



ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO E CULTURA
SUBSECRETARIA DE DESPORTO



XVIII
JOGOS INTERMUNICIPAIS
DO
RIO GRANDE DO SUL

REGULAMENTO
GERAL
E
TÉCNICO

O RIO GRANDE SOMOS NÓS.



FAÇA A SUA PARTE.
GOVERNO JAIR SOARES

1984 - 160 ANOS DA
IMIGRAÇÃO ALEMÃ

GOVERNADOR DO ESTADO

JAIR SOARES

SECRETÁRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA

FRANCISCO DE PAULA SALZANO VIEIRA DA CUNHA

SUBSECRETÁRIO DE DESPORTO

HÉLIO VOLKMER DOURADO

S U M Á R I O

TÍTULO I - REGULAMENTO GERAL	05
CAPÍTULO I - DA ORGANIZAÇÃO	05
CAPÍTULO II - DA COORDENAÇÃO E DIREÇÃO	05
CAPÍTULO III - DO SISTEMA DISCIPLINAR	09
CAPÍTULO IV - DOS JOGOS	10
CAPÍTULO V - DA INSCRIÇÃO	11
CAPÍTULO VI - DOS PARTICIPANTES	12
CAPÍTULO VII - DA CLASSIFICAÇÃO	14
CAPÍTULO VIII - DA PREMIAÇÃO	14
CAPÍTULO IX - DO CONGRESSO	16
CAPÍTULO X - DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS	17
TÍTULO II - REGULAMENTO TÉCNICO	19
CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS	19
CAPÍTULO II - ATLETISMO	20
CAPÍTULO III - BASQUETEBOL	21
CAPÍTULO IV - BOCHA	22
CAPÍTULO V - BOLÃO	23
CAPÍTULO VI - CICLISMO	24
CAPÍTULO VII - JOGOS DE DAMAS	26
CAPÍTULO VIII - FUTEBOL DE SALÃO	29
CAPÍTULO IX - GINÁSTICA OLÍMPICA	31
CAPÍTULO X - GINÁSTICA RÍTMICA DESPORTIVA	55
CAPÍTULO XI - HANDEBOL	56
CAPÍTULO XII - JUDÔ	57
CAPÍTULO XIII - LUTA LIVRE OLÍMPICA	59
CAPÍTULO XIV - NATAÇÃO	60

CAPÍTULO XV	- TÊNIS	62
CAPÍTULO XVI	- TÊNIS DE MESA	63
CAPÍTULO XVII	- TIRO	65
CAPÍTULO XVIII	- VOLEIBOL	68
CAPÍTULO XIX	- XADREZ	69

TÍTULO I
REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I
DA ORGANIZAÇÃO

Art. 19 - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as disputas dos Jogos Intermunicipais do Rio Grande do Sul, denominados JIRGS.

Art. 29 - Os JIRGS são promovidos e coordenados pela Subsecretaria de Desporto, têm o apoio do Conselho Regional de Desportos, são dirigidos tecnicamente pelas Federações Esportivas Amadoras do Rio Grande do Sul e executados pelo município sede.

Art. 39 - São finalidades dos JIRGS:

- a) estimular a prática do esporte, aperfeiçoando técnicas e táticas;
- b) promover e estimular a organização esportiva dos municípios participantes;
- c) promover a integração social dos participantes.

CAPÍTULO II
DA COORDENAÇÃO E DIREÇÃO

Art. 49 - A Coordenação Geral dos JIRGS será o órgão máximo durante a realização do evento, tendo como membros o Subsecretário de Desporto e o Prefeito Municipal do município sede e que terão como competência:

- a) elaborar projetos e demais providências preliminares necessárias à realização dos JIRGS;
- b) coordenar a execução dos JIRGS;
- c) nomear auxiliares profissionais e assessores;
- d) superintender as providências deste regulamento;

e) resolver os casos omissos.

Art. 59 - Subordinados à Coordenação Geral funcionarão a Secretaria Geral dos Jogos, o Coordenador dos JIRGS, a Comissão Executiva, a Comissão Técnica e demais comissões necessárias à execução dos Jogos.

§ Único - A Coordenação Geral sempre que necessário utilizará a assessoria do Conselho de Representantes.

Art. 69 - O Conselho de Representantes, órgão normativo dos JIRGS, compõe-se:

- a) do Subsecretário de Desporto ou elemento por ele designado, que será presidente nato;
- b) um membro indicado pelo CRD;
- c) um membro indicado pelo Município-Sede;
- d) dois membros indicados pelas Federações participantes dos JIRGS, sendo um, dos Desportos Coletivos e outro dos Desportos Individuais;
- e) dois membros indicados pela SUDESP.

§ Único - As indicações dos representantes serão feitas em reunião especial e seu mandato vigorará até a indicação do novo Conselho para os JIRGS subsequentes.

Art. 79 - O Conselho de Representantes reunir-se-á quando convocado pelo Presidente ou pela maioria de seus membros.

§ Único - O Conselho de Representante funcionará com o mínimo de 4 Conselheiros.

Art. 89 - Compete ao Conselho de Representantes:

- a) sugerir medidas à organização e administração dos JIRGS bem como às entidades representativas municipais;
- b) orientar e fiscalizar o trabalho de promoção e reali-

zação dos JIRGS junto as diversas comissões;

- c) receber e selecionar as proposições a serem encaminhadas ao plenário do Congresso dos JIRGS;
- d) sugerir as modificações que porventura devam ser introduzidas no Regulamento Geral, com validade apenas para a competição do ano seguinte.

Art. 9º - A Secretaria Geral dos JIRGS será formada por elementos indicados pela Coordenação Geral e terá como competência:

- a) controlar e protocolar a documentação, inscrição e registro de atletas em geral;
- b) controlar todo o material de expediente;
- c) expedir boletins diários sobre os jogos;
- d) preparar e expedir correspondências;
- e) prestar esclarecimentos aos representantes credenciados dos municípios participantes.

Art. 10 - Das Comissões

§ 1º - Comissão de Honra

Formada por autoridades de Âmbito Federal, Estadual e Municipal, especialmente convidadas e presentes ao evento.

§ 2º - Comissão de Relações Públicas e Cerimonial

Formada por elementos indicados pela coordenação geral e tem como competência:

- a) relacionar, apresentar e expedir convites às autoridades
- b) manter contatos com a imprensa para a divulgação dos jogos;
- c) responsabilizar-se pelo Cerimonial de Abertura, Encerramento e Premiação dos jogos.

§ 3º - Comissão Executiva

Constituída de dois representantes da Subsecretaria de Desporto, um dos quais será o Coordenador dos JIRGS e mais

- h) supervisionar os resultados das competições;
- i) receber na Secretaria Geral as sūmulas aprovadas ao final de cada turno, entregues pela respectivas Federações Esportivas.

CAPITULO III DO SISTEMA DISCIPLINAR

- Art. 11 - Serão consideradas conhecedoras do Regulamento Geral e Técnico todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas aos JIRGS e assim se submeterão sem reserva alguma a todas as suas disposições e as conseqüências que delas possam emanar.
- Art. 12 - Os protestos sobre quaisquer infrações aos Regulamentos Geral e Técnico serão resolvidos pela Comissão Executiva e Comissão Técnica à luz das disposições do Tribunal Especial de Justiça Desportiva observando-se o presente regulamento, as regras oficiais das Federações Esportivas e o CBJDD (Código Brasileiro de Justiça e Disciplina Desportiva).
- § 1º - Os protestos serão recebidos até 30 minutos após a conclusão do jogo ou prova.
- § 2º - Os protestos deverão vir assinados pelo Presidente do CMD ou órgão similar.
- § 3º - Caberá exclusivamente ao reclamante a apresentação das provas do que alegar.
- § 4º - O protesto será encaminhado ao representante da Comissão Técnica ou ao representante da respectiva Federação.
- § 5º - Os demais protestos de ordem geral devem ser encaminhados à Secretaria do TEJD.
- § 6º - Após a homologação dos resultados finais das competições não caberão protestos de qualquer ordem.

§ 7º - O funcionamento do TEJD será regulamentado em Regimento Interno próprio.

Art. 13 - A tolerância sobre os horários marcados para as provas, jogos e competições, será de competência das respectivas Federações Esportivas. As equipes ou atletas que não se apresentarem para as disputas dentro dos prazos estabelecidos, perderão por não comparecimento (W.O.), mesmo que por cortesia o adversário se prontifique a competir após a aplicação do W.O.

Art. 14 - Será desclassificada da modalidade esportiva a delegação que não participar de "toda" a programação dos jogos, seja por falta de número regulamentar de jogadores, ou por se recusar sob qualquer pretexto a iniciar ou continuar um jogo, partida ou prova.

CAPÍTULO IV DOS JOGOS

Art. 15 - Das modalidades esportivas:

Os JIRGS serão realizados nas seguintes modalidades esportivas:

- a) Atletismo(masculino e feminino)
- b) Basquetebol(masculino e feminino)
- c) Bocha(masculino)
- d) Bolão(masculino e feminino)
- e) Ciclismo(masculino)
- f) Futebol de Salão(masculino)
- g) Ginástica Olímpica(masculino e feminino)
- h) Ginástica Rítmica Desportiva(feminino)
- i) Handebol(masculino e feminino)
- j) Jogo de Damas(masculino)
- l) Judô(masculino e feminino)

três representantes do Município Sede, tendo como competência:

- a) fornecer material necessário aos jogos e competições, so licitados pela Coordenação Geral;
- b) preparar os locais dos jogos e competições;
- c) fornecer o material de expediente, bem como máquinas, equipamentos e instrumentos necessários;
- d) providenciar assistência médica e segurança aos participantes nos locais de competição, alojamentos e refeitórios;
- e) promover o entrosamento entre as diversas instituições participantes dos JIRGS.

6 49 - Comissão Técnica

Constituída por 3 (três) membros da Subsecretaria de Desporto; 2 (dois) representantes indicados pelas Federações Esportivas, sendo um de Desporto Coletivo e um de Desporto Individual; 1 (um) membro do Município Sede do ano da competição; 1 (um) representante do Município Sede do ano anterior ao dos jogos em curso, tendo como competências:

- a) superintender e velar pelo cumprimento do Regulamento Geral e Técnico e fazer cumprir as normas e regras adotadas pelas respectivas Federações Esportivas;
- b) elaborar os programas para os jogos e competições;
- c) fornecer à Secretaria Geral dos jogos os resultados diários dos jogos e competições, bem como os assuntos de ordem técnica e administrativa;
- d) tomar decisões, quando houver necessidade, em assuntos técnicos e nas competições;
- e) adaptar as normas de competições às finalidades dos jogos;
- f) fornecer subsídio técnicos;
- g) elaborar, sempre que necessário, esclarecimentos técnicos ao Tribunal Especial de Justiça Desportiva;

- m) Luta Livre Olímpica(masculino)
- n) Natação(masculino e feminino)
- o) Tênis(masculino e feminino)
- p) Tênis de mesa(masculino e feminino)
- q) Tiro(masculino)
- r) Voleibol(masculino e feminino)
- s) Xadrez(masculino e feminino)

Art. 16 - Os JIRGS serão disputados em uma única etapa e em um único município.

§ Único - Por motivos técnicos poderá o órgão promotor realizar os JIRGS em mais de um município e/ou etapas.

CAPÍTULO V DA INSCRIÇÃO

Art. 17 - Os municípios participantes serão responsáveis pela constituição de sua delegação, pela inscrição junto a SUDESP /SEC, pela confirmação das inscrições, pelo transporte e alimentação de suas delegações.

§ 1º - O pedido de inscrição para os JIRGS deverá ser feito em 3(três) vias, encaminhados por ofício à SUDESP, até 30 dias antes do início dos jogos.

§ 2º - O pedido de inscrição deverá vir assinado pelo Prefeito Municipal.

§ 3º - Os Prefeitos Municipais, através do Conselho Municipal de Desporto, ou órgão similar, terão a responsabilidade da inscrição, confirmação e participação de suas equipes nos JIRGS.

§ 4º - O município participante, para ter direito a alojamento, deverá comunicar ao Município Sede a constituição de sua

delegação com 30(trinta) dias de antecedência.

Art. 18 - Os municípios inscritos conforme Art. 17, Parágrafo 1 e 2 deverão encaminhar à SUDESP até 10(dez) dias antes da realização dos jogos, uma relação nominal de atletas e dirigentes, até o limite máximo do dobro estabelecido pelo Regulamento Técnico dos Desportos constantes dos JIRGS.

§ 1º - Sob nenhuma hipótese será permitida a substituição de nomes na relação própria por ocasião da confirmação definitiva, que será composta de acordo com o número máximo estipulado pelo Regulamento Técnico Específico.

§ 2º - A finalidade da relação nominal prévia será para verificação pelas respectivas Federações da condição de jogo de cada atleta filiado.

Art. 19 - A confirmação das inscrições dos atletas serão feitas até 72 horas antes do início dos JIRGS(solenidade de abertura) na Subsecretaria de Desporto ou na Secretaria Geral dos Jogos já em funcionamento no Município Sede.

§ Único - O Conselho Municipal de Desportos ou órgão similar que não se fizer representar até o encerramento das confirmações, será considerado desistente dos jogos, perdendo o direito a qualquer reivindicação ou protesto.

CAPÍTULO VI DOS PARTICIPANTES

Art. 20 - Cada município será representado por uma delegação e poderá participar com apenas uma equipe em cada modalidade.

§ 1º - O município inscrito poderá participar de todas, várias ou apenas uma modalidade esportiva e, até mesmo de uma única prova quando o regulamento técnico assim o permitir.

§ 29 - Os atletas poderão participar de uma ou várias modalidades esportivas e, em caso de coincidência de horário entre elas, deverão optar por uma delas.

Art. 21 - Somente poderão ser inscritos e participar das delegações esportivas municipais, atletas em perfeitas condições de saúde, amadores com residência fixa no RS desde o dia 1º de janeiro do ano da competição, e que neste período não tenham participado de competições de esportes integrantes dos JIRGS, defendendo clubes de outros estados ou países.

§ 19 - Atletas filiados, inscritos ou renovados nas Federações Esportivas durante o ano de realização dos JIRGS, poderão participar somente pelo município de origem de sua inscrição.

§ 29 - Ficará liberado de vinculação, o atleta cujo município não se inscrever, ou se inscrito não participar em nenhuma das modalidades esportivas dos JIRGS; exceto os atletas com domicílio esportivo em Porto Alegre, estes somente poderão participar pelo município de Porto Alegre.

Art. 22 - Da transferência
A transferência de atletas, será regida pelos respectivos Regulamentos das Federações Esportivas.

Art. 23 - Da Identificação
Os dirigentes, atletas, técnicos e auxiliares deverão portar, obrigatoriamente, a identificação fornecida pela SUDESP nos locais de competição.

