



REGULAMENTO ESPECÍFICO
GINÁSTICA ARTÍSTICA
FEMININA
(13 A 15 ANOS)

2026

CAPÍTULO I – DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º A Competição de Ginástica Artística Feminina do Jogos Escolares da Juventude de Mato Grosso do Sul/2026, obedecerá as Regras Oficiais da *Federação Internacional de Ginástica – FIG*, reconhecidas pela *Confederação Brasileira de Ginástica - CBG*, observando-se as adaptações deste Regulamento e do Caderno de Deduções Específicas da CBG, disponível no endereço eletrônico: www.cbginastica.com.br.

Art. 2º Cada delegação poderá inscrever até 2 (dois) estudantes-atletas do gênero feminino, nascidas, exclusivamente, nos anos de 2011 a 2013 (13 a 15 anos), respeitando as regras de idade da categoria juvenil e 1 (um) técnico.

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

Art. 4º É obrigatória a participação dos representantes, das equipes/escolas/municípios, na reunião técnica da modalidade esportiva, que será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Escolares da Juventude de MS – 2026.

CAPÍTULO II – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 5º Do Programa de Competição:

Parágrafo Único: A competição de Ginástica Artística Feminina obedecerá às regras apresentadas na tabela a seguir:

TABELA 1: Regras e Sistema de Competição


CATEGORIA JUVENIL	
13 A 15 Anos (Nascidos em 2011, 2012 e 2013)	
Competição Individual Geral, Equipes e Aparelhos	Programa Nacional Obrigatório
Aparelhos	Salto, Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo.
Séries	01, 02, 03, 04, 05, 06, 07 e 08 (Programa Obrigatório)



PROGRAMA NACIONAL OBRIGATÓRIO	
INFORMAÇÕES GERAIS	As séries da competição seguirão o Programa Nacional Obrigatório da CBG do CBGA com exceção do aparelho salto sobre a mesa que será livre conforme regras do Programa Nacional para Juvenil.
	A escolha das séries nos aparelhos é aleatória, ou seja, de acordo com o nível técnico do estudante-atleta.
	O técnico deverá informar o nível que a ginasta irá apresentar junto a ordem de apresentação da equipe na inscrição.
	Caso seja acrescentado um elemento do CP nas séries, haverá uma dedução neutra de 0,50p por inclusão + execução. Em caso de omissão(não tentar executar) de qualquer elemento das séries haverá uma dedução neutra de 0,50p. + o valor da parte não apresentada.
	Se um elemento não atingir as especificações descritas não será considerado, perdendo seu valor total, porém não acarretará dedução neutra por omissão.
	Na competição as partes sem valor na nota D, caso não estejam inseridas nas séries, não perderão como omissão, mas sim como dedução específica. Os elementos não codificados não terão valor, mas poderão ser penalizados por falhas de execução
	Na Paralelas Assimétricas o técnico(a) deverá se manter ao lado da estudante-atleta durante toda a apresentação - caso não haja permanência será penalizado em 0,50 na NF.
	Na Trave de Equilíbrio o técnico(a) deverá se manter ao lado da estudante-atleta durante a realização da saída- caso não haja permanência será penalizado em 0,50 na NF.
As penalizações e deduções específicas (técnicas e artísticas) serão aplicadas de acordo com o caderno de deduções específicas da CBG e Código de Pontuação da FIG. Os casos omissos não descritos nos documentos informados serão resolvidos pela direção da competição.	
DEDUÇÕES ESPECÍFICAS	Exercício Curto: Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo - Dedução Neutra por Elemento: <ul style="list-style-type: none"> • 5 elementos – 1.00p. • 4 elementos – 2.00p. • 3 elementos – 3.00p. 2 elementos ou menos – 4.00p.
PREMIAÇÃO	
POR EQUIPES	Somatório das 2 melhores notas em cada aparelho. Troféu do 1º ao 3º lugar para as equipes/escolas/município.
INDIVIDUAL GERAL	Soma das Notas nos 04 aparelhos (Programa Obrigatório). Medalhas do 1º ao 3º lugar para os estudantes-atletas.
POR APARELHO	Premiação das melhores ginastas em cada aparelho. Medalhas do 1º ao 3º lugar para os estudantes-atletas
PROGRAMAÇÃO	
1º Dia	Treinamento Oficial
2º Dia	Competição (Programa Obrigatório)
CONFIGURAÇÃO DOS APARELHOS	
APARELHOS	Medidas
SALTO	FIG
PARALELAS	
TRAVE	


