



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

## OLIMPIADAS ESCOLARES DE PALMAS 2010

### REGULAMENTO ESPECÍFICO POR MODALIDADE

### REGULAMENTO ESPECÍFICO DO ATLETISMO

1. A Competição de Atletismo será realizada de acordo com as regras oficiais da IAAF e da Confederação Brasileira de Atletismo salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A competição será realizada em 02 dias, em duas etapas, ambos no **Complexo Esportivo da ARNO 51, a partir das 07h30min, conforme segue:**

**1º Dia: 06/05/2010 – Quinta**

Manhã – 1ª Etapa – Corridas Rasas e de Revezamento

**2º Dia: 07/05/2010 – Sexta**

Manhã – 2ª Etapa – Saltos, Arremessos e Lançamentos

3. A Instituição de Ensino poderá inscrever 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar, 01 (um) médico, 01 (um) Fisioterapeuta e 20 (vinte) alunos atletas em cada naipes, sendo 02 (dois) alunos-atletas por prova e 01 (uma) equipe na prova de revezamento.
4. Cada aluno-atleta poderá participar de no máximo 02 (duas) provas individuais e no revezamento.
5. O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar seu documento original à equipe de arbitragem.
6. As provas a serem realizadas são as seguintes:

<b>Provas</b>	<b>Masculinas</b>	<b>Femininas</b>
Corridas Rasas	75, 250 e 1.000 metros	
Revezamento	4x75 metros	
Saltos	Altura e Distância	
Arremessos e Lançamento	Peso (3,0 kg), Disco (1,0 kg) Dardo (600 g)	Peso (4,0 kg), Disco (1,0 kg) Dardo (600 g)

7. Caberá ao Comitê Central Organizador, a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteios de raias, ordem de largada e ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto nas regras da IAAF.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

8. Os atletas deverão conter em seu uniforme, números de identificação, que serão fornecidos no dia da competição. Os mesmos deverão ser fixados na frente da camisa/camiseta.
9. É proibida a troca de números entre os competidores antes e depois da prova sob pena de eliminações e impedimentos de participação nas competições nas próximas OLIMPÍADAS ESCOLARES DE PALMAS 2010.
10. Classificam-se para a final os seis melhores tempos das provas de pistas.
11. Quando não houver número de alunos-atletas para compor as séries eliminatórias, a prova será realizada como final.
12. A competição será realizada em pista de Atletismo, preferencialmente, com 06 (seis) raias.
13. Nas provas de campo, os alunos-atletas devem utilizar os implementos fornecidos pelo Comitê Central Organizador.
14. As dúvidas técnicas da modalidade serão esclarecidas no Congresso Técnico Geral com os representantes das equipes participantes.
15. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos e alteração de provas, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.

## **DAS CLASSIFICAÇÕES**

16. Para cada prova serão atribuídos pontos aos competidores classificados até a 6ª (sexta) posição, que serão somados para a classificação final. A pontuação será assim atribuída:

- 1º lugar - 13 pontos
- 2º lugar - 08 pontos
- 3º lugar - 05 pontos
- 4º lugar - 03 pontos
- 5º lugar - 02 pontos
- 6º lugar - 01 ponto

17. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as Regras Oficiais e o Regulamento Geral.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BASQUETEBOL**

1. A Competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), salvo o estabelecido neste Regulamento.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 10 (dez) alunos-atletas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar, 01 (um) médico e 01 (um) fisioterapeuta por naípe.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

3.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com intervalo com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

3.1.1. Somente no jogo final (disputa de 1º lugar), o jogo terá 02 (dois) tempos de 16 (dezesesseis) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre ambos, divididos em 04 (quatro) quartos de 08 (oito) minutos cada, com intervalo de 01 (um) minuto entre o 1º e o 2º quarto e entre o 3º e o 4º quarto.

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

3.3. No intervalo do 1º para o 2º quarto todos os alunos-atletas “reservas” em condição de jogo, deverão substituir alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo.

Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.

3.4. Quando um ou mais alunos-atletas forem desqualificados por cometer 02 faltas antidesportivas, a equipe permanecerá com número de alunos-atletas inferior até o término do “quarto (1º ou 2º)” em que o fato ocorrer.

3.5. As substituições obrigatórias estabelecidas no item 3.3 levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes.

3.6. Caso uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas inscritos na súmula da partida conforme o item 3.3, receberá a seguinte sanção:

3.6.1. Em caso de vitória, o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se os pontos estabelecidos no **Artigo 59** do Regulamento Geral.