§ Único - Em caso de dúvida quanto a identidade do atleta, a Comissão Técnica e o TEJD poderão solicitar a apresentação de um dos seguintes documentos:

- identidade fornecida pela SSP,
- identidade fornecida pelas Forças Armadas,
- Passaporte e/ou
- título de eleitor

CAPÍTULO VII - DA CLASSIFICAÇÃO

Art. 24 - As competições serão realizadas com contagem de pontos em separado por modalidade e sexo.

Art. 25 - A classificação em cada uma das modalidades será efetuada de acordo com o Regulamento Técnico específico de cada uma das modalidades.

Art. 26 - O município que somar maior número de pontos, contadas to das as modalidades esportivas, será proclamado como "CAMPEÃO ABSOLUTO" dos JIRGS.

§ Único - Para apuração do CAMPEÃO ABSOLUTO será observada a seguinte pontuação:

1º lugar - 13 pontos

2º lugar - 08 pontos

3º lugar - 05 pontos

4º lugar - 03 pontos

5º lugar - 02 pontos

6º lugar - 01 ponto

CAPÍTULO VIII

DA PREMIAÇÃO

Art. 27 - Os atletas e técnicos inscritos em súmula e classificados em 1º, 2º e 3º lugares, nos esportes coletivos e individuais, receberão medalhas oferecidas pela SUDESP/SEC.

§ Único - A entrega das medalhas será feita pela Comissão de Cerimonial logo após a oficialização dos resultados pela Comissão Técnica específica.

Art. 28 - As equipes campeãs e vice-campeãs de cada modalidade esportiva receberão troféus alusivos ao título.

Art. 29 - O município que somar maior número de pontos na contagem geral, receberá o troféu CAMPEÃO ABSOLUTO relativo ao título, bem como o município que se classificar em 2º lugar na contagem geral receberá o troféu de vice-campeão dos JIRGS.

Art. 30 - Anualmente o município mais disciplinado receberá um troféu denominado Troféu Disciplina.

§ 1º - O vencedor do Troféu Disciplina será apurado da seguinte forma:

a) Cada Federação através de formulário próprio apontará o município mais disciplinado na competição masculina e na competição feminina, ou somente em uma competição quando for o caso;

b) terão direito a um voto cada: o Coordenador dos JIRGS, o Coordenador da Comissão Técnica, o Presidente do CMD do Município Sede ou órgão similar, o Responsável pela Comissão de Alojamento e o Presidente do TEJD;

c) conforme o número de atletas o município receberá bonificação de 1, 2 ou 3 votos da seguinte forma:

Até 24 atletas inclusive - não recebe bonificação.

De 25 até 60 Atletas inclusive - recebe 1 voto.

De 61 até 100 atletas inclusive - recebe 2 votos.

De 101 ou mais atletas - recebe 3 votos.

d) O município que tiver atletas julgados e punidos pelo TEJD será penalizado em 3 votos negativos por atleta;

e) o município que tiver técnicos ou dirigentes julgados e punidos pelo TEJD será afastado definitivamente da disputa do troféu disciplina.

Art. 31 - Os critérios para a votação do troféu disciplina serão os seguintes:

a) Pontualidade

b) Espírito de colaboração e participação

c) Uniformes

- d) Cumprimento das finalidades dos JIRGS
- e) Organização das delegações e equipes
- f) Aspecto educacional e pedagógico
- g) Postura esportiva
- h) Comportamento disciplinar fora das competições

Art. 32 - A entrega dos trofêus será por ocasião da Solenidade de Encerramento.

CAPÍTULO IX DO CONGRESSO

Art. 33 - Durante a realização dos JIRGS será realizado um Congresso dos Jogos, que será constituído de um representante credenciado de cada município participante, um representante de cada Federação Esportiva Amadorista integrante dos JIRGS e das demais autoridades ligadas aos jogos, presidido e coordenado por um representante da SUDESP e secretariado por um congressista convidado pelo presidente e que terá como finalidade:

- a) estudar e sugerir medidas que possam assegurar o brilho e sucesso dos jogos.
- b) sugerir providências de interesse geral para que a promoção, incentivo e difusão dos jogos alcancem os seus objetivos.
- c) votar as proposições encaminhadas e apreciadas pelo Conselho de Representantes.
- d) assuntos ligados ao Desporto Comunitário.

§ Único - O Congresso reunir-se-á em primeira chamada com a metade e mais um de seus representantes credenciados e meia hora depois, segunda chamada, com qualquer número.

Art. 34 - A Direção do Congresso será ocupada pelo Subsecretário de Desporto ou por pessoa por ele indicada.

Art. 35 - As sugestões para inclusão ou alteração de modalidades esportivas nos JIRGS poderão ser apresentadas ao Conselho de Representantes, que após parecer, encaminhará ao Congresso para votação.

CAPÍTULO X DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 36 - As modalidades esportivas a serem disputadas nos JIRGS, serão estabelecidas até 6(seis) meses antes da realização dos JIRGS, verificadas as condições técnicas pela SUDESP e Município Sede.

Art. 37 - Para obtenção do direito de realizar os JIRGS do ano seguinte, deverá o Prefeito Municipal interessado sugerir a indicação de seu município à SUDESP, por escrito, até o Congresso.

§ Único - No caso de não haver município candidato à sede dos JIRGS ou desistência, estes serão realizados por indicação do Conselho de Representantes e aprovação da SUDESP, que tomará as medidas necessárias para a realização dos mesmos.

Art. 38 - O Município Sede deverá colocar à disposição da Coordenação Geral, antes do início dos Jogos, locais para instalação das diversas Comissões, da Secretaria Geral dos Jogos, do Tribunal Especial de Justiça Desportiva, dos locais de alojamento para os municípios participantes e dos locais das atividades esportivas dos JIRGS.

Art. 39 - São também responsabilidades do Município Sede:

- a) recepção e alimentação dos convidados especiais e honra(abertura e encerramento);
- b) segurança preventiva e ostensiva dos locais de alojamento e competição;
- c) sistema de comunicação adequado;
- d) deslocamentos(transporte interno) das diversas comiss -

- sões e arbitragem;
- e) reprodução gráfica;
- f) transporte (busca e devolução) de todo o material necessário para a realização dos JIRGS, não disponível na sede dos jogos;
- g) cerimonial de abertura e encerramento;
- h) limpeza, conservação e manutenção dos locais de alojamento e competição (estádios, canchas, quadras, piscinas, vestiários, sanitários...)
- i) atendimento médico-ambulatorial;
- j) orientar o trânsito para o acesso aos locais utilizados para os jogos.
- l) fornecer recursos humanos auxiliares.

Art. 40 - Em caso de desistência, o Prefeito do Município Sede deverá comunicar à SUDESP, por escrito, no mínimo com 3 (três) meses de antecedência, possibilitando a designação de nova sede para os Jogos.

Art. 41 - Aos municípios participantes dos JIRGS reservar-se-á o direito de, através dos representantes, apresentar moções visando o aperfeiçoamento do Regulamento Geral e Técnicos ao Conselho de Representantes que a seu critério encaminhará ou não a plenário.

TÍTULO II
REGULAMENTO TÉCNICO

CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES GERAIS

- Art. 1º - Os Campeonatos e provas das modalidades esportivas que integram os JIRGS, serão realizados de acordo com este Regulamento Técnico, Leis e Regulamentos adotados pelas respectivas Federações Esportivas Amadoristas, responsáveis tecnicamente pela execução dos mesmos.
- Art. 2º - Após a confirmação das inscrições, as Federações Esportivas Amadoristas e a Comissão Técnica, organizarão os respectivos programas de cada modalidade esportiva, bem como a ordem de jogos e a ordem das provas quando for o caso.
- Art. 3º - A entrega dos prêmios aos atletas vencedores, será feita logo após a divulgação dos resultados.
- Art. 4º - Não caberá veto, em hipótese alguma aos oficiais de arbitragem.
- Art. 5º - Cada Município participante poderá, por solicitação das Federações Esportivas, indicar um representante para integrar e auxiliar na execução da respectiva modalidade esportiva.
- Art. 6º - Os campeonatos das modalidades esportivas constantes dos JIRGS serão realizados sempre em uma única etapa, em um único Município.
- Art. 7º - Os Ginásios, quadras, estádios, pistas e locais nos quais forem realizadas as competições deverão ter locais espe

ciais para arbitragem, equipes e atletas participantes, e imprensa, assim como dispositivos que isolem os locais de competições dos assistentes, a fim de não perturbarem a realização dos jogos e provas. Igualmente deverão dispor de aparelhagem de som para chamadas e avisos que serão previamente aprovados pelas Federações Esportivas Amadoristas integrantes dos JIRGS.

Art. 89 - Os casos omissos serão apreciados pelas respectivas Federações Esportivas, pela Comissão Técnica e executados pela Coordenação Geral dos JIRGS.

CAPÍTULO II

ATLETISMO

Art. 99 - Nas competições de Atletismo, masculino e feminino, serão disputadas as seguintes provas:

a) Competição Masculina:

100 metros rasos

200 metros rasos

400 metros rasos

800 metros rasos

1.500 metros rasos

5.000 metros rasos

5.000 metros (pista ou estrada) marcha atlética

10.000 metros rasos

4 x 100 metros revezamento

4 x 400 metros revezamento

Arremesso de Peso (7,260 kg)

Lançamento do Dardo

Lançamento do Disco (2. kg)

Salto em distância

Salto em altura

Salto triplo

b) Competição Feminina:

100 metros rasos

200 metros rasos

400 metros rasos

800 metros rasos

1.500 metros rasos

3.000 metros rasos
 4 x 100 metros revezamento
 4 x 400 metros revezamento
 Arremesso de Peso (4 kg)
 Lançamento do Disco (1 kg)
 Lançamento do Dardo
 Salto em distância
 Salto em altura

Art. 10 - Cada CMD poderá participar com dois atletas por prova individual e uma equipe por prova de revezamento, não podendo o atleta disputar MAIS DE TRÊS PROVAS NUM MESMO DIA.

§ Único - Cada atleta poderá participar no máximo de cinco provas durante a competição, sendo três individuais.

Art. 11 - A contagem de pontos para cada prova individual será de:

1º lugar	10 pontos
2º lugar	6 pontos
3º lugar	4 pontos
4º lugar	3 pontos
5º lugar	2 pontos
6º lugar	1 ponto

§ Único - Nas provas de revezamento, os pontos acima serão contados em dobro.

CAPÍTULO III

BASQUETEBOL

Art. 12 - Sistema de disputa:

A Comissão Técnica Especializada de Basquetebol definirá o sistema de disputa dos Campeonatos de Basquetebol dos JIRGS, de acordo com o número de equipes inscritas, procurando sempre que possível eliminar a hipótese de "eliminatória simples".

Art. 13 - Em caso de empate entre duas ou mais equipes, para efeito de classificação, será adotado o critério de saldo de cestas, obtido unicamente nas partidas disputadas entre as equipes empatadas.

- Art. 14 - Em caso de novo empate na classificação por saldo de cestas, a decisão será tomada pelo sistema de cesta "average".
- Art. 15 - Se persistir o empate, a decisão será por sorteio.
- Art. 16 - A equipe vencedora marcará dois pontos e a equipe perdedora um ponto. Se a vitória for por W.O., a equipe vencedora marcará dois pontos e a perdedora não marcará pontos.
- Art. 17 - O tempo de jogo será:
- a) até 8 (oito) equipes: 2 tempos de 20 (vinte) minutos com 10 (dez) de intervalo;
 - b) de 8 (oito) a 12 (doze) equipes:
2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos com 10 (dez) minutos de intervalo;
 - c) mais de 12 (doze) equipes:
2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos com 5 (cinco) minutos de intervalo;
 - d) em todos os casos, o cronômetro de marcação do tempo, será travado, conforme a regra oficial.
- Art. 18 - As camisas deverão ser numeradas de quatro a quinze, não sendo permitido a entrada em quadra, de atletas com numeração diferente.
- Art. 19 - O atleta que utilizar um número na camiseta no primeiro jogo, deverá mantê-lo até o final do Campeonato.
- Art. 20 - Os atletas constantes da relação entregue à Comissão Técnica de Basquetebol, não poderão ser substituídos.

CAPÍTULO IV

BOCHA

- Art. 21 - As Competições Bochófilas, somente masculinas, serão disputadas por Equipes de três jogadores (trios) e um reserva.
- § Único - Poderá haver a substituição de apenas um jogador e uma única vez durante a partida.

- Art. 22 - No caso de formação de grupos, será considerado campeão aquele que obtiver maior número de vitórias. Em caso de empate, será vencedor aquele que obtiver o maior saldo de pontos a seu favor. Persistindo o empate, será observado o resultado do confronto direto entre ambos.
- Art. 23 - Em caso de serem formados grupos de três CMDs, o CARANCHO jogará com o perdedor do primeiro jogo.
- Art. 24 - Todas as partidas serão realizadas em 15 pontos.
- Art. 25 - O horário fixado para o início dos jogos será sempre com 15 minutos de tolerância e intervalo de 10 minutos entre cada partida.
- Art. 26 - Os jogos não deverão ser interrompidos para refeições, bem como em caso de jogos noturnos, nenhuma partida será iniciada após às 23 horas.
- Art. 27 - O uniforme deverá ser todo branco, e a camisa ou camiseta deverá identificar de alguma forma o CMD a que pertencem os atletas.
- Art. 28 - Após a decisão do árbitro, na marcação dos pontos e iniciada a jogada seguinte, não haverá mais direito a reclamação sobre jogada anterior.
- Art. 29 - Havendo suspensão de um jogo por desconformidade de uma equipe em relação à decisão do árbitro, a competição prosseguirá com os demais jogos do carnet, enquanto se estiver aguardando o pronunciamento da Comissão Técnica.
- Art. 30 - Será terminantemente proibido o uso de bebidas alcoólicas por parte dos atletas e árbitros, durante o desenvolver de uma partida. A transgressão deste artigo implicará na expulsão do infrator.

CAPÍTULO V

BOLÃO

- Art. 31 - Os Campeonatos, feminino e masculino dependendo do número de pistas à disposição (2 ou 4), serão disputados em uma única etapa e num só Município, na modalidade oficial bola pequena, "cheio" e "limpa".

Art. 32 - Se a competição for realizada em apenas 2 pistas, os atletas entrarão em duplas e cada um fará 40 arremessos, 20 em cada pista, sendo 10 viela esquerda "cheio" e 10 viela direita "limpa" na pista 1, e 10 arremessos viela direita "cheio" e 10 viela esquerda "limpa" na pista 2. Todavia, se em 4 pistas, os atletas farão 10 arremessos em cada pista, entrando um de cada vez, pelo sistema corre-cancha, seguida a orientação acima.

§ Único - Dependendo, ainda, do número de participantes e de pistas à disposição, os arremessos antes referidos poderão ser aumentados para 60 (4x15) ou 80 (4x20):

Art. 33 - De acordo com o número de equipes participantes (femininas e masculinas) a competição poderá ser realizada em dois locais diferentes (ou distintos). Entretanto, se o número de equipes o permitir, todas jogarão num mesmo local, sorteando-se intercaladamente as equipes femininas com as masculinas.