SOLO A música poderá ser igual para toda equipe


FIG

PROGRAMA TÉCNICO OBRIGATÓRIO

SALTO SOBRE A MESA			
	Altura da Mesa: 1,25m	2 Saltos Diferentes	NF = Média dos dois saltos
		Nota D = Código de Pontuação	NE = 10.00p
	Bonificações	<p>+0,10p Saltos cravados, com mortal e no mínimo 180° de giro sobre o eixo longitudinal no segundo voo. (no salto executado)</p> <p>+0,20p Saltos de grupos diferentes ambos com mortal. E mortais de diferentes direções. (na média dos saltos)</p> <p>*Os bônus são cumulativos, somente serão atribuídos sem queda</p>	


	Série 1	Série 2
	VE 8,00 — VD 3,00	VE 8,00 — VD 4,00
1	Kipe ao apoio facial BI (1.101) 0,60	Kipe ao apoio facial BI (1.101) 0,40
2	Impulso para trás com pernas unidas + Kipe ao apoio facial BI (1.101). 0,60	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas + Kipe ao apoio facial BI (1.101). 0,60
3	Impulso para trás com pernas unidas. 0,20	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas+ Giro Facial Livre para trás. 0,60
4	Giro de quadril para trás (2.105) 0,20	Kipe ao apoio facial BI (1.104). 0,60
5	Subida grupada ao apoio dos pés impulso à suspensão na BS 0,60	Subida grupada ao apoio dos pés impulso à suspensão na BS 0,20
6	A partir do impulso à suspensão para BS, ½ giro gigante para trás ao apoio facial (oitavão) 0,40	Kipe ao apoio facial BS (1.104) 0,60
7	Impulso para trás com pernas unidas. 0,20	Impulso para trás acima da horizontal com pernas unidas + Saída de Mortal para trás (6.104). 1,0
8	Saída de sub lançamento para frente com apoio dos pés na barra (pernas unidas ou em afastamento lateral) 0,20	
9		
	Série 3	Série 4
	VE 8,00 — VD 5,00	VE 8,00 — VD 6,00


1	Kipe ao apoio facial BI (1.101) 0,40	Kipe ao apoio facial BI (1.101) 0,40
2	Impulso para trás no mínimo a 45° (de 45° à vertical) com pernas unidas. 0,50	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° à vertical) com pernas unidas. 0,50
3	Giro Facial Livre para trás a 90°+ kipe ao apoio facial (1.101) 0,60	Giro de sola para trás carpado (5.108) /sem tirar o pé da barra 0,60
4	Impulso para trás com pernas unidas + Giro de sola para trás grupado impulso à suspensão na BS 0,40	Giro de sola para trás grupado ou carpado impulso a suspensão para BS 0,40
5	Kipe ao apoio facial BS (1.104) 0,60	Kipe ao apoio facial BS (1.104) 0,60
6	Impulso para trás no mínimo a 45° (de 45° à vertical) com pernas unidas 0,50	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° à vertical) com pernas unidas. 0,50
7	Giro Gigante para trás (3.201) 1,00	Giro Gigante para trás (3.201) 1,00
8	Saída de Mortal para trás estendido (6.104) 1,00	Giro Gigante para trás (3.201) 1,00
9		Saída de Mortal para trás estendido (6.104) 1,00
	Série 5 VE 8,00 — VD 7,00	Série 6 VE 8,00 — VD 8,00
1	Kipe ao apoio facial BI (1.101) 0,30	Kipe ao apoio facial BI (1.101) 0,20
2	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° a vertical) com pernas unidas (2.201) 0,80	Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101) 0,80
3	Giro circular próximo a barra (4.304/5.308) no mínimo a 45° (de 45° à vertical) + Kipe ao apoio facial BI (1.101) 1,20	Giro circular próximo a barra no mínimo a 30° (de 30° à vertical) (4.304/5.308) + Kipe ao apoio facial BI (1.101) 0,90
4	Impulso para trás com pernas unidas + Giro de sola para trás carpado (5.108) e impulso a suspensão para BS 0,70	Impulso para trás com pernas unidas no mínimo a 45° (de 45° à vertical) + Giro de sola para trás carpado (5.108) e impulso a suspensão na BS 0,50
5	Kipe ao apoio facial BS (1.104) 0,30	Kipe ao apoio facial BS (1.104) 0,20
6	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° a vertical) com pernas unidas (2.201) 0,80	Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101) 0,80
7	Um segundo giro circular próximo a barra diferente do RC #3, no mínimo a 45° (de 45° à vertical) 0,90	Um segundo giro circular próximo a barra diferente do RC #3, no mínimo a 30° (de 30° à vertical) 0,70
8	Giro Gigante para trás (3.201) 1,00	Balanço a frente com ½ giro no EL mínimo a 30° (de 30° à vertical) a tomada dorsal. 1,00
9	Saída de Mortal para trás estendido (6.104) 1,00	Balanço a frente com ½ giro no EL mínimo a 30° (de 30° à vertical) a tomada dorsal. 1,00
10	Obs1: Impulsos para trás do item 4 se não atingir a altura mínima perderá somente em execução.	Giro Gigante para trás (3.201) 1,00