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

3.6.3. Em ambos os casos será encaminhado relatório a Comissão Disciplinar Especial.

3.7. Nos 3º e 4º quartos, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBB.

3.8. Tempos:

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

3.8.2. No 2º tempo (3º e 4º quartos) poderão ser dados 03 (três) tempos a cada equipe, a qualquer momento.

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

3.9. Limite de faltas: 04 (quatro) faltas coletivas para cada quarto de jogo.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

- 3.10. Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 03 (três) minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.
- 3.11. As equipes deverão utilizar obrigatoriamente apenas o sistema de defesa individual durante o jogo todo.
  - 3.11.1. As equipes que não estiverem utilizando este sistema, assim que detectado pela arbitragem, será punida com uma falta técnica (C – para o técnico).
- 3.12. As regras estabelecidas no item 3 e subitens serão obrigatórias em todas as fases da competição.
4. O sistema de pontuação nos grupos será:
  - 4.1. Vitória - 02 pontos.
  - 4.2. Derrota - 01 ponto.
5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
  - 5.1. Camisas numeradas na frente e nas costas.
  - 5.2. Short.
  - 5.3. Tênis e meia.
6. Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 20x00.

Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
7. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:
  - 7.1. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes).
  - 7.2. Saldo de *cestas* (pontos prós – pontos contra) apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
  - 7.3. Maior coeficiente de *cestas* (pontos) *average* apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas.
  - 7.4. Maior coeficiente de *cestas* (pontos) *average* apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
  - 7.5. Menor número de *cestas* (pontos) contra apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.
  - 7.6. Sorteio.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

#### Observações:

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

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

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

8. O Sistema de disputa será definido no Congresso Técnico conforme o número de equipes inscritas.

#### **OBSERVAÇÃO:**

8.1 Caso haja necessidade, serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

8.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 8.3.

8.3. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

8.4. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 8.3, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.

8.4.1. Cestas *average* (dividir as cestas pró pelas cestas contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

8.4.2. Cestas contra (Cestas recebidas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).

8.4.3. Cestas pró (Cestas feitas nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

8.4.4. Sorteio.

9. A bola de jogo será a bola oficial utilizada pela CBB nas categorias correspondentes.

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

11. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos originais à equipe de arbitragem.

12. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 04 pessoas, atendendo o TÍTULO I, CAPÍTULO I do Regulamento Geral. A Comissão Técnica poderá ser composta por:

12.1. Técnico.

12.2. Auxiliar técnico.

12.3. Médico e/ou Fisioterapeuta.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

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

13.1. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pelo Comitê Central Organizador.

13.2. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

14. Estará automaticamente suspenso do jogo subsequente na mesma modalidade/naípe, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que cometer uma falta desqualificante, exceto pelo descrito no item 14.1.

14.1. Poderá participar do jogo subsequente:

14.1.1. O aluno-atleta que for desqualificado por cometer 02 (duas) faltas antidesportivas ou;

14.1.2. O membro da Comissão Técnica que for desqualificado por cometer faltas técnicas. (Artigo 37.1.2 e 37.1.3 das Regras Oficiais da FIBA – 2006).

14.2. Não se aplica o disposto no item 14, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

14.3. Para fins do disposto no item 14, entende-se por jogo subsequente o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

15. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.

16. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTSAL

1. A Competição de Futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 10 (dez) alunos-atletas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar, 01 (um) médico e 01 (um) fisioterapeuta por naípe.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

3.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos, com “cronômetro parado nos pedidos de tempo” com intervalo de 05 (cinco) minutos.

3.1.1. Somente para o jogo final (disputa do 1º lugar), o cronômetro será travado.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

3.2. Nos 08 (oito) minutos iniciais do 1º tempo da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar a partida.

3.3. No oitavo minuto teremos uma parada obrigatória no cronômetro, de 30 (trinta) segundos a 01 (um) minuto, onde os alunos-atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir os alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.

3.4. As substituições obrigatórias estabelecidas no item 3.3 levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes.

3.5. No 2º tempo, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial adotada pela CBFS.

3.6. Caso, na Fase Classificatória, uma equipe não utilize todos os seus alunos atletas inscritos na súmula para a partida receberá a seguinte sanção:

3.6.1. Em caso de vitória, o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se os pontos estabelecidos no **Artigo 59** do Regulamento Geral.

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

3.6.3. Em ambos os casos será encaminhado relatório a Comissão Disciplinar Especial.

3.7. As regras estabelecidas nos itens 3.2 a 3.5 serão obrigatórias somente na fase classificatória. Nas fases seguintes serão utilizadas as regras oficiais adotadas pela CBFS.

4. O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1. Vitória - 02 pontos.

4.2. Derrota - 01 ponto.

5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

### **Geral e aos seguintes critérios:**

- 5.1. Camisas numeradas nas costas e na frente.
- 5.2. Shorts, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva.
- 5.3. Tênis, meiões, caneleiras e coletes de reservas.