Art. 34 - O número de atletas de cada equipe será de 8 (oito) dos quais 6 (seis) serão titulares e 2 (dois) reservas; aos reservas será permitido substituir os efetivos em qualquer momento da competição.

Art. 35 - Todos os atletas deverão estar devidamente uniformizados sendo ainda obrigatório o uso de tênis ou similar.

Art. 36 - A Competição será controlada por apontadores e fiscais fornecidos pelas equipes participantes, cabendo aos dirigentes da Federação a supervisão geral.

Art. 37 - No caso de empate entre 2 (duas) ou mais equipes, o fator decisório será a maior soma de 9, 8, 7, etc. derrubados por cada equipe, sucessivamente.

CAPÍTULO VI

CICLISMO

Art. 38 - No Campeonato de Ciclismo dos JIRGS, serão disputadas as seguintes provas:

- a) velocidade, na distância de 1.000 metros;
- b) meio fundo, na distância de 50 km.

- Art. 39 - As provas serão em dias diferentes, podendo os ciclistas competirem em ambas.
- Art. 40 - Cada CMD poderá participar, no máximo, com 5 (cinco) ciclistas na prova de resistência e 2 (dois) ciclistas na prova de velocidade.
- Art. 41 - A prova de Velocidade será de acordo com a Regulamentação da Federação Gaúcha de Ciclismo, conforme o que segue:
- cada ciclista será cronometrado individualmente em uma única embalagem no percurso determinado;
 - será declarado vencedor, o ciclista que fizer melhor tempo; em segundo lugar o ciclista que obtiver o segundo melhor tempo da prova, e assim sucessivamente.
- Art. 42 - Poderão participar da prova de velocidade, ciclistas com bicicletas de roda livre ou fixa, quando roda livre, deverá ser lacrado o câmbio em uma determinada marcha.
- Art. 43 - A prova de resistência, exclusivamente para roda livre, será realizada em circuito fechado, que deverá ter no mínimo 2 km por volta.
- Art. 44 - Os concorrentes da prova de resistência poderão utilizar qualquer tipo de bicicleta, desde que estejam munidas de freios, em ambas as rodas.
- Art. 45 - Aos concorrentes será permitido o abastecimento alimentar unicamente no local previamente fixado pela Comissão Técnica de Ciclismo, sendo imediatamente desclassificados os infratores.
- Art. 46 - O auxílio mecânico é livre, inclusive troca de bicicletas, desde que seja com corredores do mesmo município, que ainda estejam disputando a prova.
- Art. 47 - A contagem de pontos para cada prova será a seguinte:
- | | |
|----------|-----------|
| 1º lugar | 10 pontos |
| 2º lugar | 6 pontos |
| 3º lugar | 4 pontos |
| 4º lugar | 3 pontos |

5º lugar	2 pontos
6º lugar	1 ponto

Art. 48 - Os ciclistas classificados em 1º, 2º e 3º lugares nas provas de Velocidade, bem como nas de Resistência, receberão medalhas.

As equipes classificadas em 1º e 2º lugares, receberão troféus.

CAPÍTULO VII

JOGOS DE DAMAS

Art. 49 - Somente as resoluções da Confederação Brasileira de Jogos de Damas e Federação Mundial de Jogos de Damas, em vigor até o dia 1º de janeiro do ano de cada JIRGS terão aplicação obrigatória pela Federação Gaúcha de Jogos de Damas.

Art. 50 - Cada Conselho Municipal de Desporto - CMD - poderá participar das seguintes provas, optativamente, ou de ambas.

a) Equipe - composta de 2 (dois) damistas e, facultativamente, 1 único reserva, que poderá substituir, eventualmente, qualquer dos efetivos;

b) Individual - composta de um só damista, sem reserva.

§ Único - O CMD que apresentar um só damista, participará apenas da Competição Individual.

Art. 51 - Cada CMD deverá indicar o Capitão entre seus jogadores.

Art. 52 - Os pontos por partida jogada serão:

Vitória (2) Empate (1) Derrota (0), não sendo obrigatória a anotação da partida em planilhas. Terminada a partida cada damista é obrigado a repor as peças no tabuleiro.

Art. 53 - Os damistas deverão assinar as súmulas dos jogos, encaminhadas à Mesa pelo Juiz da prova, que serão de caráter irreversível

- Art. 54 - O Campeonato terá seu emparelamento condicionado ao número de participantes, mediante critérios absolutos da Direção Técnica da Federação (nunca será pelo sistema de eliminatória simples) a fim de cada damista possa jogar um número razoável de partidas.
- Art. 55 - A duração total da competição é prevista de 1 a 2 dias, no máximo, (sábado e domingo).
- Art. 56 - Os critérios de desempate nas posições individuais ou por equipe, obedecerão a seguinte ordem:
- aplicação da Tabela Sonnenborg-Berger;
 - aplicação da mesma Tabela em dobro;
 - maior número de vitórias;
 - menor número de derrotas;
 - confronto direto;
 - sorteio.
- Art. 57 - Serão excluídas do Campeonato:
- as equipes que não se apresentarem à Comissão Técnica na sessão de emparelamento, no dia do jogo;
 - as equipes que faltarem a duas partidas consecutivas ou intercaladas, no decorrer da Competição.
- § 1º - No cômputo dos resultados serão consideradas como jogadas fossem, as partidas ganhas ou perdidas por ausência; os resultados dos que foram excluídos do Campeonato só deixarão de ser computados se as respectivas equipes não houverem totalizado no momento de suas efetivas exclusões, 50% do número de partidas que deveriam jogar.
- Art. 58 - As partidas terão início no horário fixado pela Comissão Técnica e o Juiz deverá ser um damista indicado pela Federação.
- § 1º - Se um dos damistas estiver ausente e seu não comparecimento atingir meia hora, será considerado vencedor o da mista presente.
- § 2º - Se ambos estiverem ausentes e a ausência de ambos atingir meia hora, o Juiz marcará no quadro de posições zero pontos para cada um dos concorrentes.

- § 3º - Se ambos estiverem ausentes, e antes de meia hora de ausência comparecer um dos dois, este aguardará o término dos 30 minutos regulamentares para requerer os pontos.
- Art. 59 - O Juiz da prova se reserva o direito de chamar a atenção de qualquer participante, seja para motivação ou advertência.
- Art. 60 - Reclamações e impugnações serão aceitas por escrito, devendo ser encaminhadas, de imediato, ao Conselho de Julgamento dos Jogos.
- Art. 61 - Regras Especiais:
- a) nenhum damista poderá servir-se de notas manuscritas ou impressas sobre partidas, recorrer ao conselho de terceiros, indicar com o dedo as casas no tabuleiro para facilitar os cálculos dos lances ou distrair o adversário (de qualquer maneira);
 - b) ninguém poderá fazer análise de partidas na sala de competição, falar em voz alta ou tentar perturbar o ambiente.
- Art. 62 - O resultado final da prova por equipe será a soma dos pontos obtidos pelos seus integrantes efetivos, acrescidas dos pontos obtidos pelo reserva quando substituir qualquer dos efetivos.
- Art. 63 - O vencedor na prova Individual será aquele que obtiver melhor soma de pontos. (Esta prova não tem reservas).
- Art. 64 - De acordo com as colocações, em cada prova serão concedidos, respectivamente, para cada CMD, (para a Equipe ou Individual) as seguintes contagens de pontos:
1º lugar (13 pontos); 2º lugar (8 pontos); 3º lugar (5 pontos); 4º lugar (3 pontos); 5º lugar (2 pontos); 6º lugar (1 ponto); as demais 1 ponto.
- Art. 65 - Com o objetivo de apurar a colocação final de cada CMD usar-se-á o seguinte critério:
- a) somam-se os pontos obtidos das provas nas quais participou;

- b) a esses pontos somam-se o total de damistas efetivos:
- c) 3 (três) pontos quando participou das duas provas;
- d) 2 (dois) pontos quando participou só da prova de equipe;
- e) 1 (um) ponto quando participou só da prova individual.

Art. 66 - Os três melhores CMDs serão aqueles que obtiverem as melhores pontuações gerais.

CAPÍTULO VIII

FUTEBOL DE SALÃO

Art. 67 - De acordo com o número de municípios inscritos será elaborado o sistema de disputa, que procurará evitar sempre que possível a eliminatória simples.

Art. 68 - A duração das partidas será de 20 (vinte) minutos, com mudança de lado aos 10 minutos para as fases iniciais, enquanto que para os jogos finais o tempo será de 40 (quarenta) minutos, com mudança de lado aos 20min.

Art. 69 - Os casos de empate nas fases iniciais serão resolvidos pela aplicação dos seguintes critérios de desempate pela ordem, sucessivamente:

- a) maior número de vitórias _____
- b) resultado do confronto direto _____
- c) maior saldo de tentos _____
- d) maior número de tentos consignados _____
- e) sorteio _____

Art. 70 - Em caso de empate na partida final será disputada uma partida extra, sujeita a prorrogação de 20 (vinte) minutos, caso persista a igualdade. Ainda assim não havendo um vencedor, serão aplicados os critérios de desempate do artigo anterior, valendo os resultados da última fase.

- Art. 71 - Cada Município poderá inscrever uma equipe com o máximo de 12 (doze) e o mínimo de 4 (quatro) atletas.
- Art. 72 - A numeração nas camisas será de 1 a 20 não sendo permitida a repetição de números.
- Art. 73 - Cada atleta deverá participar nos jogos com o mesmo número de camisas, devendo o mesmo constar na inscrição dos atletas.
- Art. 74 - Cada equipe deverá portar um terno de camisas reserva, pois em caso de semelhança no fardamento, a critério do Árbitro, haverá um sorteio para decidir quem terá a obrigação de efetuar a troca.
- Art. 75 - A equipe que não comparecer após 15 minutos do horário designado pela tabela será considerada derrotada por WO, marcando-se para efeitos de desempate uma vitória pelo marcador de 2x0.
- Art. 76 - O atleta expulso (cartão vermelho) deverá sofrer processo e julgamento pelo TEJD.
O atleta desclassificado não sofrerá processo ou julgamento pelo TEJD.
O atleta desclassificado que cometer nova infração poderá ser expulso pelo Árbitro.
O Cartão Amarelo, servirá apenas de advertência, e será aplicado nas ocasiões previstas pelas regras.
- Art. 77 - O atleta capitão da equipe, deverá usar uma braçadeira para identificá-lo perante os oficiais de arbitragem.
- Art. 78 - Cada equipe poderá efetuar 7 (sete) substituições durante cada partida.
- Art. 79 - Cada equipe poderá solicitar 1 (um) tempo, em cada período de jogo.
- Art. 80 - Todos os atletas deverão apresentar no ato da assinatura da súmula a ficha do CMD de seu Município, sendo aceita para efeito de identificação um documento de fé pública para comprovação de identidade.

CAPÍTULO IX
GINÁSTICA OLÍMPICA

Art. 81 - Dos Campeonatos de Ginástica Olímpica constarão exercícios obrigatórios, nas seguintes modalidades:

- MASCULINO: - Solo
 - Barra
 - Salto sobre o cavalo (longitudinal)
- FEMININO: - Solo
 - Trave
 - Salto sobre o cavalo (transversal)

Nota: Será opcional o uso de 2 (dois) trampolins para as provas de salto.

Art. 82 - Para os exercícios prevalecerá o seguinte:

- MASCULINO:
- a) Solo - sem acompanhamento musical
 - tempo de duração mínima: 50 segundos
 - tempo de duração máxima: 70 segundos
- b) Barra - altura 2,40 metros
- c) Cavalo - altura 1,35 metros
- FEMININO:
- a) Solo - acompanhamento musical
- b) Trave - altura 1,10 metros
- c) Cavalo - altura 1,10 metros

Art. 83 - Cada CMD poderá inscrever uma equipe masculina e feminina, constituída de 4 atletas cada uma.

Nota: Os atletas deverão ser confirmados antes de esta belecida a ordem dos competidores e, desde então, nenhum deles poderá ser substituído pelo suplente.

Art. 84 - Sob as ordens do Juiz Árbitro, os exercícios serão julgados por quatro juizes que atribuirão notas de 0 a 10

pontos e parcelas decimais.

A nota final de um exercício será obtida através da média das duas notas intermediárias, entre as quatro que lhe forem atribuídas.

Art. 85 - Em ambos os Campeonatos serão disputadas as seguintes provas:

- a) Equipe
- b) Individual
- c) Por aparelho

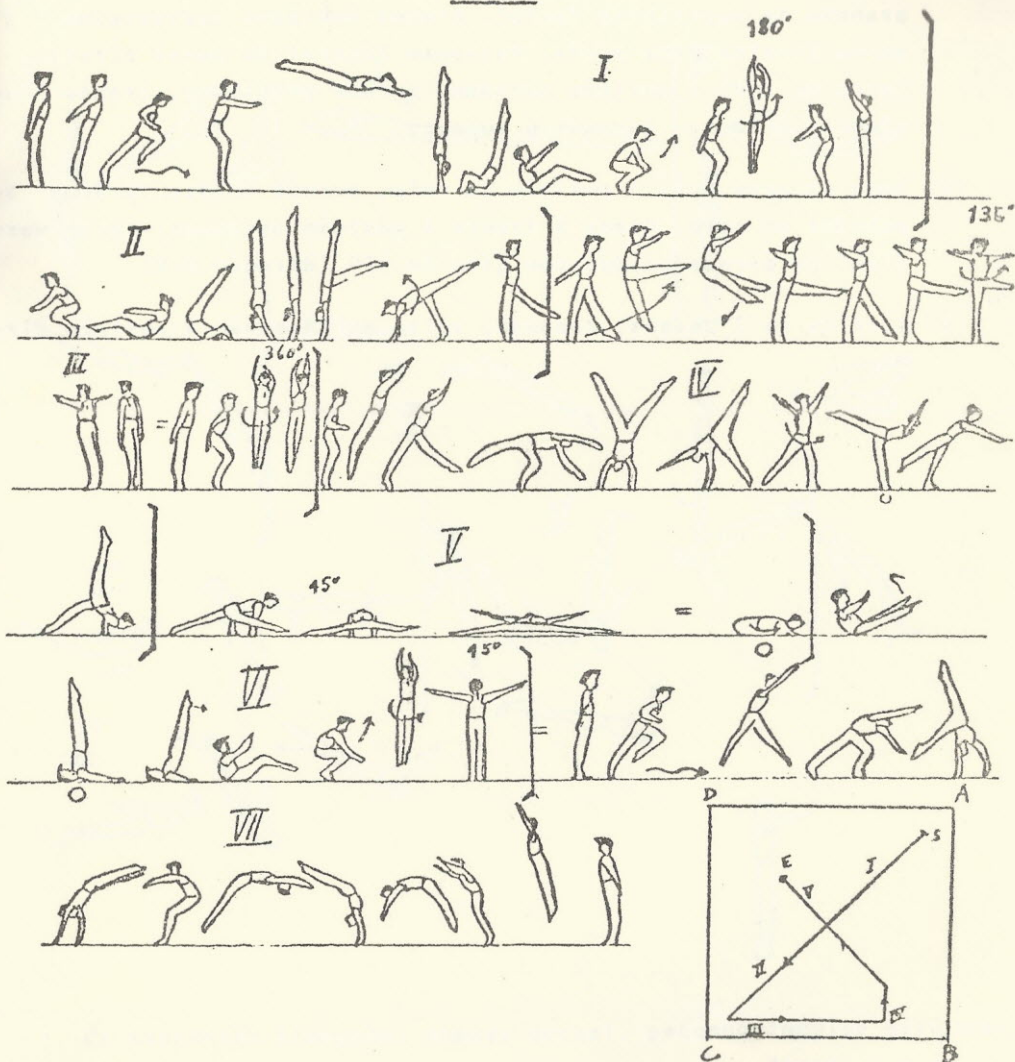
§ 1º - Será considerada vencedora da prova por equipe, aquela que obtiver maior pontuação, através da soma das 3 melhores notas obtidas em cada modalidade, nos exercícios obrigatórios.