11		Saída de Mortal para trás estendido (6.104) 0,90
	Obs2: RC# 3 (4.304/5.308) e 4 (5.108) poderão ser diretamente ligados sem o kipe.	Obs1: RC# 3 (4.304/5.308) e 4 (5.108) poderão ser diretamente ligados sem o kipe.
	Série 7 VE 8,00 — VD 9,00	Série 8 VE 8,00 — VD 10,00
1	Kipe ao apoio facial BI (1.101) 0,20	Kipe ao apoio facial BI (1.101) + Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101) 1,00
2	Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101) 0,60	Kipe ao apoio facial BI (1.101) + Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101) 1,00
3	Giro circular próximo a barra a parada de mãos (4.304/5.308) + Kipe ao apoio facial BI (1.101) 1,20	Giro circular próximo a barra a parada de mãos (4.304/5.308) + Giro de sola para trás carpado (5.108) e impulso a suspensão na BS 1,50
4	Impulso para trás com pernas unidas no mínimo a 30° (de 30° à vertical) + Giro de sola para trás carpado (5.108) e impulso a suspensão na BS 0,50	Kipe ao apoio facial BS (1.104) + Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101) 1,00
5	Kipe ao apoio facial BS (1.104) 0,50	Um segundo giro circular próximo a barra diferente do RC #3, a parada de mãos 1,00
6	Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101) 0,60	Giro gigante para trás com ½ giro no EL a tomada palmar (3.201) 1,50
7	Um segundo giro circular próximo a barra diferente do RC #3, no mínimo a 30° (de 30° à vertical) 0,70	Giro gigante para frente com pernas unidas (3.206) Ou Giro gigante para frente com pernas unidas e ½ giro no EL (3.206) 2,00
8	Giro Gigante para trás (3.201) 0,70	Saída de Mortal para frente estendido (6.108) Ou Saída de Mortal para trás estendido (6.104) 1,00
9	Giro gigante para trás com ½ giro no EL a tomada palmar (3.201) 1,50	
10	Giro gigante para frente com pernas unidas ou afastadas (3.206) Ou Giro gigante para frente com pernas unidas ou afastadas e ½ giro no EL (3.206) 1,50	Obs1: Caso seja inserido um kipe no item3 - dedução neutra de 0,50 por inclusão de elemento.
11	Saída de Mortal para frente estendido (6.108) Ou Saída de Mortal para trás estendido (6.104) 1,00	Obs2: Se for executado impulso a parada de mãos (2.201) em todos os itens (1, 2 3 4), a ginasta receberá uma bonificação de +0,20 na nota de dificuldade (ND).
	Obs1: RC# 3 (4.304/5.308) e 4 (5.108) poderão ser diretamente ligados sem o kipe.	

