada gênero (3 atletas por gênero) da seguinte forma:

- I. Masculino: o peso total dos três atletas deve ser + 150kg e - 200kg;
- II. Feminino: o peso total das três atletas deve ser + 130kg e - 180kg;
- III. Todas as lutas serão disputadas por 3 rounds (4 minutos do 1º round, 3 minutos dos 2º e 3º rounds) com 1 minuto de intervalo entre eles. O 1º round será conduzido com base no formato tradicional de luta de um (1) minuto por competidor, ou seja, significa que os atletas deverão competir contra seus pares da equipe adversária (mesmo atleta numerado) na ordem do mais leve para o mais pesado. A pontuação final de cada equipe, que é o total de pontos marcados por todos os atletas da equipe, será acumulada.
- IV. O 2º round deve começar com a escolha da atleta feminina de azul (*Chung*) e o 3º round deve começar com a escolha da atleta feminina de vermelho (*Hong*) com base no formato de luta de duplas nos quais o atleta que se encontra área de luta o seu adversário deve ser do mesmo gênero.
- V. O número de substituições é ilimitado, mas cada atleta ao estar na área de luta deve permanecer no mínimo 15 segundos antes de cada substituição. A substituição só pode ser feita se a luta for razoavelmente interrompida.
- VI. A equipe que somar mais pontos no acúmulo dos 3 rounds será declarada vencedora e,

em caso de empate após os 3 rounds, será realizado o *Golden Round* será realizado e a equipe que pontuar os primeiros quatro pontos será declarada como equipe vencedora.

- VII. A equipe que atingir 30 "*Gam-jeom*" no total será declarada perdedora a qualquer momento durante a luta. Não há *Point Gap* (diferença de pontos) na competição por equipes.
- VIII. Será validade 5 pontos adicionais quando o árbitro abrir "*Knock Down*".

Art. 17 Os combates por equipes deverão atender aos seguintes procedimentos:

- I. Cada equipe será chamada para a mesa de inspeção três vezes, começando trinta (30) minutos antes da competição programada.
- II. Cada equipe deverá submeter a ordem dos competidores para a luta da 1ª rodada com base no peso de cada atleta (de mais leve para mais pesado) ao oficial técnico responsável designado pelo WT. O número de pedidos será colocado no protetor de tronco de cada competidor para identificação. O atleta substituto receberá o número '5'.
- III. Os quatro (4) atletas de cada equipe marcharão junto com dois (2) técnicos. O árbitro central deve anunciar "*Chung, Hong*". Ambas as equipes devem entrar na área de combate com o protetor de cabeça posicionado firmemente sob o braço esquerdo. Seguindo o comando do árbitro "*Cha-ryeot*" e "*Kyeong-rye*", ambas as equipes farão uma saudação em pé uma para a outra.
- IV. O primeiro competidor deve permanecer na área de combate para a primeira luta, e os demais atletas na área do técnico. O combate deve começar pelo comando do árbitro central "*Joon-bi*" e "*Shi-jak*".
- V. Depois que o árbitro declara "*Keu-man*", ambas as equipes devem entrar na área de combate novamente com o protetor de cabeça firmemente colocado sob o braço esquerdo e fazer uma reverência uma para a outra, seguindo as recomendações do árbitro.
- VI. O árbitro deve declarar o vencedor levantando a própria mão para o lado do vencedor.
- VII. A cada luta a equipe pode alterar a ordem de seus competidores, mas uma vez submetida a ordem ao oficial técnico não há mais alteração até o final do respectivo combate.
- VIII. Durante o combate o único motivo para a entrada do atleta substituo é em caso de lesão de um dos atletas da equipe e somente mediante autorização do médico oficial da competição.
- IX. Caso uma equipe permaneça com menos de 02 atletas por gênero será desqualificada da competição.