§ 2º - Será considerado vencedor da prova individual (geral), o ginasta que conseguir a maior soma de pontos, nos exercícios obrigatórios.

§ 3º - Será considerado vencedor individual de cada aparelho, o ginasta que alcançar no mesmo, a pontuação mais elevada, ou seja, a soma obtida nos exercícios obrigatórios.

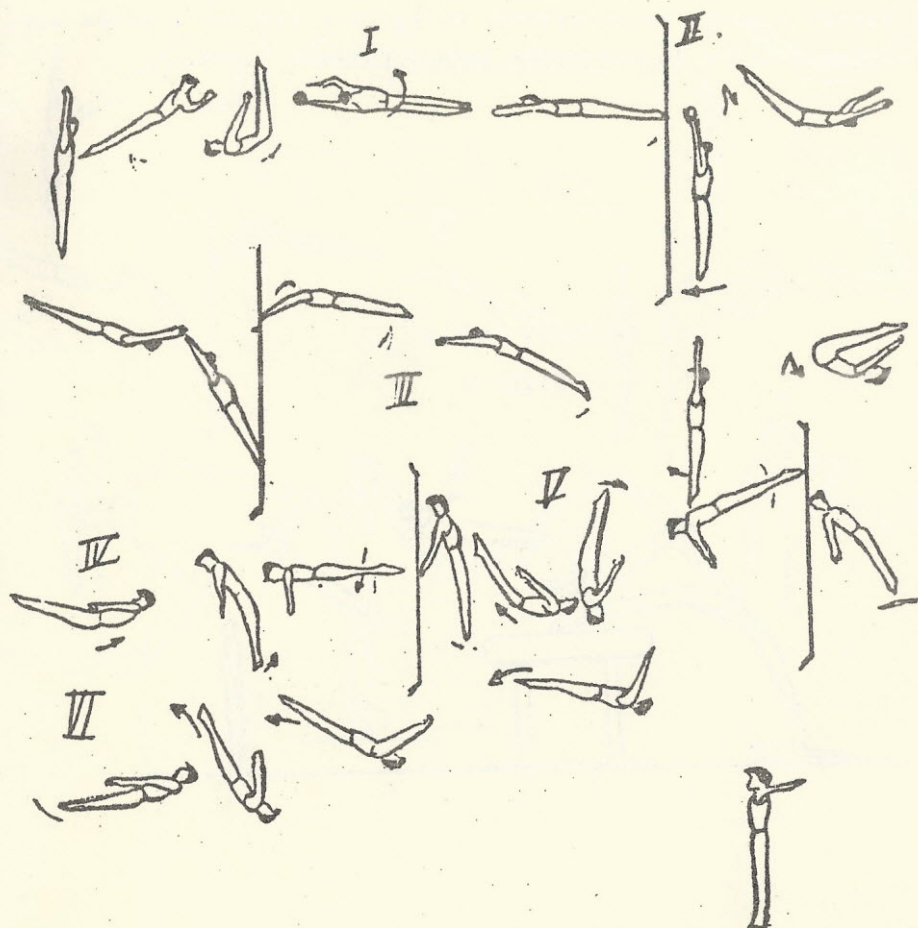
NÍVEL 4 - MASCULINO

SOLO



- I. Da posição em pê firme, corrida de 3 passos, rolamento saltando (mergulho), salto em 1/2 volta (direção A-C).
- II. Rolamento para trás à parada de mãos passageira (oitava), descer facialmente sobre a perna direita seguido de meia volta à esquerda sobre a perna direita, passo sobre a perna esquerda, tesoura à frente apoiar a perna esquerda à frente, seguido de giro de 135º à esquerda (direção C-B), salto vertical com giro de 360º

- III. Salto pernas unidas, sobrepasso, roda 1/4 de volta, seguido de prancha de equilíbrio facial, braços dobrados sustentando a perna direita alta atrás. Passagem lateral da perna direita, (giro de 45º) à posição sentada, pernas afastadas, tronco flexionado à frente tocando o solo.
- IV. Impulso para trás à posição de vela, pernas unidas, braços apoiados no solo. Queda à frente à posição agachada, salto vertical de pernas unidas com giro de 45º (direção B-D).
- V. Corrida de 3 passos, rondada, salto em extensão à posição firme.

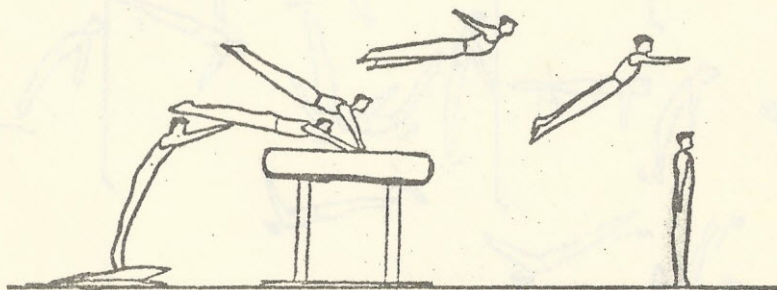
BARRA

- I. Da suspensão alongada, tomada dorsal, pequeno impulso para trás, flexionar os braços, impulsionar o corpo para frente e para cima executando 1/2 giro à esquerda e passando à tomada mista.
- II. Impulso para a frente, trocar a tomada de mão direita para palmar.
- III. Impulso para trás e trocar simultaneamente as duas mãos para tomada dorsal.
- IV. Impulso para frente, trazer os pés à barra e executar Kip ao apoio seguido de impulso atrás.

- V. Descer o corpo aproximando-o da barra e executar giro livre (oitava).
- VI. Descer o corpo aproximando-o da barra e por sob a mesma executando saída de sub-lance para a posição firme.

SALTO DO CAVALO

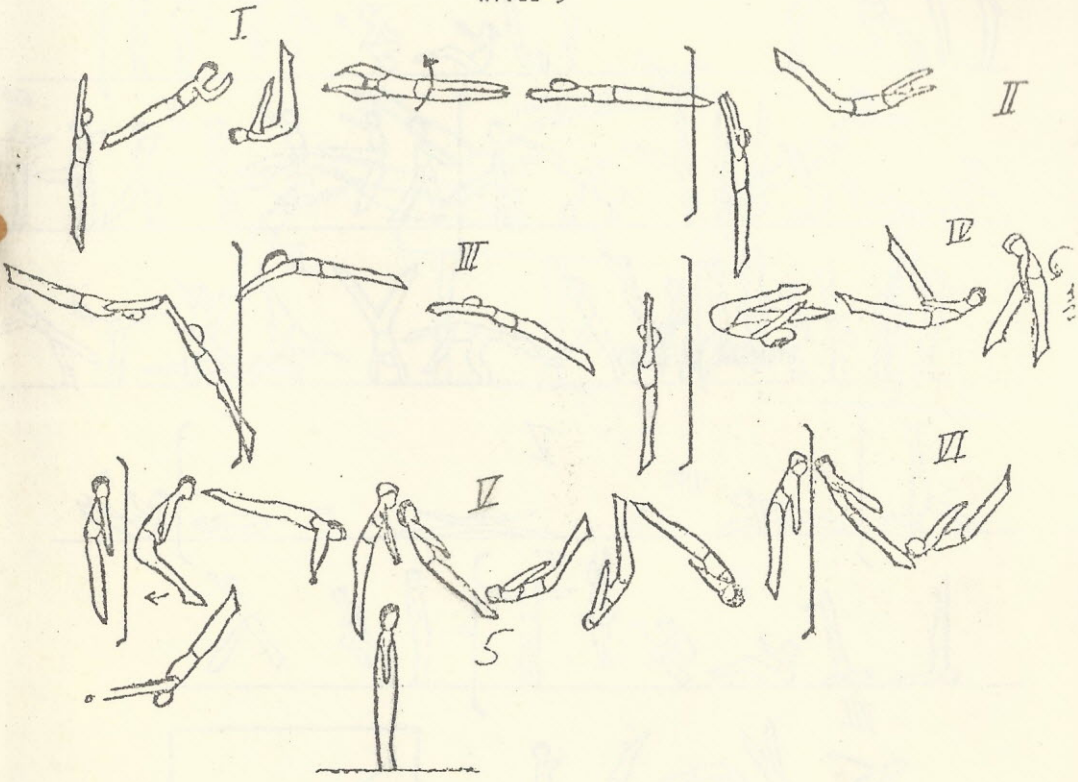
NÍVEL 4

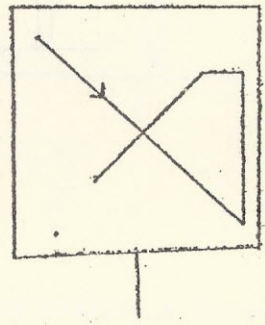
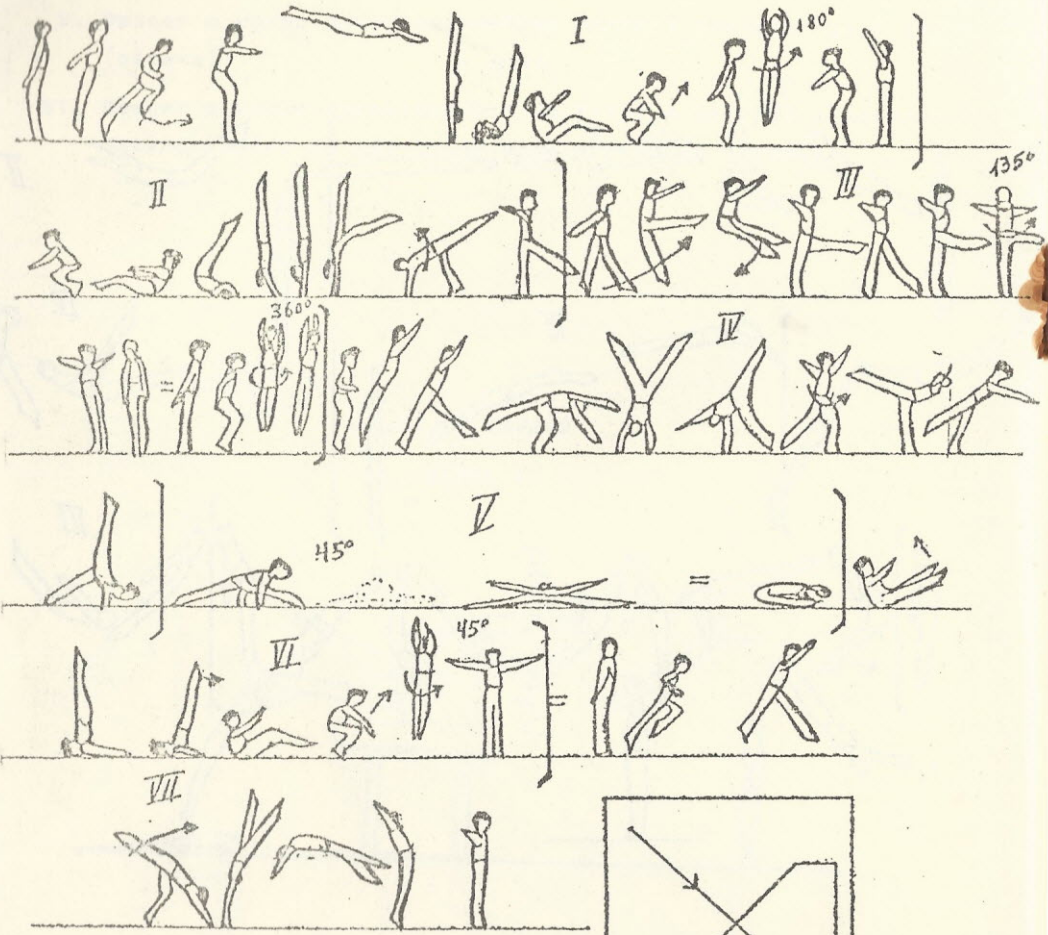


- Salto Afastado (gretche)
- Altura do Cavallo: 1,25m (um metro e vinte e cinco)

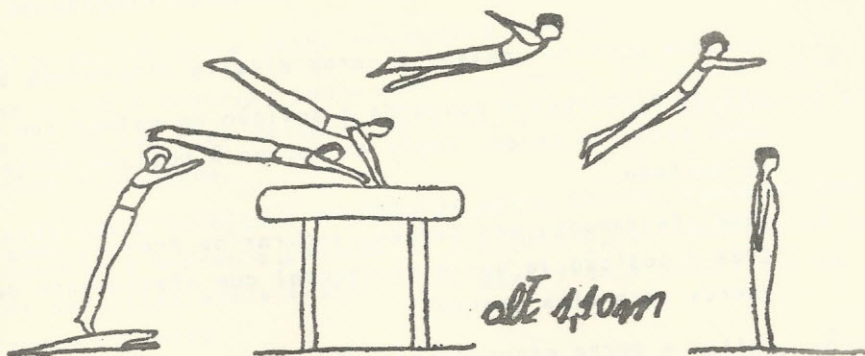
OBSERVAÇÃO:

Segundo o Novo Código de Pontuação, o Cavallo não é mais dividido em duas (2) zonas.