O bs	É obrigatória a presença do treinador embaixo das barras durante toda a série e na saída em todos os níveis.
---------	--

☒	Série 1 VE 8,00 — VD 3,00	Série 2 VE 8,00 — VD 4,00
	1	Entrada livre (menos passagem de perna sobre a trave) + movimento próximo a trave, conforme descrição no caderno de deduções. 0,20
2	Posição de preparação para o giro + equilíbrio 2° sobre um dos pés na ½ ponta perna livre na posição de passé - unir os pés em 3ª posição de ballet e giro de 180° sobre os dois pés com joelhos estendidos. 0,30	Giro de 180° sobre um dos pés + giro de 180° sobre os dois pés. 0,40
3	Equilíbrio facial: - Avião: (4.102) 2" 0,50	Equilíbrio facial: Grand rond de jambe todo movimento a 90° Iniciando com perna a frente, seguindo para lateral e finalizando no avião marcar 2" em cada posição. 0,50
4	Parada de mãos 1" (4.103) (É necessário unir as pernas na linha vertical. 0,60	Reversão Lenta para trás/Ponte para trás (4.109) 1,00
5	Sequência de dança: Salto estendido + Grupado 0,30	Sequência de dança: Salto estendido + Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas - sissone (2.108) 0,50
6	Estrela/Roda (4.107) 0,80	Estrela/Roda (4.107) 0,60
7	Saída: A partir da corrida quicar com pernas unidas e salto estendido na ponta da trave (Preparação para o mortal de frente) 0,30	Saída: Mortal para frente grupado (6.102) 0,80
8		
☒	Série 3 VE 8,00 — VD 5,00	Série 4 VE 8,00 — VD 6,00
	1	Entrada: Esquadro em afastamento lateral das pernas (posição longitudinal ao aparelho) com impulso simultâneo dos pés+ movimento próximo a trave, conforme descrição no caderno de deduções. 0,40
2	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101) 0,50	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101) 0,50
3	Avião 2" (4.102) + parada de mãos em afastamento anteroposterior de pernas 180° manter 1". 0,50	Avião 2" (4.102) + Ponte para frente (4.108). Na parada de mãos, manter 1" em afastamento anteroposterior de pernas a 180°. Não é necessário finalizar com sustentação da perna. 1,00
4	Reversão Lenta para trás/Ponte para trás (4.109). Iniciando com perna alta da trave e finalizando no avião 2" 0,80	Sequência Acrobática: Iniciando com perna alta da trave, ponte para trás (4.109) + Flic Flac (5.204) ou (5.202) 1,50
5	Leap: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° salto longo (2.101) 0,50	Ligação de dança: Leap – 2 Saltos em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° salto longo (2.101) + salto sissone (2.108) 0,60
6	Flic Flac (5.204) ou (5.202) 1,00	Passagem coreográfica lateral criativa e dinâmica com no mínimo dois passos de deslocamento, com envolvimento de todas as partes do corpo 0,20
7	Jump: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas (2.202) 0,50	Jump: Salto estendido na posição transversal da trave 0,40
8	Saída: Roda/Estrela (4.107) + salto estendido. 0,80	Saída: Roda/Estrela (4.107) + mortal de costas grupado (6.104) 1,00
☒	Série 5	Série 6