CAPÍTULO VI – DO PROGRAMA DE COMPETIÇÃO

Art. 17 Programa de competição (provisória)

Dia	Programação
1º dia	Reunião técnica
	Pesagem geral (feminina e masculina)
2º dia	Pesagem randômica da categoria (feminina e masculina)
	Competição (individual feminina)

	Competição (individual masculina)
3º dia	Pesagem geral (equipe mista)
	Competição por equipes

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 18 Serão premiados com medalhas os atletas que terminarem nas seguintes colocações: 1º lugar, 2º lugar e os 02 (dois) semifinalistas já que não há disputa de 3º lugar.

Parágrafo único: os atletas deverão receber a premiação de *dobok* completo ou com o agasalho de sua unidade federativa e tênis ou calçado específico de competição. Bonés, chinelos, bermudas, óculos de sol não serão permitidos.

CAPÍTULO VII – DOS UNIFORMES

Art. 19 O atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado.

§ 1º Atletas faixas coloridas somente poderão utilizar *dobok* com gola branca e atletas faixas pretas somente poderão utilizar *dobok* com gola preta.

§ 2º Os atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelas regras da CBTKD serão impedidos de competir.

Art. 20 Os Técnicos deverão estar vestidos adequadamente (camisa, calça comprida ou uniforme de sua delegação e sapato/tênis, não podendo utilizar bermudas, bonés, e/ou acessórios como qualquer tipo de chapéu, óculos de sol, entre outros) quando ocuparem a cadeira destinada aos mesmos.

CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 21 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 22 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 23 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.



15 a 17 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

TÊNIS DE MESA

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

TÊNIS DE MESA**CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO**

Art. 1º A competição de Tênis de Mesa será realizada de acordo com as regras da *International Table Tennis Federation* (ITTF) adotadas pela Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º Cada delegação poderá inscrever até 2 (dois) atletas de cada gênero e 2 (dois) técnicos(as), sendo um técnico para cada gênero.

Art. 3º Os atletas poderão participar das seguintes competições de tênis de mesa:

- I. Individual feminina.
- II. Individual masculina.
- III. Equipe feminina.
- IV. Equipe masculina.

Art. 4º Todos os atletas inscritos nas equipes deverão participar das disputas individuais.

Art. 5º Cada equipe deverá inscrever um capitão como responsável.

Art. 6º O atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada partida, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem e estar acompanhado por seu técnico (também portando sua credencial), salvo quando o mesmo já se encontre acompanhando outro atleta.

Art. 7º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO II – DO SISTEMA DE DISPUTAS E REQUISITOS TÉCNICOS

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

Art. 9º De acordo com o regulamento internacional, não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da ITTF. Os modelos das borrachas deverão constar da lista de borrachas permitidas da ITTF.

Parágrafo único: não será permitida a troca de raquete durante a realização de um jogo, exceto se esta sofrer danos irreparáveis, ocorridos unicamente por acidente ao longo do jogo.

Art. 10 Todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos cada.

Seção I – Da Competição por Equipes

Art. 11 Na competição por equipes, será permitida a formação com atletas de diferentes municípios. Cada atleta deverá utilizar o uniforme de sua instituição, neste caso não precisará ser da mesma cor.

Art. 12 As equipes serão formadas por 02 (dois) atletas. Os municípios que tiverem apenas 01(um) atleta poderão formar equipes entre si através de sorteio durante a reunião técnica da modalidade. Caso exista o número ímpar de municípios com 01 (um) atleta, será sorteada a quantidade par de municípios que formarão as equipes com 02 (dois) atletas.

Art. 13 Não haverá disputa de 3º lugar, exceto quando houver menos de 8 (oito) equipes inscritas.

Art. 14 Os confrontos serão informados na reunião técnica da modalidade. A equipe será eliminada da competição no primeiro W.O.

Art. 15 A disputa por equipes será pelo sistema *corbillon*. O confronto entre as equipes, será em melhor de 5 (cinco) jogos (obedecendo a ordem abaixo), sagrando-se vencedora a equipe que alcançar primeiramente 3 (três) vitórias no confronto.