39
SALTO
NIVEL 5

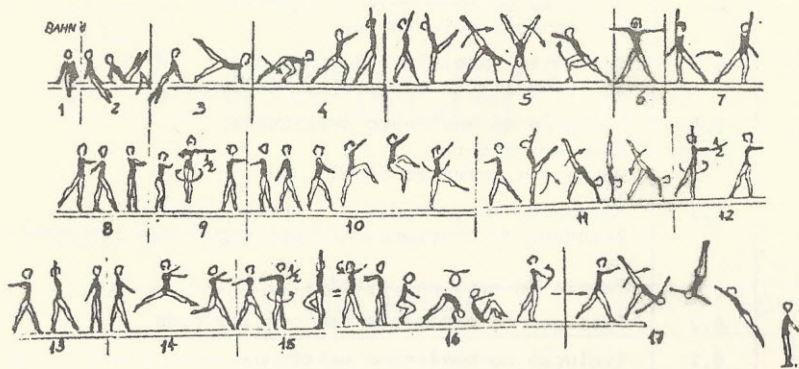


TRAVE - NÍVEL 5 (Altura 1,20m - Trampolim permitido)

Da posição lateral frontal no terço direito da TRAVE

1. Pequena corrida, passar a perna direita flexionada à frente.
2. 1/4 de giro para a esquerda à posição de galope com apoio das mãos atrás do corpo, subir as pernas à posição de esquadro alto sentado.
3. Leve afastamento das pernas, segurar na frente, embalar para trás à posição de apoio horizontal com afastamento da perna esquerda para cima (costal).
4. Passar a perna esquerda para frente e ascender à posição de pê através da extensão da perna esquerda, puchada costal para cima da perna direita e condução dos braços para cima.
5. Passo com a direita e afastamento frontal da esquerda, roda à posição final um pouco a fundo, perna direita à frente da esquerda.
6. 1/4 de giro para a esquerda à posição de pequeno afastamento lateral, braços na horizontal ao lado do corpo.
7. Transferência do centro de gravidade para a direita com flexão do joelho direito e descida pela frente do braço esquerdo, retorno com movimentação simétrica.
8. 1/4 de giro para esquerda, passo com a direita com os braços mantidos lateralmente, passar a perna esquerda para frente com pequena abertura (passo curto) à posição de ponta de pês, braços à frente levemente flexionado voltados para cima.
9. Pequena flexão de pernas e salto com 1/2 volta pela direita com levantamento dos braços.
10. Passo com a direita com descida lateral dos braços, salto Gato com a perna esquerda (sai por último) e circundação lateral dos braços, terminando na frente.
11. Passo com a esquerda, afastamento da direita e com circundução dos braços para a frente e para o alto, lançar à parada de mãos passageira, descer sobre a perna direita, e a esquerda apoiada para trás.
12. 1/2 giro pela esquerda.

13. Passo com a esquerda, passo de recomposição com a direita com circundação lateral dos braços.
14. Salto em Vôo com a perna esquerda à frente.
15. Passo com a direita, passo com a esquerda, 1/2 volta para a esquerda com giro da perna direita, e ao final erguendo a direita flexionada.
16. Passo com a direita à posição de ponta de pés, recompor com a esquerda e descer à posição de 1/2 cõcora, circundando os braços para trás até a frente, rolo para frente, subir com pé à frente do outro.
17. 1-2 passos e saída borboleta com 1/4 de volta e pernas unidas com finalização transversal frontal.



PARTE	VALOR	ERROS TÍPICOS	DEDUÇÕES
1	0.4	Passagem para frente não clara. Fase de apoio n/mar cada Pouco afastamento das pernas ao final da passagem	até 0.2 até 0.2
2	0.2	Falta de continuidade do movimento. Posição de galo pe não marcada, coordenação defeituosa da passagem	0.1
3	0.5	Afastamento da perna esquerda pouco nítido Afastamento muito baixo Embalço para o afastamento muito baixo Coordenação defeituosa	até 0.2 0.1 0.1 0.1
4	0.2	Falta de continuidade do movimento Continuidade defeituosa	0.1 0.1
5	0.9	Falta de nitidez na Roda Fora do ombro Apoio simultâneo das mãos na Roda Continuidade defeituosa	até 0.4 até 0.2 0.1 0.1
6	0.2	Passagem de um movimento para outro pouco clara Coordenação defeituosa	0.1 0.1
7	0.4	Falta de continuidade do movimento Transferência do centro de gravidade sem continuidade	até 0.2 até 0.2
8	0.2	Evolução do movimento defeituosa Coordenação defeituosa	até 0.1 0.1
9	0.7	1/2 volta incompleta na chegada Salto em altura ou extensão (alongado)	até 0.3 até 0.3
10	0.5	Evolução do movimento defeituosa Gato sem altura Perna sem extensão final	até 0.2 até 0.2 0.1
11	0.7	Parada de mãos de difícil identificação Abandono do tencionamento do corpo também na descida Parada de mãos não vertical	até 0.3 até 0.2 até 0.2
12	0.2	Passagem do movimento sem continuidade	0.1
13	0.2	Evolução do movimento defeituosa Passo de recomposição sem leveza	0.1 0.1
14	0.5	Salto de vôo sem nitidez Salto de vôo sem altura Salto de vôo fora do eixo	até 0.2 até 0.2 0.1
15	0.4	Evolução do movimento defeituosa Giro de finalização não na ponta de pés	até 0.2 até 0.2
16	0.7	Rolo c/permanência na posição de costas (descontinuidade) Descontinuidade no acento Postura de pernas Ascensão penosa	até 0.3 0.1 até 0.2 0.1
17	1.1	Saída direto (sem tempo) direto para o chão Falta de altura Quadris flexionados durante a fase vôo	até 0.4 até 0.3 até 0.3

SOLO

NÍVEL 5

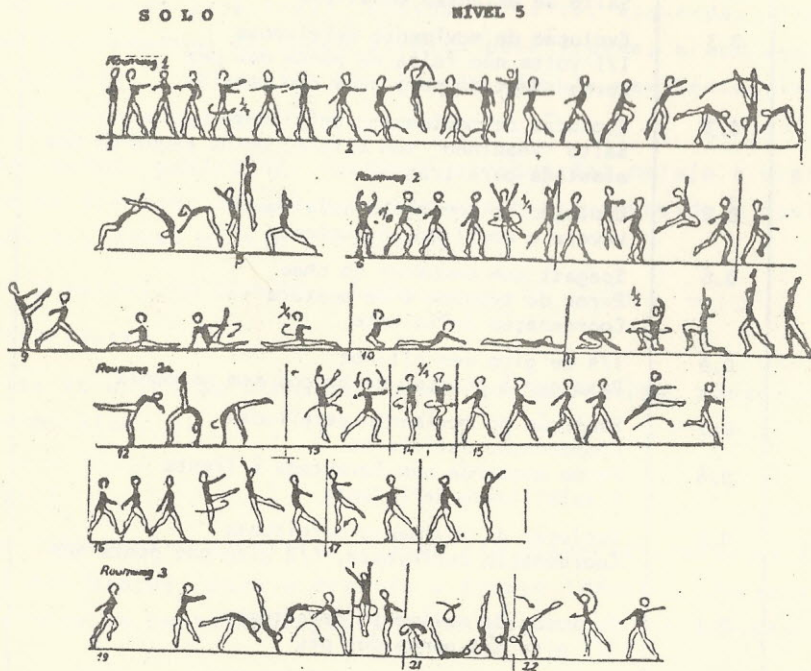


TABELA DE DEDUÇÕES

SOLO

NÍVEL 5

PARTE	VALOR	ERROS TÍPICOS	DEDUÇÕES
1	0.2	Evolução de movimentos defeituosa Continuidade deficiente	0.1 0.1
2	0.3	Evolução de movimentos defeituosa Continuidade deficiente	0.1 até 0.2
3	0.4	Árabe de difícil identificação Árabe fora do ombro (eixo) ou torto Erro de postura de pernas	até 0.2 0.1 0.1
4	0.8	Flick-Flack de difícil identificação, lançamento assimétrico Corpo não esticado Braços muito flexionados Pernas abertas ou flexionadas	até 0.3 até 0.2 0.1 até 0.2

PARTE	VALOR	ERROS TÍPICOS	DEDUÇÕES
5	0.2	Evolução de movimentos defeituosa Salto de extensão em altura	0.1 0.1
6	0.3	Evolução de movimento defeituosa 1/1 volta não feita na ponta dos pés Perna afastada para trás não mantida	0.1 0.1 0.1
7	0.3	Evolução de movimentos defeituosa Salto "Veadinho" sem altura, perna esquerda não afastada para trás	0.1 0.2
8	0.2	Evolução de movimento defeituosa Leveza e amplitude deficiente	0.1 0.1
9	0.6	Spagatt sem encostar no chão Erros de técnica e de postura Coordenação deficiente	atê 0.2 atê 0.2 atê 0.2
10	0.4	1/4 de giro sem nitidez Passagem à posição de braços sem harmonia	atê 0.2 atê 0.2
11	0.3	Evolução do movimento defeituosa Coordenação deficiente	0.1 atê 0.2
12	0.6	Perna esquerda não levantada à frente Flexibilidade deficiente	atê 0.2 atê 0.3
13	0.2	Evolução do movimento defeituosa Coordenação deficiente, 1/2 giro não ponta dos pés	0.1 atê 0.2
14	0.3	Evolução de movimento defeituosa 1/1 giro não ponta dos pés	0.1 atê 0.2
15	0.3	Evolução de movimento defeituosa Salto de Vôo sem altura e amplitude	0.1 atê 0.2
16	0.3	Evolução do movimento defeituosa Salto sem altura e perna afastada à frente não mantida	0.1 atê 0.2
17	0.2	Evolução do movimento defeituosa Coordenação deficiente	0.1 0.1
18	0.2	Evolução deficiente Coordenação deficiente	0.1 0.1
19	0.8	Reversão de difícil identificação Repulsão de mãos deficiente Aterrisagem acorçada ou tronco flexionado	atê 0.3 atê 0.3 atê 0.2
20	0.2	Salto de extensão não nítido Salto de extensão sem altura e fora da direção	0.1 0.1
21	0.7	Rolo à parada de mãos de difícil identificação Rolo não feito à parada de mãos Abandono do tencionamento do corpo Coordenação deficiente	atê 0.3 atê 0.2 0.1 0.1
22	0.2	Evolução do movimento defeituosa Coordenação deficiente	0.1 0.1

Direção: 1

1. Da posição com apoio dos braços no quadril, com 1/4 de volta (deslocamento para trás), passos (direita, esquerda, direita) com deslocamento do braço direito pela frente, braço esquerdo no quadril, 1/4 de giro p/esquerda, depois movimento simétrico à perna esquerda.
2. Leve molejo p/direita, recompor a esquerda, molejo e aterrissagem da direita, com giro interno do braço esquerdo à posição lateral, mesmo molejo p/esquerda.
3. 2 a 3 passos de corrida, Árabe.
4. Flick-Flack.
5. Salto de extensão c/chegada sobre perna direita, manter os braços no alto.

Direção: 2

6. Com 1/8 de giro p/direita, passo c/a esquerda c/descida lateral dos braços, para a direita à frente 1/1 giro p/direita c/abertura da perna esquerda p/trás e ascensão dos braços.
7. Passo c/esquerda, salto à posição de passada (direita à frente da esquerda) e c/impulsão simultânea das pernas salto "Veadinho" perna direita flexionada à frente, esquerda esticada p/trás, braço direito lateral e esquerdo p/cima (pouso c/perna direita).
8. 3 passos (esquerda, direita, esquerda) veja direção, braços mantidos lateralmente, lançar bem p/cima a perna direita (120°).
9. Descer ao Spagatt de lado (perna direita à frente), mantendo os braços lateralmente, apoio passageiro da perna direita, passar a perna esquerda esticada sobre a direita e 1/2 volta ao Spagatt lateral c/a perna esquerda à frente - braços na lateral.
10. C/ 1/4 de giro p/direita, rolar p/posição de braços.
11. Puxar p/posição do "assento s/calcanhares", flexão do tronco à frente, manter os braços à frente no chão, repentinamente 1/2 volta p/direita s/joelho esquerdo, mantendo o braço esquerdo acima, e o direito ao lado apoiar a ponta do pé direito à frente

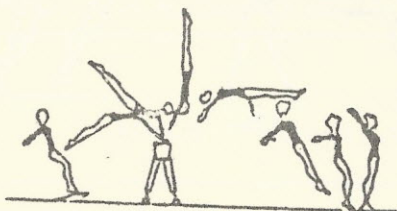
c/a perna flexionada, depois ascender a posição de pé, pé direito à frente e esquerdo atrás tocando de leve a ponta do pé no solo.

Direção: 2A

12. Levantar a perna esquerda à frente c/levantamento simultâneo dos braços, lentamente ponte para trás.
13. Mantendo os braços em cima, 1/2 volta p/direita s/perna esquerda, caindo a meio fundo c/a direita à frente c/descida à frente c/descida do braço pela frente e do esquerdo lateralmente.
14. 1/1 volta p/esquerda c/toque do pé esquerdo no joelho direito c/os braços à frente e curvos (em concha).
15. 2 passos (esquerdo, direito), salto de Vôo c/impulso da perna de apoio da esquerda, direita à frente, aterrissagem s/direita.
16. 2 passos (esquerda, direita) impulsão c/esquerda, salto com 1/2 volta p/esquerda c/abertura direita p/frente à posição final de apoio c/esquerda e direita mantida afastada p/trás - trazer os braços lateralmente.
17. Trocar perna de apoio (esquerda, direita) mantendo agora perna esquerda erguida atrás-braço esquerdo desce pela frente, direito pelo lado.
18. Passo c/a esquerda p/trás, recompor a direita à posição ponta de pés - movimento dos braços circulando p/trás, subindo enviesadamente pelo lado.

Direção: 3

19. c/ 1/8 giro p/direita 2-3 passos de corrida, reversão.
20. Salto de extensão c/ 1/2 volta.
21. Rolo de costas à parada de mãos.
22. Descer ao apoio s/perna esquerda mantendo os braços acima dos ombros, passo c/direita para frente puxando a perna esquerda até o toque da ponta do pé no solo voltando o corpo p/direita descida (em círculo) dos dois braços - finalização dos braços, esquerdo enviesado à frente do corpo, olhar p/mão direita.