	VE 8,00 — VD 7,00	VE 8,00 — VD 8,00
1	Entrada: Elevação à parada de mãos na força (marcar 1" na parada de mãos), com finalização livre (1.210) (posição transversal ao aparelho) 1,00	Entrada: Esquadro a parada de mãos na força (marcar 2" na parada de mãos) com finalização livre (1.210) (posição transversal ao aparelho) 1,00
2	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101) 0,50	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101) 0,50
3	Reversão lenta para frente (4.108) marcar 2" na parada de mãos com split 180° 1,00	Avião 2" (4.102) + parada de mãos em grande afastamento anteroposterior das pernas 2" (4.103) + ponte para frente (4.108) finalizar com perna na horizontal 1' no mínimo. 1,00
4	Sequência Acrobática: Iniciando e sustentando perna alta da trave 2' reversão Lenta para trás/Ponte para trás + Flic Flac (5.204) ou (5.202) 1,50	Sequência Acrobática: Flic Flac (5.204) ou (5.202) + Flic Flac (5.204) ou (5.202) 2,00
5	Ligação de dança: Leap – 2 saltos iguais em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° salto longo (2.101) 1,00	Ligação de dança: Leap – 2 saltos iguais em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° salto longo (2.101) 1,00
6	Salto Jump: com início e fim na posição transversal ao aparelho. Do CP 0,50 Obs. Diferente do jump da sequência de dança.	Salto Jump com início e fim na posição transversal ao aparelho - salto em grande afastamento anteroposterior ou lateral das pernas (2.202) / lateral (2.203) 1,00
7	Saída: Rodante (5.208) + salto estendido ou	Saída: Rodante (5.208) ou Reversão + Salto estendido 1,50
8	Roda/Estrela (4.107) + mortal de costas grupado (6.104) 1,00	
	Série 7 VE 8,00 — VD 9,00	Série 8 VE 8,00 — VD 10,00
1	Entrada: Esquadro a parada de mãos na força (marcar 2" no esquadro e na parada de mãos), com finalização no esquadro (1.210) (posição transversal ao aparelho) 1,00	Entrada: Esquadro a parada de mãos (marcar 2" no esquadro e na parada de mãos), finalização livre. Posição longitudinal ao aparelho 1,00
2	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101) 0,50	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101) 0,50
3	Tic-tac (reversão lenta para frente e volta na reversão lenta para trás) 1,00	Avião 2" (4.102) + Tic-tac (reversão lenta para frente (mostra ponte e espacato 2") e volta na reversão lenta para trás) finalizando com passagem pelo avião 1,50
4	Sequência Acrobática: (iniciar com a perna no mínimo na horizontal 2") Ponte para trás (4.109) + Flic Flac (5.204) + Flic Flac (5.202 ou 5.204) 2,00	Sequência Acrobática: sequência de dois elementos de voo ambos sobre o aparelho (para frente ou para trás) sendo um sem apoio das mãos ou 3 Flic Flac (5.202 ou 5.204) seguidos 2,50
5	Ligação de dança: Leap: Dois saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas -180°- Salto longo (2.101) + Salto longo (2.101) 1,50	Ligação de dança: Leap: Dois saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas -180°- Salto longo com troca de pernas (2.305) + Salto longo (2.101). OBS: Pode ser feito em qualquer ordem. 1,50
6	Salto Jump com grande afastamento anteroposterior ou lateral de pernas com início e fim na posição transversal ao aparelho (2.202) / lateral (2.203) 1,00	Salto Jump com grande afastamento anteroposterior ou lateral de pernas com início e fim na posição transversal ao aparelho (2.202) / lateral (2.203) 1,00
7	Saída: Rodante (5.208) + mortal de costas grupado (6.104) ou Reversão (5.501) mortal para frente grupado (6.102) 2,00	Saída: Rodante (5.208) + mortal de costas estendido (6.104) ou Reversão (5.501) mortal para frente carpado (6.102). 2,00
Obs.	É obrigatória a presença do treinador sobre os colchões durante a saída da série em todos os níveis.	

	Série 1 VE 8,00 — VD 3,00	Série 2 VE 8,00 — VD 4,00
---	------------------------------	------------------------------