Ordem dos Jogos	
1º Jogo	A vs X
2º Jogo	B vs Y
3º Jogo	Duplas
4º Jogo	A vs Y
5º Jogo	B vs X

Parágrafo único: Antes do início de cada confronto ocorrerá o sorteio, que definirá quem serão os atletas que irão compor a equipe AB e XY.

Seção II – Da Competição Individual

Art. 16 As competições individuais serão divididas, por gênero (masculino/feminino), conforme o número de participantes.

Art. 17 O atleta será eliminado da competição individual no primeiro W.O.

Art. 18 Não haverá disputa de 3º lugar, exceto quando houver menos de 8 (oito) equipes inscritas.

CAPÍTULO III – DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 19 Quando houver empate entre 2 (dois) ou mais atletas na fase de grupos, o desempate será conforme tabela abaixo:

Critérios de Desempate

ENTRE DOIS ATLETAS	ENTRE TRÊS OU MAIS ATLETAS
Confronto direto	1º critério: $\frac{\text{partidas pró}}{\text{(partidas pró + partidas contra)}}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
	2º critério: $\frac{\text{sets pró}}{\text{(sets pró + sets contra)}}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
	3º critério: $\frac{\text{pontos pró}}{\text{(pontos pró + pontos contra)}}$ Classificando o atleta que obtiver o maior coeficiente
	4º critério: Sorteio

Art. 20 O 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. 21 A Comissão Organizadora deverá dispor de todos os equipamentos necessários para o desenvolvimento da partida, de acordo com o estabelecido no regulamento oficial da ITTF, considerando as seguintes características: mesa de competição (no mínimo de 25mm, de cor azul fosca), redes, placares e bolas de competição (40mm, 3 estrelas de plástico na cor branca oficial aprovada pela ITTF).

CAPÍTULO IV – DOS UNIFORMES

Art. 22 O atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizado com pelo menos 2 (duas) camisas de cores distintas. Caso as camisas dos atletas sejam da mesma cor, será feito um sorteio para definir quem deverá trocar a camisa. Caso não tenha outra camisa, o árbitro deverá registrar em súmula e encaminhá-la à comissão disciplinar do evento para fins disciplinares.

Parágrafo único: não será permitido o uso do uniforme (camisa, bermuda, short ou saia) cuja cor básica seja branca, por coincidir com a cor da bola em jogo (que é branca), em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário.

Art. 23 Deverão constar nos uniformes de competições o nome do município e sigla do estado. Os patrocínios e logomarcas nas peças dos uniformes deverão obedecer às determinações do regulamento geral.

§ 1º Os uniformes dos atletas poderão conter no terço superior das costas o primeiro nome e o último sobrenome ou a primeira letra do nome e o último sobrenome sempre seguido da sigla do Estado, neste caso o nome do município não será necessário.

§ 2º Os atletas classificados para os Jogos Escolares da Juventude – Etapa Nacional, terão que adequar seus uniformes conforme o § 1º deste artigo.

Art. 24 Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos Escolares da Juventude nos uniformes de competição, bem como nos uniformes formais e informais, e nos acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, *squeezes* e outros).

Art. 25 Em todas as provas, os atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções.

Parágrafo único: caso os atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos neste regulamento 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 atletas que não adequem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

CAPÍTULO V – DA PONTUAÇÃO

Art. 26 A contagem de pontos para a definição da classificação geral da modalidade 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

Parágrafo único: Em caso de duas ou mais equipes terminarem empatadas na contagem geral de pontos, será declarada vencedora a equipe que obtiver o maior número de primeiros lugares. Em persistindo o empate, será verificado o maior número de segundos lugares e assim sucessivamente até que se desfaça o empate.