(Cavalo Transversal)

Altura 1,20m

Distância do Trampolim-Livre

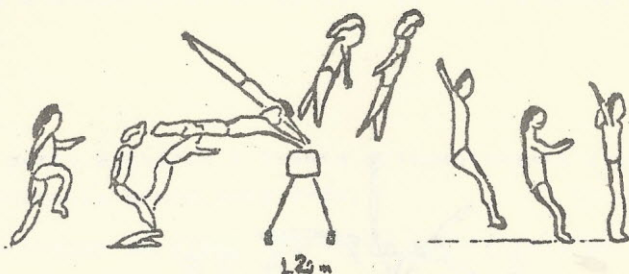
Permitido o uso de 2 Trampolins)

Reversão

TABELA DE DEDUÇÕES

VALOR	ERROS TÍPICOS	DEDUÇÕES
8.0	Salto de difícil identificação	até 3.2
	<u>1ª Vão</u>	
	Tensão do corpo insuficiente	até 0.5
	Corpo carpado ou em ponte	até 0.2
	Pernas flexionadas ou abertas	até 0.4
	<u>Fase de Apoio</u>	
	Corpo no apoio Carpado ou em ponte	até 0.3
	Braços flexionados	até 0.5
	Permanecer muito tempo no apoio	até 0.3
	<u>2ª Vão</u>	
	Altura insuficiente	até 0.5
	Distância insuficiente do Cavalo (Mínimo 1.80 do Eixo)	até 0.5
	Abandono do tensionamento do corpo	até 0.3
	Saída do Eixo (Direção)	até 0.2
	<u>Aterrisagem</u>	
	Erro de Postura de tronco	até 0.2
	Erro de Postura na parada de pe	até 0.3

SALTO AFASTADO



- Altura do Cavalo: 1,20m (um metro e vinte)
- É opcional a utilização de dois trampolins
- Distância do Trampolim: livre

TABELA DE DEDUÇÕES SALTO AFASTADO

PARTE	ERROS TÍPICOS	DEDUÇÕES
1ª Vão	Vão insuficiente Corpo s/rígidez ou muito arqueado Pernas flexionadas Corpo muito flexionado	até 3.00 até 0.50 até 0.50 até 0.50
Apoio	Apoio demorado Corpo curvado no apoio Braços ligeiramente flexionados Braços totalmente flexionados Apoio Alternado das mãos Erros de postura como pés e pernas	0.20 até 0.30 0.20 1.00 0.30 até 0.30
2ª Vão	Falta de repulsão Falta de extensão do corpo Má postura Tocar o cavalo com os pés	até 3.00 até 2.00 até 0.50 até 0.50
Chegada	Má direção do salto Chegada desequilibrada Queda na chegada Obs.: Se a ginasta apolar os pés no cavalo, julgar somente o 1ª Vão, tendo como máximo a nota de 3.50 pontos.	até 0.50 até 0.50 até 0.50

PARTE	ERROS TÍPICOS	DEDUÇÕES
Faltas	Monitora entre o Trampolim e cavalo	0.50
Gerais	Monitora toca o aparelho	0.30
	Auxílio da Monitora durante o salto	anula
	Auxílio da Monitora na chegada	até 0.50

TRAVE

NÍVEL 6

(Altura 1,20m Trampolim permitido)

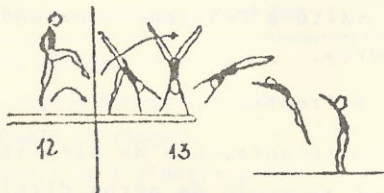
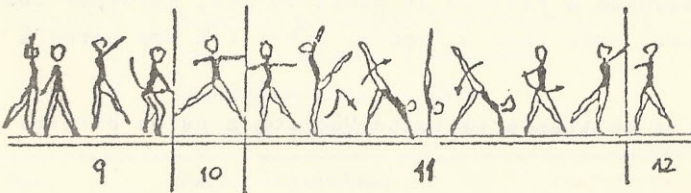
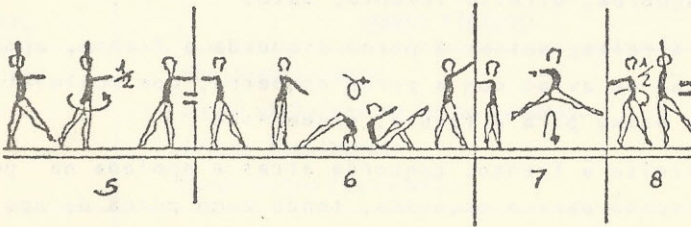
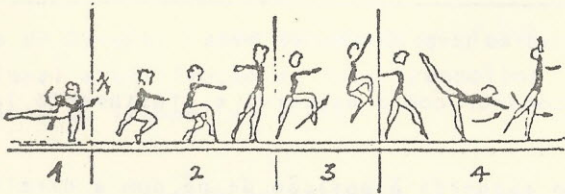
Da posição lateral frontal no terço direito da Trave

1. Pequena corrida, acocorar com a esquerda e afastamento lateral com a direita.
2. 1/4 de volta para a esquerda à posição de pé com a direita à frente e a esquerda atrás apoiada a ponta de pé.
3. Passo com a esquerda, direita levanta, Gato.
4. Chegada com a direita, passar a perna esquerda à frente, apoiá-la, descer à posição de avião com a perna esquerda, com movimentação dos braços por baixo para a frente, erguer-se.
5. Passo com a direita à frente, esquerda atrás e apoiada na ponta dos pés, meia volta para a esquerda, tendo como perna de apoio a direita, perna esquerda esticada e levantada levemente à frente.
6. Passo com a esquerda à Posição de ponta de pés, recompor com a esquerda, acocorar, rolo para a frente, subir com uma perna à frente da outra.
7. Recompor a perna de trás e salto de Vôo com a perna direita à frente.
8. Passo com a direita à Posição de ponta de pés e imediatamente meio giro para a direita com afastamento da perna esquerda para trás.
9. Passo com a esquerda e salto à Posição de passada (a fundo), direita à frente da esquerda.
10. Salto de Vôo à direita à frente.
11. Passo com a esquerda com levantamento da direita à frente, lançar a parada de mãos, descer ao apoio da perna direita, esquerda afastada para trás.

12. Saltito com a esquerda com elevação da perna direita flexionada.

13. Roda com 1/4 de volta com finalização transversal costal.

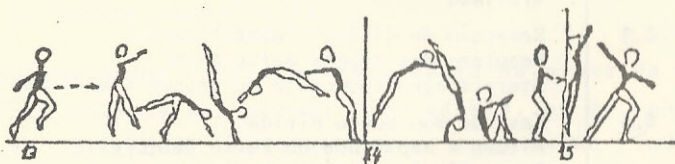
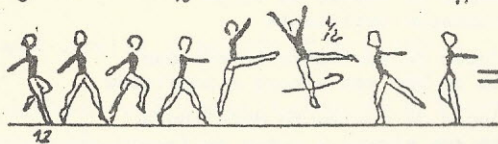
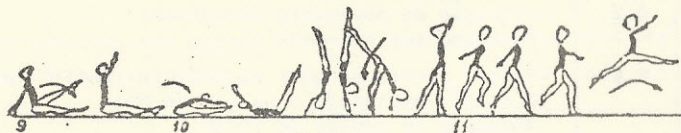
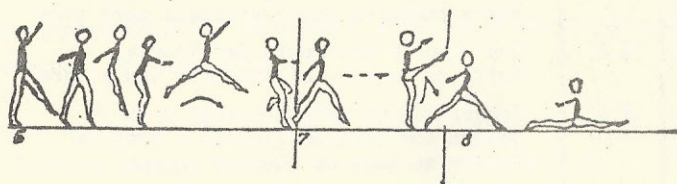
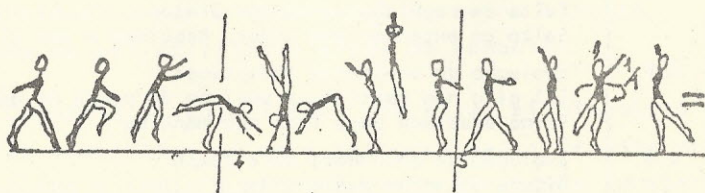
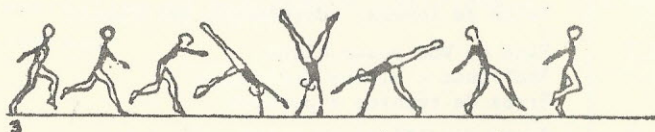
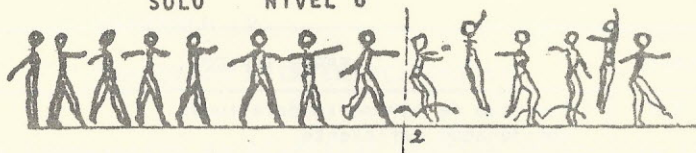
TRAVE NÍVEL 6



PARTE	VALOR	ERROS TÍPICOS	DEDUÇÕES
1	0.4	Perna direita afastada apenas após o acocoramento ou apoiada na trave Perna lateral não mantida num ângulo de 90º	até 0.2 0.1
2	0.2	Evolução do movimento defeituosa Perna lateral no giro não em 90º	0.1 0.1
3	0.6	Gato sem clareza (trajetória das pernas) Gato sem altura Tronco não levantado durante o salto	até 0.2 até 0.2 0.1
4	0.7	Avião não identificado (sem contratensão) Pernas pouco afastadas Coordenação defeituosa	até 0.3 até 0.2 até 0.2
5	0.2	Evolução de movimento defeituosa Coordenação defeituosa	0.1 0.1
6	0.9	Rolo com permanência na posição de costas Descontinuidade no assento Postura incorreta das pernas durante o rolo Ascensão penosa	até 0.4 até 0.2 até 0.2 0.1
7	0.6	Salto difícil de identificar Salto sem altura Salto sem amplitude e pernas fora do mesmo eixo	até 0.2 até 0.2 até 0.2
8	0.5	Evolução do movimento defeituosa Giro não termina na posição de ponta de pé Perna afastada para trás não mantida até o fim do giro	até 0.2 até 0.2 0.1
9	0.2	Salto de difícil identificação Coordenação defeituosa	0.1 0.1
10	0.6	Salto de Vôo não identificado Salto de Vôo com pouca altura Perna esquerda sem afastamento para trás	até 0.2 até 0.2 0.1
11	0.9	Parada de mão de difícil identificação Parada de mão não na vertical Abandono do tensionamento do corpo (também na descida)	até 0.4 até 0.3 até 0.2
12	0.2	Saltito pouco nítido Leveza defeituosa	0.1 0.1
13	1.0	Roda de difícil identificação (em suas diversas fases) Repulsão defeituosa Abandono da posição final com as pernas unidas	até 0.4 até 0.3 até 0.2

1. Da posição "de pê" passo com troca à esquerda, à direita.
2. Molejamento leve (Stacato) à direita, molejamento à esquerda.
3. 2-3 passos de corrida, Roda Voada, 2 passos.
4. Árabe, Salto de Extensão.
5. Passo com a esquerda, colocar a direita à frente com 1/1 giro para a direita e afastamento para trás da perna esquerda, braços acima.
6. Passo à esquerda, salto curto à posição de passada (direita à frente) e com impulsão simultânea de pernas, salto de Vôo com a direita à frente, aterrissagem com a direita.
7. 2-3 passos de corrida, grande afastamento para frente com a direita ou a esquerda.
8. Descer ao SPAGAT lateral, braços lateralmente.
9. Apoio de uma das mãos ao lado da coxa (nos Spagat com a perna direita a mão direita), trazer a perna que está atrás esticada para a frente, à posição de pernas unidas à frente, vão para o alto.
10. Rápida flexão de tronco à frente e imediato Vôo à parada de mãos, descer sobre a perna direita, pê direito levemente tocando o solo.
11. Dois passos de impulsão (esquerdo, direito), salto de Vôo com a direita à frente (impulsão com a esquerda).
12. Dois passos (esquerda, direita), salto com meio giro (impulsão com a esquerda) com afastamento para frente da direita, terminar sobre a perna esquerda, direita afastada para trás, apoiar a perna direita na Posição de ponta de pés.
13. Dois a três passos de corrida, reversão.
14. Peixe.
15. Ascender e saltar com extensão, grande passo com a direita para frente, esquerda apoiada sobre a ponta do pê, levemente, braço direito para trás enfiado e para cima, esquerdo para frente, enfiado e para baixo, corpo levemente torcido.

SOLO NÍVEL 6



PARTE	VALOR	ERROS TÍPICOS	DEDUÇÕES
1	0.2	Evolução de movimento defeituosa Coordenação deficiente	0.1 0.1
2	0.4	Stacato de difícil identificação Falta de leveza, coordenação deficiente	até 0.2 até 0.2
3	0.7	Fase de Vôo pouco clara Amplitude e altura deficiente Erros de técnica e postura	até 0.3 até 0.2 até 0.2
4	0.6	Árabe de difícil identificação Árabe fora do eixo (ombro) ou torto Falta de repulsão ativa dos braços Salto em extensão sem vigor. Repulsão e sem altura	até 0.2 0.1 0.1 até 0.2
5	0.4	Evolução de movimento defeituosa 1/1 giro não mantido na posição de ponta de pés Perna afastada para trás não mantida	até 0.2 0.1 0.1
6	0.4	Evolução de movimento defeituosa Altura do salto deficiente Perna esquerda pouco afastada para trás	até 0.2 0.1 0.1
7	0.2	Evolução de movimento defeituosa Falta de leveza, afastamento sem altura	0.1 0.1
8	0.6	Spagat não no chão (tocando o solo) Spagat com erro de técnica e postura Apoiar as mãos no chão no Spagat	até 0.2 até 0.2 até 0.2
9	0.2	Evolução de movimento defeituosa Passagem sem harmonia	0.1 0.1
10	0.9	Rolo à parada de mãos de difícil identificação Rolo não executado à parada de mão Abandono da tensão do corpo Coordenação deficiente	até 0.4 até 0.2 até 0.2 0.1
11	0.4	Evolução de movimento defeituosa Salto de Vôo sem altura e amplitude	até 0.2 até 0.2
12	0.4	Evolução de movimento defeituosa Salto sem altura e perna da frente não mantida afastada	até 0.2 até 0.2
13	0.9	Reversão de difícil identificação Repulsão dos braços deficientes Aterrissagem acorçada ou tronco flexionado	até 0.4 até 0.3 até 0.2
14	0.5	Fase de Vôo pouco nítida Altura e amplitude do Peixe deficiente Pernas flexionadas ou abertas no ar Coordenação deficiente	até 0.2 0.1 0.1 0.1
15	0.2	Evolução de movimento defeituosa Coordenação deficiente	0.1 0.1

CAPÍTULO X
GINÁSTICA RÍTMICA DESPORTIVA

Art. 86 - Dos Campeonatos de Ginástica Rítmica Desportiva constarão exercícios de conjunto e individuais, nas seguintes modalidades:

ARCO

Conjunto - série livre

Individual - série individual de maçãs e fitas.
(Poderão ser utilizados arcos de bambolê).

Art. 87 - Os Campeonatos envolverão: Uma etapa eliminatória onde serão escolhidas as seis melhores notas de cada prova-conjunto e individual. Uma etapa final que constará de uma nova apresentação das seis equipes classificadas e das ginastas individuais.

Art. 88 - As séries de conjunto livre e individuais deverão estar de acordo com o Código de Pontuação da FIG.

Art. 89 - O instrumento obrigatório será o piano, com música gravada em fita magnética, tipo casset, tendo cada equipe a sua fita com o nome da respectiva ginasta ou equipe.

§ Único - Não será aceita a gravação a disco.

Art. 90 - Cada equipe será constituída de 9 (nove) ginastas, sendo 6 (seis) ginastas para a prova de conjunto e 3 (três) para as provas individuais.

§ Único - As equipes podem inscrever-se somente na prova de conjunto ou somente nas provas individuais, ou no conjunto e no individual. Inscrevendo-se somente no individual o número de ginastas máximo é de três.

Art. 91 - Cada ginasta individual poderá participar das séries de Maças, das séries de Fita ou das duas simultaneamente.

Art. 92 - O uniforme, desfile, apresentação em quadra, etc., at|

tude e disciplina serão regidos pelo Código de Pontuação.

§ Único - Para o desfile específico da Ginástica Rítmica Desportiva é necessária a Flâmula do Município.

