



**15 a 17 anos**  
**REGULAMENTO GERAL**  
**2023**

**FUNDESORTE**  
FUNDAÇÃO DE DESPORTO E LAZER DE MATO GROSSO DO SUL  
**NOVAS CONQUISTAS**

**SETESCC**  
Secretaria de Estado  
de Turismo, Esporte,  
Cultura e Cidadania



## SUMÁRIO

REGULAMENTO GERAL .....	3
JOGOS ESCOLARES DA JUVENTUDE DE MS 2023 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.....	6
CAPÍTULO VIII – DA JUSTIÇA DESPORTIVA E COMISSÃO DISCIPLINAR ESPECIAL.....	8
CAPÍTULO IX - DAS PENALIDADES.....	8
CAPÍTULO X – DOS PROTESTOS .....	8
CAPÍTULO XI – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO .....	9
TÍTULO III.....	10
CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES E MODALIDADES .....	10
CAPÍTULO II – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO .....	14
CAPÍTULO III – DO CONGRESSO TÉCNICO .....	17
CAPÍTULO IV – DA SESSÃO DE REGULARIZAÇÃO DAS PENDÊNCIAS E CREDENCIAMENTO.....	17
CAPÍTULO V - DA ABERTURA.....	17
CAPÍTULO VI - DOS JOGOS E SEUS HORÁRIOS.....	18
CAPÍTULO VII – DOS UNIFORMES .....	19
CAPÍTULO VIII – DAS FORMAS DE DISPUTAS.....	20
CAPÍTULO IX – DA COPA DOS CAMPEÕES.....	20
CAPÍTULO X - DAS PREMIAÇÕES .....	21
CAPÍTULO XI – DA ARBITRAGEM .....	21
CAPÍTULO XII – DOS BOLETINS.....	22
CAPÍTULO XIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS .....	22

## REGULAMENTO GERAL JOGOS ESCOLARES DA JUVENTUDE DE MS 2023 15 a 17 anos

### TÍTULO I

#### CAPÍTULO I - DA FINALIDADE DO EVENTO

**Art. 1º** Os Jogos Escolares da Juventude de MS 2023 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 2023 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, Secretário de Estado de Turismo, esporte, cultura e Cidadania e 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 FUNDESPORTE 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 FUNDESPORTE e a Comissão Disciplinar Especial:

- I. O Tribunal Desportivo da FUNDESPORTE 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 2023. 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 FUNDESPORTE e Diretor Geral dos Jogos dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023.

**Art. 17** Nos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023 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 2023. 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 2023 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 FUNDESPORTE;
- 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 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/ou chefe de delegação, acompanhado da prova de alegações e pedido, sob pena de indeferimento que será comunicado em boletim oficial dos jogos.

§ 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 2023 poderão ser 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 e credenciado, desde que apresente o seu documento de Identificação Profissional (COREN, CREF, CRM, CREFITO) 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, enfermeiro, 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 (COREN, 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 2023, 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 2023, o atleta nascido entre 2006 e 2008, exceto nas modalidades de ginástica rítmica e ginástica artística feminina, cuja elegibilidade será para atletas nascidas entre 2008 a 2010, 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 DGPFE/FUNDESPORTE, 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 2023 não poderá participar da edição de 2024 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 2024, correspondente a quantidade de ausentes, na categoria e gênero da modalidade ausente.

§ 2º Caso seja apresentado 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 2023, os atletas participantes dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023, convocados pelos técnicos campeões na COPA DOS CAMPEÕES, sendo que nas modalidades de atletismo e natação serão obedecidos para convocação os atletas que alcançarem os índices técnicos pré-determinados em anexo pela FUNDESPORTE.