Art. 27 Para os Jogos Juventude, etapa nacional a equipe que poderá representar Mato Grosso do Sul será formada com os classificados em primeiro e segundo lugar da categoria individual.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 28 Na competição de tênis de mesa as premiações se darão na forma seguinte:

- I. Competições individuais: medalhas para o atleta 1º, 2º e 3º colocado.
- II. Competições por equipes: medalhas para os atletas 1os, 2os e 3os colocados.
- III. Classificação geral: medalhas para o técnico 1º, 2º e 3º colocado e troféus para as equipes.

CAPÍTULO VII – DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

Art. 29 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 30 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 31 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.



15 a 17 anos
REGULAMENTO ESPECÍFICO
VÔLEI DE PRAIA
2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

VÔLEI DE PRAIA

CAPÍTULO I – DAS REGRAS E DA PARTICIPAÇÃO

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.

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

Parágrafo único: A dupla poderá ser composta por atletas da mesma instituição de ensino ou de instituições de ensino diferentes do mesmo Município.

Art. 3º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 4º Altura das redes serão as seguintes:

FEMININA	2,24cm
MASCULINA	2,43cm

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

Art. 5º Os jogos serão disputados em melhor de 02 (dois) sets vencedores, sendo os dois primeiros 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. 6º 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.

Parágrafo único: Em caso de partidas ao mesmo tempo, o técnico somente poderá ingressar na partida, no intervalo de sets.

Art. 7º A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.

- I. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela coordenação da modalidade.
- II. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente na reunião técnica da modalidade, pelo coordenador de arbitragem e coordenação modalidade geral da modalidade.
- III. Não serão disponibilizadas bolas para aquecimento

Art. 8º Sistema alternativo de competição: no caso de os eventos apresentarem características especiais como alterações climáticas, problemas na estrutura do evento ou outros motivos que impossibilitem a realização dos jogos nas condições e prazos planejados, o Comitê Organizador poderá adotar, a seu critério, um sistema alternativo de competição de modo que a mesma seja finalizada dentro da data prevista. Neste caso uma reunião será realizada entre o Comitê Organizador e todas as equipes de modo que o novo sistema a ser adotado seja devidamente explicado.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 9º O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

CAPÍTULO IV – DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 10 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
- 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. 11 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, em todos os jogos disputados pelas equipes na fase. Classifica-se o maior resultado);
 - b) Pontos *average* (dividir os pontos pró pelos pontos contra, em todos os jogos disputados pelas equipes na fase. Classifica-se o maior resultado);
 - c) Sorteio.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Art. 12 Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade e ao Regulamento Geral.

Art. 13 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 atleta poderá jogar com uma bermuda modelo “ciclista” sob o short, desde que seja da mesma cor.

§ 4º Os 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 Cada dupla deverá apresentar 02(duas) cores de uniformes (camisetas/tops) diferentes para competição.

§ 6º Os uniformes deverão ser apresentados a organização dos jogos na reunião técnica.

§ 7º No short ou sunquíni a numeração é facultativa.

§ 8º Uniforme no frio: o uso de calça *legging* e camisa térmica ou segunda pele somente será permitido quando a temperatura estiver 19º ou abaixo.

§ 9º Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisas, camisetas, macaquinhos) o nome do município e sigla do Estado.

§ 10 Caso os 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 atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

§ 11 O técnico deverá utilizar camisa de manga, bermuda ou calça, tênis e meia.

Art.14 Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha risco a integridade física dos atletas, salvo mediante entrega ao supervisor antes do início da partida de uma autorização do responsável pelo atleta liberando-o para atuar na partida, portanto um dos itens acima mencionados com a devida proteção.

CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 15 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao Regulamento Geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 16 Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 17 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.



15 a 17 anos

REGULAMENTO ESPECÍFICO

VOLEIBOL

2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

VOLEIBOL

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

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 poderá inscrever de 08 (oito) a 09 (nove) atletas e 01 (um) técnico por gênero.

§ 1º As equipes que se apresentarem na cidade sede com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no *caput* deste artigo não serão impedidas de participar da competição, mas serão enquadradas no Regulamento Geral, por número insuficiente de atletas para as disputas.