#### Observações:

- I. Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.
- II. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, o Comitê Central Organizador fornecerá um colete de cor contrastante.
- III. Quando da utilização de goleiro (a)-linha, este (a) deverá usar camisa de cor contrastante com as dos (as) demais atletas, contendo sua mesma numeração de linha, salvo no caso de a cor de tal camisa coincidir com a cor das camisas da equipe adversária, ocasião em que a organização poderá fornecer um colete ou autorizar o uso de outra camisa
- IV. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, por cima dos uniformes.

6. Todos os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados.

No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:

- 6.1. Para o desempate será disputada uma prorrogação de 02 (dois) tempo de 05 (cinco) minutos jogados sem intervalo, com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo.
- 6.2. Persistindo o empate ao término da prorrogação, serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os alunos-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.
- 6.3. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.
- 6.4. Quando empregados os critérios anteriores para o desempate, todos os gols marcados serão somados aos do tempo normal de jogo para efeito de atribuição do placar final da partida.
7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
8. O Sistema de disputa será definido no Congresso Técnico conforme o número de equipes inscritas.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

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

8.2. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes).

8.3. Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase.

8.4. Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase.

8.5. Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase.

8.6. Sorteio.

Observações:

I. Na hipótese da aplicação do critério de gols *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

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

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

## **OBSERVAÇÃO**

9. Caso haja necessidade, serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Seguinte:

9.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 9.3. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 9.2.

9.2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

9.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 9.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.

9.3.1. Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

9.3.2. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

9.3.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).

9.3.4. Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se a maior média).

9.3.5. Sorteio.

10. A bola de jogo será a bola adotada oficialmente pela CBFS nas categorias correspondentes.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

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

12. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, atendendo o TÍTULO I, CAPÍTULO I do Regulamento Geral. Todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos originais à equipe de arbitragem.

13. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 04 pessoas.

13.1. Técnico.

13.2. Auxiliar Técnico

13.3. Médico e/ou Fisioterapeuta.

14. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem.

14.1. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pelo Comitê Central Organizador.

14.2. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

15. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante:

15.1. Aluno-atleta que receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou;

15.2. Aluno-atleta que receber 02 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.

15.3. Membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

Observações:

I. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

II. Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

III. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

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

V. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na Fase Classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o aluno-atleta receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Assim este aluno/atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

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



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

16. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial, e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

17. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.

18. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador com a anuência da Direção Geral de Competição, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais adotadas pela CBFS e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL

1. A Competição de Futebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 18 (dezoito) alunos-atletas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar, 01 (um) médico e 01 (um) fisioterapeuta por naípe.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

3.1. Os jogos terão 02 (dois) tempos de 25 (vinte e cinco) minutos corridos, com intervalo de 10 (dez) minutos.

3.2. Cada equipe poderá executar até 05 substituições.

4. O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1. Vitória - 03 pontos.

4.2. Derrota - 00 ponto.

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

5.1. Camisas numeradas nas costas.

5.2. Shorts e meias padronizados, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva.

5.3. Chuteira ou Tênis e caneleiras.

Observações:

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

II. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, o Comitê Central Organizador fornecerá um colete de cor contrastante.

III. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, por cima dos uniformes.

6. Todos os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados.

No caso de empate no tempo regulamentar serão adotados os seguintes procedimentos:

6.1. Serão realizadas cobranças de 03 (três) tiros livres diretos a gol, executados da marca penal, alternadamente, a serem cobrados por todos os alunos-atletas relacionados em súmula, exceto os expulsos.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

6.3. Ainda persistindo o empate, serão cobrados tantos tiros livres diretos a gol quanto necessários, executado da marca penal, alternadamente, por diferentes atletas em condição de jogo, até que haja um vencedor.

6.4. Quando empregados os critérios anteriores para o desempate, todos os gols marcados serão somados aos do tempo normal de jogo para efeito de atribuição do placar final da partida.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
8. O Sistema de disputa será definido no Congresso Técnico conforme o número de equipes inscritas.
  - 8.1. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á pelos seguintes critérios e em ordem sucessiva de eliminação:
  - 8.2. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes).
  - 8.3. Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase.
  - 8.4. Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase.
  - 8.5. Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase.
  - 8.6. Sorteeio.