CAPÍTULO XI

HANDEBOL

- Art. 93 - A duração de cada partida será estabelecida pela Subcomissão Técnica, de acordo com o número de equipes em situação regular, no encerramento da CONFIRMAÇÃO.
- Art. 94 - Cada Município, poderá inscrever na competição até 14 (quatorze) atletas em sua equipe. Em cada jogo, somente poderá contar com 12 (doze) atletas.
- Art. 95 - As equipes deverão estar completamente uniformizadas e as camisas obrigatoriamente numeradas de 1 a 20, sendo 1, 12 e 16 reservadas para os goleiros, não podendo a numeração ser alterada no decorrer de toda a competição.
- Art. 96 - O atleta expulso estará automaticamente suspenso de um jogo, independente de posterior julgamento, pelo TEJD da competição.
- Art. 97 - Para efeito de classificação, a contagem de pontos será por vitória: 2 pontos; por empate: 1 ponto; por derrota: 0 ponto; por W0: 0 ponto.
- Art. 98 - Em caso de W0 para efeito de contagem, será conferido o seguinte resultado para a equipe vencedora: 5 x 0 (cinco a zero).
- Art. 99 - Nos casos de empate na contagem geral da fase classificatória da competição, será da seguinte maneira:
Entre duas equipes

A decisão pelo resultado do confronto direto, já realizado entre as duas equipes, persistindo o empate, a decisão será pelo sistema de saldo de gols, persistindo ainda o empate, será por gol "average" e persistindo ainda, será por sorteio.

Entre três equipes

Será decidido pelo saldo favorável de gols, persistindo o empate será decidido pelo gol "average", persistindo ainda o empate, será decidido por sorteio.

- § Único - O empate entre as três equipes empatadas é apenas computado o resultado entre elas, o desempate é exclusivo entre as equipes empatadas.
As decisões dos casos de empate serão sempre na fase onde correspondem os mesmos.

Art.100 - Em caso de empate na semifinal e/ou final, o jogo continuará por dois períodos extras de cinco minutos cada, e persistindo o empate serão cobradas tantas séries de cinco tiros de sete metros para cada equipe quantas forem necessárias.

§ Único - Os tiros de sete metros deverão ser cobrados por cinco atletas diferentes de cada equipe.

Art.101 - Os atletas constantes da relação entregue a subcomissão técnica de Handebol, não poderão ser substituídos.

Art.102 - O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso dos jogos.

CAPÍTULO XII

JUDÔ

Art.103 - No campeonato de Judô, a idade mínima para a participação (masculina e feminina) será de quinze anos (15) completados no ano da competição, e as categorias de peso serão as seguintes:

	MASCULINO	FEMININO
LIGEIRO	até 60kg	até 48kg
MEIO LEVE	60 - 65kg	48 - 52kg
LEVE	65 - 71kg	52 - 56kg
MEIO MÉDIO	71 - 78kg	56 - 61kg
MÉDIO	78 - 86kg	61 - 66kg
MEIO PESADO	86 - 95kg	66 - 72kg
PESADO	acima de 95kg	acima de 72kg

Art. 104 - Cada Conselho Municipal de Desportos - CMD poderá inscrever até 2 (dois) atletas em cada categoria de peso e no absoluto.

Art. 105 - A categoria ABSOLUTO será realizada somente se houver um mínimo de 2 (dois) atletas inscritos e que tenham participado da competição individual, ou que dela não tenha participado por falta de adversário em sua categoria.

§ Único - A participação no ABSOLUTO não será obrigatória.

Art. 106 - A contagem de pontos em cada categoria, obedecerá o seguinte critério:

1º lugar - 10 pontos	4º lugar - 03 pontos
2º lugar - 06 pontos	5º lugar - 02 pontos
3º lugar - 04 pontos	6º lugar - 01 ponto

Art. 107 - O atleta somente poderá competir na categoria de peso em que estiver inscrito. Quando da realização da pesagem, deverá apenas confirmar o peso da inscrição. Caso não confirme ficará fora da competição. Não haverá passagem de uma categoria para outra.

Art. 108 - No caso em que determinada categoria de peso tenha somente um atleta em condições de jogo, ser-lhe-á permitido passar para a categoria imediatamente superior a sua, condicionado no entanto, ao que estabelece o Art. 109.

Art. 109 - Se em determinada categoria de peso houver somente um atleta regularmente inscrito e em condições de jogo, este será declarado campeão, com todas as vantagens para sua equipe, exceto os optantes pelo Art. 108.

Art. 110 - O atleta que não comparecer a pesagem na hora marcada, ficará fora da competição.

Art. 111 - Os atletas masculinos pesarão nus ou com as calças de judoguê, enquanto as atletas femininas pesarão com maias ou similar.

Art. 112 - O atleta que não responder a 3ª chamada consecutiva pa

ra o Shiai, será declarado perdedor por W0.

- Art. 113 - No ato da pesagem os atletas deverão se identificar através da carteira fornecida pela SUDESP/SEC.
- Art. 114 - Os atletas terão direito somente a duas pesagens. No entanto se na 1ª pesagem o atleta ultrapassar seu peso de inscrição em mais de 1 (um) kg, será eliminado(a) da competição, sem direito a 2ª pesagem.
- Art. 115 - As categorias de peso com um mínimo de 2 (dois) atletas, ainda que pertencentes ao mesmo município, serão colocados em jogo normalmente e com todas as vantagens para sua equipe.
- Art. 116 - Durante a competição, os técnicos, dirigentes e atletas que não estiverem competindo, deverão ficar fora da área de competição, atrás do isolamento determinado pela Comissão Técnica de Judô.

CAPÍTULO XIII

LUTA LIVRE OLÍMPICA

- Art. 117 - No Campeonato de Luta Olímpica, a idade mínima permitida para a participação dos lutadores, será de 16 anos completos no ano da competição.
- Art. 118 - As categorias e pesos a serem disputadas serão as seguintes:
- | | |
|------------|-------------------|
| Galo | até 57 kg |
| Pena | de 57 até 62 kg |
| Leve | de 62 até 68 kg |
| Meio-Médio | de 68 até 74 kg |
| Médio | de 74 até 82 kg |
| M. Pesado | de 82 até 90 kg |
| Pesado | mais de 90 kg |
| Absoluto | de todos os pesos |

- Art. 119 - Cada Município poderá participar com 3 (três) lutadores em cada categoria de peso.

- § Único - O lutador poderá optar pela categoria de peso imediatamente superior a sua.
- Art. 120 - A contagem de pontos obedecerá o critério inserido no Regulamento Geral dos JIRGS, para os esportes individuais.
- Art. 121 - A pesagem dos lutadores será efetuada uma hora antes do início da competição.
- § 1º - Não poderá competir o lutador que não confirmar o seu peso de acordo com a ficha de inscrição da modalidade.
- § 2º - O atleta que ultrapassar um quilo ficará afastado da competição.
- Art. 122 - Os técnicos não poderão dar instruções aos seus lutadores junto ao Tapete Olímpico.
- Art. 123 - O tempo de luta será de dois tempos de três minutos corridos, por um minuto de descanso, podendo ser alterado pela Comissão Técnica.
- Art. 124 - Será declarado vencedor, o lutador que conseguir encostar as costas do seu adversário no tapete por um segundo completo, ou o lutador que no final do combate somar o maior número de pontos.
- Art. 125 - Em caso de empate, será considerado vencedor o lutador que tiver conseguido o último ponto da luta.
- Art. 126 - Os lutadores deverão se apresentar para lutar, devidamente uniformizados com malha olímpica, nas cores vermelha ou azul, ou calção e camiseta de física vermelho ou azul e pés descalços.

CAPÍTULO XIV

NATAÇÃO

- Art. 127 - Nos Campeonatos de Nataação, serão disputadas as seguintes provas:

- 1ª Prova 100m nado livre Masculino
- 2ª Prova 100m nado livre Feminino
- 3ª Prova 100m nado peito Masculino
- 4ª Prova 100m nado peito Feminino
- 5ª Prova 100m nado costas Masculino
- 6ª Prova 100m nado costas Feminino
- 7ª Prova 400m nado livre Masculino
- 8ª Prova 400m nado livre Feminino
- 9ª Prova 100m nado Borboleta Masculino
- 10ª Prova 100m nado Borboleta Feminino
- 11ª Prova 200m nado Medley Masculino
- 12ª Prova 200m nado Medley Feminino
- 13ª Prova 4 x 100m nado livre Masculino
- 14ª Prova 4 x 100m nado livre Feminino

Art. 128 - Cada CMD poderá inscrever dois nadadores por prova individual e uma equipe nos revezamentos.

§ Único - Cada nadador poderá competir no máximo em 2 (duas) provas individuais e em uma das provas de revezamento.

Art. 129 - Se o número de inscritos ultrapassar o número de raias, serão efetuadas séries eliminatórias e finais, sendo as eliminatórias na parte da manhã e as finais à tarde.

Art. 130 - A contagem dos pontos para cada prova individual será:

1ª lugar	9 pontos
2ª lugar	7 pontos
3ª lugar	6 pontos
4ª lugar	5 pontos
5ª lugar	4 pontos
6ª lugar	3 pontos
7ª lugar	2 pontos
8ª lugar	1 ponto

§ Único - Nas provas de revezamento os pontos acima serão contados em dobro.

CAPÍTULO XV

TÊNIS

- Art. 131 - Cada Município poderá inscrever somente uma equipe masculina e uma feminina, sendo cada equipe constituída de no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) tenistas.
- Art. 132 - Nos confrontos entre equipes, a cada uma corresponderá uma série de no máximo 3 (três) jogos, cuja ordem de programação será: simples 2, simples 1, e em caso de necessidade, um de duplas.
- § 1º - Será considerada vencedora a equipe que vencer 2 (dois) jogos.
- § 2º - Somente na dupla, poderá haver repetição de tenistas.
- Art. 133 - Todos os jogos serão realizados em melhor de 3 (três Sets, sendo os 2 (dois) primeiros, se for o caso, desempatados pelo sistema Tie-Break, quando de empate em 6-6, devendo o terceiro e último, ser um Set longo.
- Art. 134 - A Comissão Técnica de Tênis ficará responsável pela oficialização do piso das quadras, bem como das bolas a serem utilizadas durante os jogos.
- Art. 135 - No momento da confirmação das inscrições, os representantes dos municípios participantes, deverão entregar à Comissão Técnica de Tênis, a classificação de seus tenistas de tal modo, que os de classe inferior não fiquem em posição mais elevada que os de classe superior. Esta relação deverá obedecer a Classificação da FGT.
- Art. 136 - Cada Município participante deverá indicar à Comissão Técnica de Tênis, o capitão de sua equipe em cada uma das competições, a quem será permitido dar instruções aos jogadores, de acordo com a regulamentação de torneios por equipe.
- Art. 137 - Em caso de empate entre 2 (duas) ou mais equipes em qualquer fase da competição, será adotado o seguinte critério: 1. confronto direto; 2. saldo de Sets vencedores e 3. saldo de games ganhos. Persistindo o empa-

te, será decidido mediante sorteio.

CAPÍTULO XVI

TÊNIS DE MESA

- Art. 138 - Cada CMD poderá inscrever uma equipe masculina e uma feminina, composta de 5 (cinco) atletas masculinos e 4 (quatro) femininos, os quais deverão participar também nos jogos de duplas e individual. Sendo a inscrição mínima de 3 (três) atletas no masculino e 2 (duas) atletas no feminino, por Município.
- Art. 139 - Nos Campeonatos masculino e feminino serão disputados os seguintes jogos.
 Equipe masculina - Equipe feminina
 Dupla masculina - Dupla feminina
 Simples masculina - Simples feminina
- Art. 140 - No Campeonato masculino de equipe, serão disputados jogos no estilo Copa-Mundi, e no feminino estilo CORBILLON.
- § 1º - A Copa-Mundi é disputada em jogos com 3 (três) integrantes de cada equipe, em partidas de melhor de 3 (três) sets e em melhor de 9 (nove) pontos.
- § 2º - Estilo CORBILLON: As equipes femininas serão compostas por 2 (duas), 3 (três) ou 4 (quatro) atletas, as quais disputarão uma melhor de 5 (cinco) partidas contra suas oponentes, sendo 4 (quatro) partidas individuais e 1 (uma) partida de duplas, alcançando a vitória a equipe que primeiro vencer 3 (três) partidas.
- § 3º - No masculino será considerada vencedora a equipe que primeiro atingir 5 (cinco) pontos em melhor de 9 (nove) pontos.
- Art. 141 - Nos Campeonatos Masculino e Feminino de duplas e individuais, a classificação será mediante a realização de jogos em melhor de 3 (três) sets e pelo sistema um contra todos (rodízio). Quando o número de inscritos for

elevado poderá ser adotada a divisão em chaves (pules) classificatórias e final.

Art. 142 - No Campeonato individual poderão participar os 5 (cinco) atletas masculino e as 4 (quatro) atletas femininas.

Art. 143 - Após a confirmação das inscrições, a Comissão Técnica da FGTM organizará o respectivo programa, o sistema de classificação e o sorteio das equipes, das duplas e individual em cada um dos Campeonatos.

Art. 144 - É permitido ao atleta empregar a madeira pura como raquete, desde que seja de cor escura, fosca em seu estado natural ou escurecida artificialmente, não podendo ser de cor clara, nem refletora e nem pintada. O jogador de estilo caneteiro pode usar o lado de trás da raquete, o qual normalmente não era usado para bater na bola, já que nas modificações atuais tornou-se permitido o uso de madeira do lado oposto, sendo que no caso de combinação com a borracha, esta deve ser escurecida com material que pode ser de qualquer cor escura fosca não refletora. Este lado da raquete devidamente oficializado poderá ser usado para bater na bola em que seja considerado erro.

Art. 145 - Qualquer parte do vestuário dos atletas (que não as meias e tênis) devem ser de cor uniforme, exceto branco (item 5 das Regras da CBTM e ITTF).

Art. 146 - Para a classificação final do Campeonato de Tênis de Mesa, masculino e feminino, será observado o seguinte critério de contagem de pontos:

§ 1º - Por Equipe

1º lugar	18 pontos
2º lugar	12 pontos
3º lugar	8 pontos
4º lugar	6 pontos
5º lugar	4 pontos
6º lugar	2 pontos

4 2º - Duplas e Individual

1º lugar	9 pontos
2º lugar	6 pontos
3º lugar	4 pontos
4º lugar	3 pontos
5º lugar	2 pontos
6º lugar	1 ponto

Art. 147 - Premiação:

- 1º, 2º e 3º lugares - Equipe masculina e feminina
- 1º, 2º e 3º lugares - Dupla masculina e feminina
- 1º, 2º e 3º lugares - Individual masculino e feminino

CAPÍTULO XVII

TIRO

- Art. 148 - Cada Município poderá participar com o máximo de 3 (três) atiradores em cada uma das provas.
- Art. 149 - A Competição de Tiro dos JIRGS será disputada nas seguintes provas:
- a) Pistola a Ar Comprimido (individual)
 - b) Carabina a Ar Comprimido (individual)
 - c) Carabina "Mira Aberta" (individual)
- Art. 150 - A classificação individual em cada prova, será feita pela soma de pontos conseguidos na mesma, pelo atirador.
- Art. 151 - Os casos de empate serão resolvidos pelos critérios da UIT.
- Art. 152 - As provas poderão ser efetuadas em dias diferentes.
- Art. 153 - Todas as armas, carregadas ou não, deverão ser manuseadas com muito cuidado, e transportadas com o ferrolho ou tambor abertos. Terminado o tiro ou série de tiros, o atirador verificará se a arma está carregada, colocando-a em lugar seguro.