§ 2º O município/equipe inscrito com o mesmo técnico para o ambos os gêneros, poderá inscrever 1 (um) auxiliar técnico.

Art. 3º Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

Art. 4º A bola da competição será a oficial adotada pela CBV.

Art. 5º O formato do jogo será:

Os jogos serão disputados em 2 (dois) sets vencedores. Os 2 (dois) primeiros sets serão de 25 (vinte e cinco) pontos e o 3º se houver necessidade será de 15 (quinze) pontos, em caso de empate em 24 (vinte e quatro) pontos nos dois primeiros sets e em 14 (quatorze) pontos no 3º 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. **Nas fases semifinal e final serão utilizadas as regras oficiais da modalidade com 3 sets vencedores.**

- I. **No 1º set, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O atleta substituído não poderá retornar à partida;**
- II. **O 2º set terá que ser inteiramente jogado pelos atletas que ainda não participaram do jogo e, conseqüentemente, não poderão ser substituídos, salvo em caso de contusão. O atleta que entrou no segundo set e foi substituído não poderá retornar à partida. Os atletas que participaram do primeiro set poderão ser substituídos normalmente;**
- III. **No 3º set, as substituições estarão liberadas;**
- IV. **A equipe que não cumprir o estabelecido nos incisos “I”, “II” e “III” do art. 5º deste Regulamento será declarada perdedora da partida, pelo placar de 2 sets a 0, com parciais de (25 x 0 - 25 x 0);**
- V. **As regras estabelecidas nos incisos “I”, “II” e “III” do art. 5º deste Regulamento serão obrigatórias somente, na fase classificatória.**

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 6º As alturas da rede serão as seguintes:

FEMININO	2,24 metros
MASCULINO	2,43 metros

Art. 7º A entrada dos jogadores em quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem e coordenação 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. 8º Não será permitido jogar com *piercing*, óculos, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física do atleta, salvo mediante entrega ao coordenador de modalidade antes do início da partida de uma autorização do responsável pelo atleta liberando-o para atuar na partida portando um dos itens acima mencionados com a devida proteção.

CAPÍTULO III – DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.9º O sistema de disputa seguirá as especificações do regulamento geral da competição

CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 10 O sistema de pontuação nos grupos será:

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

Art. 11 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. 12 Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/naipe, o atleta/membro da comissão técnica que for desqualificado.

§ 1º Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o 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.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Art. 13 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, **15 cm de altura na frente e 20 cm de altura nas costas**. A fita que forma os números deve ter, no mínimo 2 cm de largura.
- II. O (A) libero deverá utilizar a camisa do uniforme de cor contrastante com os outros jogadores da equipe.
- III. O (A) libero poderá ser substituído durante a competição.

IV. Obrigatoriamente deverão constar nos uniformes de competições (camisetas e macaquinhos) o nome do município e sigla do Estado.

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

VI. 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.

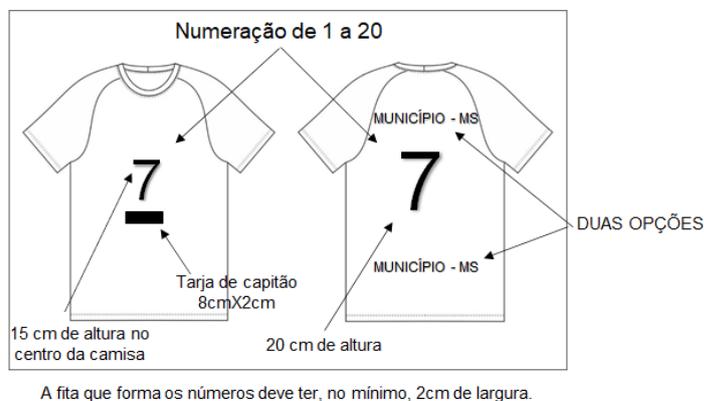
VII. Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts, bermudas), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).