**Art. 37** A composição dos técnicos que irão representar o Estado nos Jogos da Juventude, etapa nacional 2023 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 2023;
- b) Técnico campeão do masculino da Copa Dos Campeões 2023;

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

- a) Técnico campeão do feminino dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023;
- b) Técnico campeão do masculino dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023;
- 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 2023;
- b) Técnico campeão do masculino dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023;

§ 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 2023;

- a) Na modalidade de ginástica rítmica o técnico campeão dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023 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 2023 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, fisioterapeuta ou enfermeiro;
- 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 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) Auxiliar o técnico no cumprimento de suas funções;
- c) Assumir as responsabilidades do técnico em sua ausência.

§ 4º Ao médico, fisioterapeuta ou enfermeiro 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 2023 serão realizados nas modalidades abaixo, obedecendo aos seguintes limites de participação:

**§ 1º Para as modalidades Individuais**

Quadro demonstrativo		
Modalidades	Atletas	
	Fem.	Masc.
Atletismo	11	11
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
Xadrez	1	1

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		2
Wrestling	1	1		2
Xadrez	1			1

## § 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 do § 2º 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 2023) 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 FUNDESPORTE:

**Anexo 1:** termo de adesão do município 2023.

**Anexo 2:** composição da delegação 2023

**Anexos 3A:** inscrição nominal da equipe por modalidades coletivas 2023.

- Basquetebol
- Futsal
- Handebol
- Voleibol

**Anexos 3B:** inscrição nominal da equipe por modalidades individuais 2023.

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

**Anexo 4:** termo de responsabilidades e cessão de direitos para atleta 2023.

**Anexo 5:** termo de responsabilidades e cessão de direitos para dirigentes 2023.

**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, **ATÉ DIA 17 DE FEVEREIRO**, 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 [jogos EscolaresMS@gmail.com](mailto:jogos EscolaresMS@gmail.com) para conferência, e após análise da FUNDESPORTE, deverão ser protocolados **PRESENCIALMENTE** pelo chefe de delegação (indicado no termo de adesão) na DGPFE/FUNDESPORTE, situada na Av. Mato Grosso, 5778, Bloco 3, Carandá Bosque, Campo Grande/MS, devidamente preenchidos e assinados, conforme agendamento estipulado pela DGPFE/FUNDESPORTE.

I. Todos os atletas dos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023, 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](mailto: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, fisioterapeuta ou enfermeiro) ao realizar a inscrição atestam ter pleno conhecimento deste regulamento, concorda e autoriza em caráter universal, gratuito, irrevogável, irretratável e exclusivo, a FUNDESPORT, 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 FUNDESPORT, 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, fisioterapeuta ou enfermeiro: CRM, CREFITO e COREN respectivamente.

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

§ 2º As cédulas dos Conselhos Regionais (COREN, 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 2023 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 seriações, 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 PENDÊNCIA E 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 5 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 2023, 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 2023 serão realizadas nos locais e horários determinados pela DGPFE/FUNDESPORTE, 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 FUNDESPORTE. 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 FUNDESPORTE, os documentos oficiais de identificação originais dos integrantes da equipe (RG/atletas, CREF/técnico e auxiliar técnico, CREFITO/fisioterapeuta, CRM/médico ou COREN/enfermeiro).

**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	Equipe A 00 x 02 Equipe B 25 x 27

	25 x 20	25 x 27
	Equipe A 03 x 00 Equipe B	Equipe A 00 x 03 Equipe B
Voleibol (3 sets vencedores)	25 x 15	25 x 27
	25 x 20	25 x 27
	25 x 18	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 2023, 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 reunirá-se 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 2023, 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 2023 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 2023 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. Quatro (4) equipes, sendo as Três (3) primeiras classificadas da primeira divisão e a equipe Campeã da segunda divisão quando houver duas divisões na modalidade.

**Art. 78** Somente poderão participar da Copa dos Campeões, os atletas que 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** 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 2023 serão utilizados os seguintes critérios em cada jogo:

- I. 1 (um) voto dos árbitros (da equipe de arbitragem) 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 2023 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 2023 serão indicados pelas Federações das modalidades com o aval da FUNDESPORTE

**Art. 86** As competições que englobam os Jogos Escolares da Juventude de MS 2023, 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 2023 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 2023 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 tereré.