- Art. 154 - Nenhum tiro será disparado, a não ser que o atirador seja chamado para atirar.
- § Único - Exercícios de pontaria "tiro em seco" e transporte de arma fora da caixa, são expressamente proibidos nos locais de competição.
- Art. 155 - Nas provas de Pistola e Carabina a Ar, deverão ser seguidas as normas estabelecidas neste Regulamento em seu Art. 19.
- a) O programa será de 60 (sessenta) tiros de prova em Alvo Internacional para Pistola e Carabina a Ar, consistindo de 6 (seis) séries de 10 (dez) tiros, com a respectiva contagem de pontos para a prova;
 - b) Será permitido o máximo de 15 (quinze) tiros de ensaio para a Pistola (sem limite para Carabina), e que sã poderão ser dados antes do início da prova, e para a Pistola também entre cada 10 (dez) tiros da série;
 - c) Os alvos deverão ser marcados claramente com uma larga faixa preta aplicada diagonalmente na parte superior direita, e visível a olho nũ, de forma clara na distância de competição (10m);
 - d) O limite de tempo total será de duas horas e quinze minutos (2h15min), incluindo os tiros de ensaio;
 - e) Serão permitidos 2 (dois) tiros para cada alvo de competição;
 - f) Somente alvos simples com um visual poderão ser usados;
 - g) Será permitido o tempo mínimo de 10 (dez) minutos para a preparação em seus postos de tiro, antes do início da prova, com os alvos de ensaio já visíveis, porém nenhum tiro poderá ser dado durante a preparação;
 - h) Os competidores terão direito a "tiros de aquecimento" por 2 (dois) minutos aproximadamente, e antes do início da prova.

O início e o término desse período será dado pelo Fiscal de Prova por meio de avisos e comandos apropriados. Os tiros de aquecimento só poderão ser dados na caixa coletora de chumbinhos, e não nos alvos, armações, aparelhos ou qualquer parte do estande. O competidor será responsável por qualquer dano causado, podendo ser penalizado ou mesmo desclassificado da competição;

- i) A prova será considerada como iniciada, a partir do momento em que o Fiscal de Prova der ordem de "Fogo", com a respectiva contagem de pontos do tiro dado na prova;
- j) Os tiros dados depois do término do tempo oficial da prova, serão registrados com "zero", a menos que o Fiscal de Prova ou o Juri, tenham autorizado tempo extra.

Art. 156 - Na prova de Carabina "Mira Aberta" deverão ser obedecidos os critérios adotados pela CBC, além do que estabelece o Art. 1º deste Regulamento.

- a) Arma: Carabina "Mira Aberta" calibre 22;
- b) Munição: Somente projéteis de chumbo ou outro material mole e uniforme;
- c) Execução: de pé, 25 tiros em alvo de precisão, a 25 metros de distância, dos quais valerão os 20 (vinte) melhores tiros, no tempo de 20 minutos, e forma contínua.

Art. 157 - A contagem de pontos nas provas, individuais (e coletivas, para Troféus), válida para competição de Tiro será:

1º lugar - 10 pontos	4º lugar - 3 pontos
2º lugar - 6 pontos	5º lugar - 2 pontos
3º lugar - 4 pontos	6º lugar - 1 ponto

CAPÍTULO XVIII

VOLEIBOL

- Art. 158 - Após a confirmação das inscrições, a Direção Técnica da Federação Gaúcha de Volley Ball (FGV), organizará o respectivo programa e o sorteio das tabelas de jogo para cada um dos Campeonatos.
- Art. 159 - Sistema de disputa:
A Direção Técnica da FGV, definirá o sistema de disputa dos Campeonatos de Voleibol dos JIRGS, de acordo com o número de equipes inscritas, procurando sempre que possível eliminar a hipótese de "eliminatória simples".
- Art. 160 - A equipe vencedora de uma partida marcará dois pontos, e a perdedora um ponto; se a vitória for por W0, a equipe vencedora marcará dois pontos e a perdedora não marcará pontos.
- Art. 161 - Em caso de empate entre as equipes disputantes, para efeito de classificação, na etapa e chave em que ocorrer o empate, será adotado o seguinte critério:
- | | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| a) <u>Entre duas equipes</u> | b) <u>Entre três ou mais equipes</u> |
| 1º Confronto direto | 1º Saldo de Sets |
| 2º Saldo de Sets | 2º Saldo de pontos nos Sets |
| 3º Saldo de pontos nos Sets | 3º Sorteio |
| 4º Sorteio | |
- Art. 162 - A numeração das camisas para um mesmo atleta, deverá ser mantida, do início ao fim do Campeonato.
- Art. 163 - Após a entrega da relação de atletas à Direção Técnica da FGV e confirmadas as inscrições, não poderão ser efetuadas substituições.
- Art. 164 - Os ginásios e quadras nos quais forem realizados os Campeonatos de Voleibol, deverão ter condições adequadas para árbitros e equipes participantes, microfone, assim como dispositivos que isolem os locais de competição dos assistentes, a fim de não perturbarem a realização dos jogos.

- Art. 165 - As equipes participantes a cada jogo, deverão efetuar o cerimonial de entrada e saída, juntamente com a equipe de arbitragem.
- Art. 166 - Os jogos serão disputados em dois Sets vencedores (melhor de 3), e a partida final (masculina e feminina) em três Sets vencedores (melhor de 5).
- Art. 167 - Os protestos deverão ser encaminhados por escrito à Direção Técnica da FGV, assinados pelo Chefe da Delegação e entregues até 1 (uma) hora após o término do jogo.

CAPÍTULO XIX

XADREZ

- Art. 168 - Cada CMD poderá participar com uma equipe masculina e uma feminina, constituídas de três enxadristas e um reserva.
- Art. 169 - Cada CMD poderá indicar à Subcomissão Técnica Especializada de Xadrez, o capitão de sua equipe.
- Art. 170 - No momento da confirmação das inscrições, os representantes dos CMDs, participantes deste Campeonato, deverão entregar à Subcomissão Técnica Especializada de Xadrez a classificação de seus enxadristas, indicando o 1º e 2º tabuleiro.
- § 1º - O 3º tabuleiro poderá substituir ao 2º tabuleiro, sem deslocar o 1º tabuleiro, sendo substituído pelo reserva.
- O 2º tabuleiro poderá substituir ao 1º tabuleiro e ser substituído pelo 3º tabuleiro, que será substituído pelo reserva.
 - O 3º tabuleiro poderá ser substituído pelo reserva, sem deslocar o 2º e 1º tabuleiro.
- § 2º - As substituições somente poderão ser feitas depois de comunicadas à direção do Campeonato e antes do início de qualquer rodada.

- Art. 171 - Os pontos individuais obedecerão o seguinte critério:
- Um ponto por partida ganha; meio ponto por partida empatada e zero ponto por partida perdida. O resultado da disputa será a soma dos pontos individualmente conquistados pelos enxadristas da equipe.
- Art. 172 - Cada participante deverá tomar nota da partida de modo claro e inteligível. Terminada a partida, o vencedor e, no caso de empate, os dois parceiros serão obrigados a entregar ao Juiz uma cópia da partida, devidamente assinada por ambos.
- § Único - Faculta-se aos enxadristas que não estejam habituados a anotar os lances, que o façam com um traço na respectiva planilha.
- Art. 173 - Depois de assinadas as planilhas, não serão aceitas reclamações.
- Art. 174 - Após cada partida, os participantes são obrigados a re-
por as peças no tabuleiro.
- Art. 175 - O Campeonato será disputado com empareiramento pelo "Sistema Suíço" ou pelo "Sistema Schurig". O Sistema a ser usado fica condicionado ao número de participantes e aos dias de duração da competição.
- § Único - No "Sistema Suíço", o empareiramento será de competência da Comissão Técnica de Xadrez, sendo irrecorrível.
- Art. 176 - No final, a classificação das equipes com igual número de pontos, obedecerá o seguinte critério:
- 1) No "Sistema Suíço" pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - a) a maior contagem adversário (exceção melhor e pior) - Milésimos médios;
 - b) maior contagem adversário - Milésimos totais;
 - c) confronto direto;
 - d) pela aplicação da tabela Sonnenborn Berger;
 - e) o maior número de vitórias da equipe;

2) No "Sistema Schurig":

- a) Tabela Sonnenborn Berger;
- b) confronto direto;
- c) o maior número de vitórias da equipe.

- § 1º - Se ainda neste caso houver empate, serão os mesmos decididos em partidas relâmpagos de 10 minutos para cada competidor. As cores serão sorteadas entre os 1ºs tabuleiros, alterando-se as cores para 2ºs e 3ºs tabuleiros.
- § 2º - Se persistir o empate, será jogada mais uma partida relâmpago de 10 minutos para cada competidor, alterando-se as cores provenientes do sorteio, disposto no § 1º.
- § 3º - Se ainda persistir o empate, será então decidida a colocação por uma partida relâmpago de 10 minutos para cada competidor, intervindo porém, apenas os 1ºs tabuleiros de cada equipe e sorteando-se as cores das peças.

Art. 177 - Serão excluídas do Campeonato:

- a) As equipes concorrentes que não se apresentarem à Direção Técnica de Xadrez, na sessão de emparceiramento;
- b) As equipes que faltarem a duas partidas consecutivas ou três intercaladas, no decorrer da Competição.

- § 1º - No cômputo dos resultados serão considerados, como se jogadas fossem, as partidas ganhas ou perdidas por ausências; os resultados dos que forem excluídos do Campeonato só deixarão de ser computados se as respectivas equipes não houverem totalizado no momento de suas efetivas exclusões, 50% do número de partidas que deveriam jogar.
- § 2º - No caso de ser usado o "Sistema Suíço", não haverá exclusões; se houver desistência de qualquer equipe, o nome do desistente ainda figurará até o final, como se nada houvesse acontecido.

Art. 178 - O tempo de reflexão para cada competidor será de 1h30min (1 hora e meia); será considerado perdedor o concorrente que levar mate, abandonar a partida ou esgotar o

seu tempo em primeiro lugar.

§ Único - A partida será considerada empatada:

- a) quando o enxadrista que deve jogar sem estar com o Rei em Xeque, não possa efetuar nenhum lance regular.
Diz-se então que o Rei está "pat";
- b) quando o participante demonstrar que pode dar Xeque perpétuo;
- c) por retorno de posição, quando o mesmo se apresentar três vezes com o mesmo parceiro de jogar. Para efeito desta disposição, não há diferença entre as duas T, os dois B, nem entre os dois C, nem finalmente duas figuras, uma das quais resulte de promoção de peão, o empate deverá ser reclamado justamente neste momento; não poderá ser reivindicado se prosseguir o jogo, modificando-se a posição;
- d) de comum acordo;
- e) a partida será declarada empatada, quando um dos disputantes demonstrar que foram efetuados de ambos os lados 50 lances, sem que tenha ocorrido mate, nem que tenha havido captura de peça ou movimento de peão;
- f) cada enxadrista pode, em qualquer momento da partida, exigir que o adversário lhe dê mate em 50 lances, conforme as condições anunciadas em e. Se não for dado mate em 50 lances, declarar-se-á empatada a partida. Todavia, contar-se-ão novamente os 50 lances depois de captura e de cada movimento de peão. Excetuam-se, certas posições, em que teoricamente são necessárias mais de 50 lances para forçar a decisão. Em tal caso, conceder-se-á um duplo do estipulado pela teoria;
- g) O empate deve ser reclamado no momento em que se realizarem as condições previstas na letra e e f, não podendo ser reivindicado mais tarde;
- h) por posição de empate teórico;

- i) o jogador que tiver somente o Rei nunca poderá vencer a partida. Mesmo que tenha terminado o tempo do adversário. Neste caso a partida será considerada empatada.

Art. 179 - As partidas terão início no horário fixado pela Comissão Técnica Especializada no Xadrez, quando o Juiz deverá por em funcionamento todos os relógios das bancas.

§ 1º - Se o condutor das brancas estiver ausente e seu não comparecimento atingir meia hora, será considerado vencedor o condutor das negras.

§ 2º - Se o condutor das negras estiver ausente e seu não comparecimento atingir meia hora, será declarado vencedor o condutor das brancas.

§ 3º - Se ambos estiverem ausentes e a ausência de ambos atingir meia hora, o Juiz marcará no quadro de posições zero ponto para cada um dos componentes.

§ 4º - Se ambos estiverem ausentes e antes de meia hora de ausência comparecer o condutor das brancas, este fará o seu lance no relógio das negras que será posto a funcionar, o juiz anotará o tempo de ausência de seu condutor, observando-se o preceituado no § 2º.

§ 5º - Se ambos estiverem ausentes, e antes de meia hora de ausência comparecer o condutor das negras, apresentar-se-á este ao Juiz, que anotará no relógio das pedras brancas o tempo de ausência, observando-se o preceituado no § 1º.

Art. 180 - A Comissão Técnica Especializada de Xadrez se reserva o direito de chamar atenção dos concorrentes, quando observar que a um deles falta 05 minutos para esgotar o seu tempo regulamentar.

Art. 181 - Reclamações e impugnações, somente serão aceitas por escrito, e logo encaminhadas ao Conselho de Julgamento dos Jogos.

Art. 182 - Conduta dos enxadristas:

- a) No decurso de uma partida é proibido servir-se de

notas manuscritas ou impressas que se refiram à partida; é também proibido recorrer aos conselhos ou a opiniões de terceiros;

- b) Não será permitida nenhuma análise nas salas dos jogos;
- c) Os jogadores devem abster-se de qualquer comentário acerca dos lances feitos de uma parte ou outra;
- d) É proibido tocar ou indicar com o dedo as casas do tabuleiro, a fim de facilitar o cálculo de lances possíveis;
- e) Em Xadrez nunca se volta um lance legal;
- f) O parceiro que notar estar correndo o tempo em prejuízo do adversário, tem o dever de preveni-lo;
- g) É proibido distrair ou perturbar de qualquer maneira o adversário;
- h) Devem manter o máximo silêncio na sala de Competição.

Art. 183 - Para a classificação final do Campeonato de Xadrez, serão válidos apenas os resultados das equipes.

§ Único - Serão premiados individualmente os melhores tabuleiros dos JIRGS da seguinte forma:

- a) os pontos obtidos pelos enxadristas, serão computados ao número do tabuleiro em que for inscrito, não importando se ele jogou em outro;
- b) somente concorrerá aos prêmios de melhores 1º, 2º, 3º e reserva, os enxadristas que tiverem participado de pelo menos 60% das rodadas.