VIII. 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.

IX. O(A) capitão(ã) da equipe poderá ser alterado de um jogo para o outro durante a competição, desde que tenha a tarja de capitão(ã) em sua camisa de jogo, conforme descrito no inciso VIII deste artigo.

X. No calção a numeração é facultativa.

XI. 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 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 atletas que estiverem usando no jogo.



Parágrafo único: Os atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo regulamento geral e pelos descritos a seguir, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

CAPÍTULO VI – DOS CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO E DESEMPATE

Art. 14 Caso haja empate na contagem de pontos para a classificação final 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.

§ 1º 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.

§ 2º 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*.

§ 3º 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. 15 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.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 16 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao Regulamento Geral.

Parágrafo único: são proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 17 Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos Escolares da Juventude de MS e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da modalidade

Art. 18 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.



15 a 17 anos
REGULAMENTO ESPECÍFICO
WRESTLING
2022

FUNDESORTE

FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL



GOVERNO DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

WRESTLING

CAPÍTULO I – DAS REGRAS E DA PARTICIPAÇÃO

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 gêneros (masculino e feminino).

Art. 3º O município poderá inscrever 2 (dois) técnicos, sendo um para o gênero feminino e um para o gênero masculino e 5 (cinco) atletas em cada gênero, sendo 1 (um) atleta por categoria de peso e gênero.

Parágrafo único: para o naipes masculino poderá ser inscrito apenas um 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 atletas sem graduação mínima e máxima estabelecida.

Art. 5º O atleta deverá apresentar antes de cada combate a sua credencial dos Jogos da Juventude 2021. Sem a apresentação da mesma, estará impossibilitado de participar do combate.

CAPÍTULO II – DO SISTEMA DE DISPUTA

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

Parágrafo único: o sistema de disputas obedecerá aos seguintes critérios:

- a. Nos confrontos com 2 (dois) participantes: melhor de 3 confrontos;
- b. Nos confrontos com 3 (três) a 5 (cinco) participantes: disputa de todos contra todos;
- c. Nos confrontos com 6 (seis) participantes: será utilizado o formato de dois grupos de 3 no sistema de todos contra todos em cada grupo onde os campeões de cada grupo fazem a final e os segundos colocados de cada grupo se sagram em terceiro lugar;
- d. Nos confrontos com 7 (sete) participantes: será utilizado o formato de dois grupos, um de 3 e um de 4, no sistema de todos contra todos em cada grupo, onde os campeões de cada grupo fazem a final e os segundos de cada grupo se sagram em terceiro lugar;
- e. Nos confrontos com 8 (oito) participantes: será utilizado o formato de dois grupos de 4, no sistema de todos contra todos em cada grupo, onde os campeões de cada grupo fazem a final e os segundos de cada grupo se sagram em terceiro lugar;
- f. A partir de 9 (nove) participantes: será utilizado o sistema de eliminatória simples, sem repescagem. Os atletas que perderam para os finalistas receberão cada um uma medalha de bronze.

CAPÍTULO III – DA COMPETIÇÃO**Art. 7º** Situações de WO:

I. Nos casos em que o atleta posteriormente a realização da pesagem não esteja entre limites mínimos e máximos de peso, este 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 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 atleta será eliminado do combate, podendo seguir competindo na chave de repescagem posteriormente ao WO. Caso o atleta não seja repescado ou já esteja na chave da repescagem ele estará automaticamente fora da disputa de medalhas.

Art. 8º As ações técnicas realizadas durante os combates seguirão o sistema de pontuação da United World Wrestling (UWW).

Art. 9º Não será utilizado o recurso do vídeo.

Art. 10 Serão consideradas ilegalidades:

§1º Segurar na roupa. Será advertido e 1(um) ponto somado para o oponente.

§2º Chutes, socos, cabeçadas e qualquer outra forma de golpe contundente no oponente. Será punido com a desclassificação do combate.

§3º Mordidas e puxões de cabelo. Será punido com a desclassificação do combate.