**Art. 95** Quaisquer consultas atinentes aos Jogos Escolares da Juventude de MS 2023 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 2023 desenvolvida pela Diretoria Geral de Políticas de Formação Esportivas (DGPFE), 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 2023 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 2023, 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**

## 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 11 (onze) 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 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 barreiras	100 metros: sendo 10 barreiras com altura de 0,762m e a distância da saída até a primeira barreira e da última barreira até a chegada será de 13,00 metros. O intervalo entre as barreiras será de 8,50 metros e da última barreira até a chegada de 10,50 metros.	110 metros: 10 barreiras com altura de 0,914 metros e a distância da saída até a primeira barreira será de 13,72 metros, entre as barreiras será de 9,14 metros e da última barreira até a chegada será de 14,02 metros.

<b>Revezamento</b>	4x400m misto (2 atletas do sexo masculino e 2 atletas do sexo feminino)	
<b>Saltos</b>	Altura, distância e triplo	
<b>Arremessos</b>	Peso (3,0 kg)	Peso (5,0 kg)
<b>Lançamentos</b>	Disco (1,0kg) e dardo (500g)	Disco (1,5 kg) e Dardo (700g)
<b>Combinadas</b>	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** 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

## 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 3X3

## BASQUETEBOL 3x3

**Art. 1º** As competições de Basquete 3x3 serão realizadas de acordo com as regras oficiais da FIBA, adotadas pela Confederação Brasileira de *Basketball* (CBB), salvo o estabelecido neste regulamento.

**Art. 2º** O município/escola poderá inscrever 01 (um) técnico e 04 (quatro) alunos-atletas em cada naipe.

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

**Art. 4º** Os uniformes deverão obedecer à Regra oficial da modalidade, o regulamento geral dos Jogos Escolares da Juventude 2023 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) de cor dominante, 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. Todos os jogadores deverão colocar suas camisetas para dentro do short;
- V. Uniformes inteiros serão permitidos.

**Parágrafo único:** caso os alunos-atletas se apresentem com o uniforme fora dos padrões estabelecidos não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar Especial. A partir do seu 2º dia de participação, os alunos-atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento **não** serão impedidos de participar, porém serão enquadrados conforme art. 60 do regulamento geral.

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

Vitória	2 pontos
Derrota	1 ponto
Ausência	0 pontos

**Art. 6º** 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 21x00. 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. 7º** Na fase classificatória, caso haja empate na contagem de pontos serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

- I. Entre duas equipes
  - a) Confronto direto entre as equipes empatadas na fase.

II. Entre 3 ou mais equipes:

- a) Saldo de cestas (pontos pró – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
- b) Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
- c) Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- d) Menor número de cestas (pontos) contra, apurados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- e) Sorteio.

Observações:

III. Na hipótese da aplicação do critério de cestas *average*, dividir-se-á o número de cestas positivas pelas negativas, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente. Quando, para cálculo de cestas *average*, uma equipe não sofrer cestas, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem cestas sofridas a classificação pelo critério de cestas *average*.

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

**Art. 8º** Serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º, 3º ou 4º colocado:

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) 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 recebidas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor número de cestas sofridas).
- c) Cestas pró (cestas feitas nos jogos disputados entre as equipes selecionadas

na fase. Classifica-se o maior número de cestas marcadas).

d) Sorteio.

**Art. 9º** O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: 1 (um) período de 10 (dez) minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chegar às mãos do time de ataque).

§ 1º, No entanto, a primeira equipe que marcar 21 (vinte e um) pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regulamentar. Essa regra é válida apenas para o tempo regulamentar.

§ 2º Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de 1 (um) minuto antes da prorrogação. A primeira equipe que marcar 2 (dois) pontos na prorrogação vence a partida.

§ 3º Cada equipe tem direito a um pedido de tempo de 30 segundos. Este pedido somente poderá ser realizado em uma situação de bola morta.