	Elementos Obrigatórios, Música e Coreografia Livre	Elementos Obrigatórios, Música e Coreografia Livre
1	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + salto estendido 0,50	Rodante (3.106) + DOIS Flic Flac (3.107) + salto estendido 0,80
2	Mortal para frente grupado (4.101) 0,50	Flic Flac para frente (3.105) + salto estendido 0,50
3	Reversão para frente com aterrissagem alternada dos pés (3.105) + Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + salto estendido 0,50	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal grupado para frente (4.101) 1,00
4	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (1.101 + 1.101) 0,50	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (1.101 + 1.101) 0,60
5	Salto Jump livre do CP: 0,30	Salto Jump livre do CP Afastamento lateral ou anteroposterior das pernas 0,30
6	Giro de 180° sobre um dos pés (2.101) 0,20	Giro de 360° sobre um dos pés (2.101) 0,20
7	Parada de mãos rolamento para frente com braços estendidos, flexão de tronco a frente, rolo para trás com braços estendidos finalizando carpado 0,50	Rolo para trás com braços estendidos a parada de mãos finalização livre 0,60
	Série 3 VE 8,00 — VD 5,00 Elementos Obrigatórios, Música e Coreografia Livre	Série 4 VE 8,00 — VD 6,00 Elementos Obrigatórios, Música e Coreografia Livre
1	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado (5.101) 1,00	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado abrindo (5.101) 1,20
2	Rodante (3.106) + DOIS Flic Flac (3.107) + salto estendido 1,00	Rodante (3.106) + TRÊS Flic Flac (3.107) + salto estendido 1,00
3	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + Flic Flac para frente (3.105) + salto estendido 1,00	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + Flic Flac para frente (3.105) + mortal grupado para frente (4.101) 1,20
4	Passagem de dança (Leaps): 2 saltos diferentes, sendo: um salto longo com grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (1.101) + um salto Fouetté com recepção em uma perna (1.112) - não é necessário parar no arabesque 0,60	Passagem de dança (Leaps): 2 Saltos diferentes, sendo: um salto longo com grande afastamento anteroposterior das pernas 180°, com troca de pernas (1.205) + um salto Fouetté com recepção em uma perna (1.112) - não é necessário parar no arabesque 0,80
5	Salto jump com grande afastamento lateral ou anteroposterior das pernas (1.107/1.109) 0,60	Dois Saltos jumps iguais ou diferentes diretamente ligados sendo um com grande afastamento lateral ou anteroposterior das pernas (1.107/1.109) 0,60
6	Giro de 360° sobre um dos pés (2.101) 0,20	Giro de mínimo 540° sobre um dos pés (2.101) 0,60
7	Rolo para trás com braços estendidos finalizando carpado + Rolo para trás com braços estendidos a parada de mãos 0,60	Rolo para trás com braços estendidos finalizando carpado + Rolo para trás com braços estendidos a parada de mãos com ½ giro, finalização livre 0,60
	Série 5 VE 8,00 — VD 7,00 Elementos Obrigatórios, Música e Coreografia Livre	Série 6 VE 8,00 — VD 8,00 Elementos Obrigatórios, Música e Coreografia Livre
1	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado abrindo (5.101) 1,00	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás estendido (5.101) 1,50
2	Rodante (3.106) + Flic sem mãos (5.104) + Flic Flac (3.107) + Salto Estendido 1,50	Rodante (3.106) + Flic sem mãos (5.104) + Flic Flac (3.107) + mortal para trás grupado (5.101) 1,50
3	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal estendido para frente (4.202) 1,00	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal grupado para frente + mortal grupado para frente (4.101) 1,50