§4º Utilização de qualquer técnica de chave ou estrangulamento. Será punido com a desclassificação do combate.

§5º 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. 11 O combate será considerado terminado quando:

§1º Um atleta alcançar 10 pontos de diferença sobre seu oponente no Estilo Livre e 8 pontos de diferença sobre o seu oponente no Estilo Greco-romano.

§2º Terminar o tempo regulamentar.

§3º Um atleta vencer por pontos.

§4º Ocorrer uma imobilização/encostamento (dominar o oponente com as duas escápulas no tapete).

§5º Um atleta for desclassificado.

§6º Um atleta sofrer uma lesão que o impeça de continuar no combate ou por intervenção médica.

§7º Se o combate acabar empatado em número de pontos, será aplicado os critérios de desempate na seguinte ordem:

a. Atleta que realizou a técnica de maior valor durante o combate;

b. Atleta que apresentar a menor quantidade de faltas;

- c. Caso o empate permaneça, o atleta que pontuou por último será declarado o vencedor do combate.

CAPITULO IV – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Art. 12 Serão aplicados os seguintes pontos de classificação:

<p>Vitória por encostamento (imobilização), com ou sem ponto técnico para o perdedor.</p> <p>Vitória por desclassificação (acúmulo de três faltas)</p> <p>Vitória por desclassificação (por violação das regras)</p> <p>Vitória por WO (Se um atleta não comparecer no tapete ou se um atleta não comparecer ou falhar na pesagem).</p> <p>Vitória por abandono do oponente durante o combate</p> <p>Vitória por lesão (Se um atleta se machucar antes ou durante uma luta) ou intervenção médica.</p>	5 pontos
<p>Vitória por superioridade técnica (10 pontos de diferença em todo combate no Estilo Livre masculino e feminino)</p> <p>Vitória por superioridade técnica (8 pontos de diferença em todo combate no Estilo Greco-romano masculino)</p> <p>Vitória por falta de oponente inscrito na categoria do torneio por equipes</p>	04 pontos
<p>Vitória por pontos ao final do tempo de combate (por 1 a 7 pontos no estilo greco romano e 1 a 9 pontos no Estilo Livre) sem nenhum ponto marcado pelo perdedor do combate.</p>	03 pontos
<p>Derrota por pontos ao final do tempo de combate, desde que tenha feito pontos técnicos no combate</p>	01 ponto

CAPÍTULO V – DA COMPETIÇÃO INDIVIDUAL, CATEGORIA E PESAGEM

Art. 13 Para as competições individuais serão adotados os seguintes procedimentos:

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

- a) Para o gênero masculino poderá ser inscrito apenas um atleta por categoria de peso, podendo disputar um ou os dois estilos de luta (Estilo Livre e Greco romano) somente na categoria de peso em que está inscrito.

§2º Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 3 (três) atletas inscritos.

Art. 14 Serão disputadas as seguintes categorias de peso:

CATEGORIAS / PESO	FEMININO (EL)	MASCULINO (EL e GR)
Super leveiro (SL)	40 a 43 kg	45 a 48 kg

Ligeiro (L)	46 a 49 kg	51 a 55 kg
Peso Leve (LE)	53 a 57 kg	60 a 65 kg
Peso Médio (ME)	61 a 65 kg	71 a 78 kg
Peso Pesado (PE)	69 a 73 kg	92 a 110 kg

Os limites das categorias de pesos foram baseados nas categorias da United World Wrestling (UWW).

Art. 15 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. 16 O atleta obrigatoriamente deverá pesar com a malha de competição, seja na pesagem extraoficial ou oficial.

Art. 17 O 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. 18 O atleta terá direito a apenas uma única pesagem oficial.

Art. 19 Para a competição do estilo Greco-romano (masculino) não será necessário realizar nova pesagem. Será considerada a pesagem realizada para a disputa individual no Estilo Livre.

Art. 20 Toda e qualquer ação para perda rápida de peso que coloque em risco a saúde do atleta, será relatada e encaminhada para CDE, ficando o técnico sujeito as sanções previstas.