§ 4º Uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem-sucedido, abaixo da cesta).

**Art. 10** A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

**Art. 11** A partida obrigatoriamente deve iniciar com 3 (três) alunos-atletas.

**Art. 12** Pontuação

- I. Será atribuído 1 (um) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).
- II. Serão atribuídos 2 (dois) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de 2 pontos).
- III. Será atribuído 1 (um) ponto a cada lance livre convertido.

**Art. 13** Faltas e lances livres:

- I. A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido 6 (seis) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais.
- II. Será atribuído 1 (um) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos 2 (dois) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).
- III. Será atribuído 1 (um) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.
- IV. Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com 2 (dois) lances livres. A

10ª e qualquer falta coletiva subsequente bem como faltas técnicas e antidesportivas serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola.

V. Toda falta técnica será sempre recompensada com 1 (um) lance livre e posse de bola, enquanto faltas antidesportivas serão recompensadas com 2 (dois) lances livres e posse de bola. A partida será reiniciada com “Check Ball” no topo da quadra após uma falta técnica ou antidesportiva.

VI. Lances livres não são concedidos após falta ofensiva.

**Art. 14** Após cada arremesso bem-sucedido ou último lance livre:

I. Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo, a partir do semicírculo abaixo da cesta (“no charge”), driblando ou passando a bola para um companheiro atrás do arco (área de dois pontos) na parte superior deste.

II. A equipe não pode sofrer interferência antes de retirar a bola do semicírculo (“no charge”).

**Art. 15** Após cada arremesso ou último lance livre mal sucedido:

I. Se a equipe de ataque ganhar o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem precisar voltar à bola a um local atrás do arco (linha de dois pontos).

II. Se a equipe de defesa ganhar o rebote ou roubar a bola, deve levá-la, passando ou driblando, a um local atrás do arco (linha de dois pontos).

**Art. 16** A posse de bola dada a qualquer equipe, após uma situação de bola morta que não seja uma pontuação bem sucedida, deve começar com uma troca de passe (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco (linha de dois pontos) na parte superior da quadra (“Check Ball”).

**Art. 17** O jogador é considerado como “atrás do arco (linha de dois pontos)” quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no arco.

**Art. 18** No caso de uma situação de “bola presa/pulo bola”, a posse de bola será dada à equipe de defesa.

**Art. 19** Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas estará sem condições de jogo, e deverá ser retirado da partida.

**Art. 20** 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

## 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 2023 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 falta 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, fisioterapeuta ou enfermeiro 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:

- a) Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase, utilizando somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes.
- b) Saldo de cestas (pontos pró – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
- c) Maior coeficiente de cestas (pontos) *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.

- d) Maior coeficiente de cestas (pontos) *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- e) Menor número de cestas (pontos) contra, apurados em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
- f) 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:

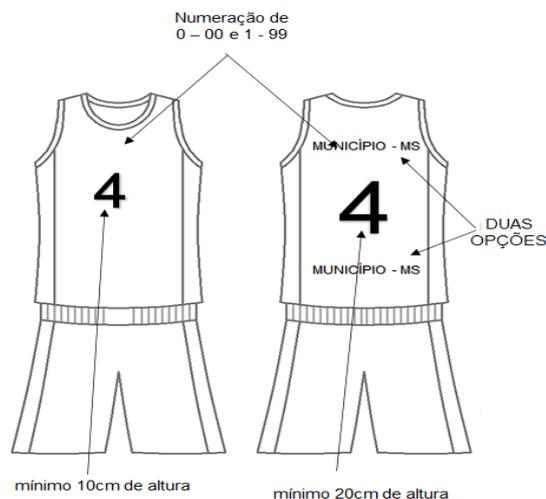
- I. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item II deste artigo. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes, passar-se-á automaticamente para o item II.
- II. Será 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) 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.

V. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em 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, portando um dos itens acima mencionados com a devida proteção.



§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, squeezes 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.