4	Passagem de dança (Leaps): 2 Saltos diferentes, sendo: um salto longo com grande afastamento anteroposterior das pernas 180°, com troca de pernas (1.205) + um salto Fouetté com recepção em uma perna (1.112) - não é necessário parar no arabesque 1,00	Passagem de dança (Leaps): 2 Saltos diferentes, sendo: um salto longo com grande afastamento anteroposterior das pernas 180°, com troca de pernas (1.205) + um salto Fouetté com recepção em uma perna (1.202), recepção em uma ou duas pernas 1,00
5	Dois Saltos iguais ou diferentes diretamente ligados com grande afastamento lateral ou anteroposterior das pernas (1.107/1.109) 0,80	Salto de dança livre (jump, leap ou hop) valor mínimo B 0,80
6	Giro sobre um dos pés valor mínimo B 0,70	Giro sobre um dos pés valor mínimo B 0,70
7	Rolo para trás com braços estendidos finalizando carpado + Rolo para trás com braços estendidos a parada de mãos com ½ giro 1,00	Rolo para trás com braços estendidos finalizando carpado + Rolo para trás com braços estendidos a parada de mãos com 1/2 giro 1,00
■	Série 7 VE 8,00 — VD 9,00 Elementos Obrigatórios, Música e Coreografia Livre	Série 8 VE 8,00 — VD 10,00 Elementos Obrigatórios, Música e Coreografia Livre
1	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás estendido com ½ giro (5.201) 2,00	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás estendido com 360° giro (5.201) 2,00
2	Rodante (3.106) + Flic sem mãos (5.104) + Flic sem mãos (5.104) + salto estendido 1,50	Rodante (3.106) + Flic sem mãos (5.104) + Flic sem mãos (5.104) + mortal para trás grupado (5.101) 2,00
3	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal estendido para frente (4.202) + mortal grupado para frente (4.101) 2,00	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal estendido para frente (4.202) + mortal estendido para frente (4.202) 2,00
4	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes, sendo um deles com grande afastamento anteroposterior das pernas 180°. Ambos VD mínimo B 1,00	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes, sendo um deles com grande afastamento anteroposterior das pernas 180°. Um com valor mínimo B e outro com valor mínimo C. 1,50
5	Salto de dança livre (jump, leap ou hop) valor mínimo B – diferente dos demais da série 0,80	Salto de dança livre (jump, leap ou hop) valor mínimo B diferente dos demais 0,80p
6	Giro sobre um dos pés valor mínimo B 0,50	Giro sobre um dos pés valor mínimo B 0,50
7	Rolo para trás com braços estendidos finalizando carpado + Rolo para trás com braços estendidos a parada de mãos com 1/1 giro 1,20	Rolo para trás com braços estendidos finalizando carpado + Rolo para trás com braços estendidos a parada de mãos com 1/1 giro 1,20p
Obs.	Todas as paradas de mãos rolamento a frente e todos os rolamentos para trás deverão ser executados com braços estendidos	

CAPÍTULO III – DOS UNIFORMES

Art. 6º O atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizado, conforme as regras da modalidade.

Art. 7º Os atletas deverão estar uniformizados de acordo com as Regras da FIG. Atletas com uniformes fora do padrão serão penalizados conforme o Código de Pontuação.

Art. 8º Em todas as provas, os atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções.

CAPÍTULO IV – DA CLASSIFICAÇÃO FINAL E PREMIAÇÃO

Art. 9º Serão premiados com medalhas os estudantes-atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares no **individual geral**, seguindo o somatório das notas dos quatro aparelhos (programa obrigatório).

Parágrafo único: os critérios de desempate de premiação do individual geral devem respeitar a seguinte ordem:

- I – Maior nota de execução somado os 4 aparelhos.
- II – Maior nota de dificuldade somado os 4 aparelhos.
- III – Maior número de primeiros lugares nos aparelhos;
- IV - Maior número de segundos lugares nos aparelhos;
- V- Sorteio.

Os critérios de desempate para premiação das equipes participantes do Jogos Escolares da Juventude de MS devem respeitar a seguinte ordem:

- I - Maior número de primeiros lugares.
- II - Maior número de segundos lugares.
- III - Maior número de terceiros lugares.
- IV - Sorteio.

Art. 10 Premiação Final **por aparelho** – No salto sobre a mesa, Paralela assimétrica, trave e Solo, serão consideradas as melhores notas obtidas por cada estudante-atleta, sendo premiadas com medalhas os 1º, 2º e 3º lugares.

Art. 11 Serão premiados com troféus as **equipes** classificados em 1º, 2º e 3º lugares, seguindo o somatório das duas melhores notas por aparelho (programa obrigatório).

Art. 12 Serão classificados, para representar o Estado de Mato Grosso do Sul nos Jogos da Juventude/COB em 2026, os dois (2) estudantes-atletas mais bem colocados no individual geral.

Art. 13 O técnico(a) que irá acompanhar a equipe nos Jogos da Juventude/COB em 2026, será o técnico(a) da estudante-atleta que for campeã no individual geral.

CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 14 Os estudantes-atletas deverão comparecer ao local da competição devidamente uniformizados de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Ginástica – FIG. Os estudantes-atletas e equipes-escolas com uniforme fora do padrão serão penalizados conforme o Código de Pontuação (CP). Em todas as provas, os atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções

Art. 15 Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos Escolares de Mato Grosso do Sul e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da Modalidade. Os casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão resolvidos pelo comitê organizador dos Jogos Escolares de Mato Grosso do Sul, com suporte do coordenador da respectiva modalidade.