Art. 21 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.

CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

Art. 22 O atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência com os seus uniformes de luta (vestimenta).

§ 1º Para ambos os gênero: 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).



I. Quando o atleta optar em utilizar na malha de competição as combinações de cores indicadas pela UWW, deverá seguir os seguintes procedimentos:

- As cores complementares que podem ser utilizadas na malha de marcação azul e na malha de marcação vermelha, são restritivas para cada uma destas cores de marcação. Na malha de marcação azul, podem ser utilizadas as cores preto, azul, verde, cinza, roxo e prata. Na malha de marcação vermelha, podem ser utilizadas as cores como branco, laranja, rosa, vermelho, amarelo, marrom e dourado. Além das cores indicadas, as marcas vermelhas e azuis permanecerão obrigatoriamente na malha de luta para determinar a pontuação entre os atletas.
- Cada malha de luta terá um total de três marcas que consistem em duas faixas de 7cm, uma em cada perna, devendo estar posicionadas na extremidade inferior cobrindo a circunferência da perna e uma faixa de 7 cm na parte de trás do tronco superior. A faixa deve ser colocada exclusivamente na metade traseira da malha de luta, não visível na metade da frente. As marcas vermelhas e azuis devem permanecer intactas, lisas, sem qualquer interferência de design, identificação gráfica, logotipo ou outros.



- Gráficos ou desenhos tradicionais podem ser incorporados no design da malha de Wrestling. O gráfico não deve afetar os 70% da base de cores, devendo ser aplicados como marca d'água. Pequenos detalhes de cores contrastantes podem ser permitidos desde que sigam as indicações UWW.



§ 2º É facultativo o uso de sapatilhas de Wrestling.

Art. 23 O primeiro atleta a ser chamado para a luta deve utilizar malha vermelha e o segundo nome a ser chamado malha azul.

Art. 24 Não será permitido uso de qualquer acessório com parte metálica (ex: anéis, colares, joelheira articulada, grampos de cabelo).

Art. 25 Os 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 atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 26 Não serão permitidas inserções da logomarca dos Jogos da Juventude nos uniformes esportivos (agasalhos, camisas, camisetas, macaquinhos, calções, shorts, bermudas, malhas de luta), uniformes formais e informais, e acessórios (bonés, meias, óculos, toalhas, mochilas, squeezes e outros).

CAPÍTULO XI – DA PREMIAÇÃO

Art. 27 De acordo com o disposto no regulamento geral, serão atribuídos troféus para o 1º, 2º e 3º lugares por equipes. Nos confrontos com até 5 (cinco) participantes, serão premiados com medalhas os classificados em 1º, 2º e um 3º lugar. Nos confrontos com 6 (seis) ou mais participantes, serão premiados com medalhas os classificados em 1º, 2º e dois 3º lugares.

Art. 28 No que se refere à premiação com troféus por equipes, será considerada a soma de pontos obtidos de acordo com a classificação nos combates disputados pelos atletas, sendo estabelecido o seguinte critério:

Pontuação	
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	9 pontos
3º Lugar	7 pontos
4º Lugar	5 pontos
5º Lugar	4 pontos
6º Lugar	3 pontos
7º Lugar	2 pontos
8º Lugar	1 ponto

Parágrafo único: os critérios de desempate de premiação com troféus devem respeitar a seguinte ordem:

- Maior número de primeiros lugares;
- Maior número de segundos lugares;
- Maior número de terceiros lugares;

- d. Maior número de quartos lugares e assim por diante;
- e. Maior número de estudantes-atletas participantes na modalidade e naipes;
- f. Sorteio.

CAPÍTULO VIII- DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 29 Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO IX – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 30 Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao regulamento geral.

Parágrafo único: São proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 31 Nas hipóteses de conflito entre o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude e este regulamento específico, prevalecerá o regulamento específico da modalidade.

Art. 32 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.