#### **Observações:**

- I. Na hipótese da aplicação do critério de gols *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.
- II. Quando, para cálculo de *gols average*, uma equipe não sofrer gol, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem gols sofridos a classificação pelo critério de *gols average*.
- III. Quando, para cálculo de *gols average*, mais de uma equipe não sofrer gol, será classificada, a equipe que tiver o ataque mais positivo em todos os jogos disputados da fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

#### **OBSERVAÇÃO**

9. Caso haja necessidade, serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Seguinte:
  - 9.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 9.3. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 9.2.
  - 9.2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.
  - 9.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 9.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.
    - 9.3.1. Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

9.3.2. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

9.3.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).

9.3.4. Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se a maior média).

9.3.5. Sorteio.

10. A bola de jogo será a bola adotada oficialmente pela CBF nas categorias correspondentes.

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

12. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, atendendo o TÍTULO I, CAPÍTULO I do Regulamento Geral. Todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos originais à equipe de arbitragem.

13. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 04 pessoas.

13.1. Técnico.

13.2. Auxiliar Técnico

13.3. Médico e/ou Fisioterapeuta.

14. A entrada dos jogadores no campo para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem.

14.1. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora do campo em local determinado pelo Comitê Central Organizador.

14.2. O tempo de aquecimento no campo será determinado previamente pela equipe de arbitragem.

15. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante:

15.1. Aluno-atleta que receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou;

15.2. Aluno-atleta que receber 02 (dois) cartões amarelos (advertência) consecutivos ou não.

15.3. Membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

Observações:

I. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

II. Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

III. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.

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



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

V. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na Fase Classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto caso o aluno-atleta receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Assim este aluno/atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

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

16. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial, e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

17. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.

18. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador com a anuência da Direção Geral de Competição, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais adotadas pela CBF e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DA GINÁSTICA RÍTMICA

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

1.1 **O local da Competição : Escola de Tempo Integral Pe. Josimo Tavares**

1.2 **Data : 28 de maio (Sexta-Feira)**

1.3 **Horário: 8:30hs**

2. Será disputada em 02 (duas) fases: uma individual e uma de conjunto:

2.1. Concurso I – Classificatória – participam todas as ginastas. A ordem de apresentação será através de sorteio das ginastas inscritas.

Os resultados obtidos irão determinar:

- Classificação Individual por Equipe – A equipe deverá ser composta minimamente por 03 ginastas. O resultado será obtido pela somatória das 03 melhores notas em cada aparelho. Serão premiadas todas as ginastas inscritas das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares por ano de nascimento. Considera-se equipe todas as ginastas inscritas pela mesma Instituição de Ensino.
- Qualificação das 8 (oito) melhores ginastas por ano de nascimento, pela somatória dos pontos obtidos nos dois aparelhos, para os Concursos II e III.

Obs: A ginasta classificada entre as 03 (três) melhores no aparelho e não qualificada para o CII, estará classificada para participar da Final do aparelho em questão.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

- **Classificação Geral por Equipe** – A equipe deverá participar com no mínimo uma ginasta por ano de nascimento e um conjunto. O resultado será obtido

2.2. Concursos II e III – Classificação Final Individual Geral e por Aparelho. Contará com a participação de 24 (vinte e quatro) ginastas, 8 (oito) por ano de nascimento, classificadas no Concurso I.

Os resultados obtidos irão determinar:

- Classificação Final do Individual Geral (CII);
- Classificação Final do Individual por Aparelhos (CIII) – estabelecido pelas notas obtidas no CII.

2.3. Concurso de Conjunto - Classificatória – participam todos os conjuntos inscritos. A ordem de apresentação será através de sorteio das ginastas inscritas. Serão premiados todos os conjuntos inscritos classificados em 1º, 2º e 3º lugares de cada ano de nascimento.

3. A competição é aberta à participação de alunas-atletas, sem graduação mínima estabelecida.

4. A Instituição de Ensino poderá inscrever 01 (um) técnico e 04 (quatro) alunas-atletas por ano de nascimento, para os concursos individuais e 01 (um) conjunto por ano de nascimento conforme tabela abaixo:

Ano de Nascimento	Nº Alunas/ atletas	Aparelho Concurso Individual	Aparelho Concurso Conjunto
1998	4	Arco e Maças	5 Arcos
1997	4	Arco e Maças	2 Arcos e 2 Maças
1996	4	Arco e Maças	2 Arcos e 2 Bolas

5. A Reunião Técnica de Modalidade com os Representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

6. Provas Individuais:

6.1. Primeiro exercício: Aparelho ARCO – com peso mínimo de 300g, tendo 80 a 90 cm de diâmetro, podendo ser de material sintético ou madeira.

6.2. Segundo exercício: Aparelho MAÇAS – 02 (duas) maças com 150g cada, tendo 40 a 50 cm de comprimento, podendo ser de madeira ou material sintético (PVC).

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

8. Exigências para os exercícios – Aparelhos ARCO e MAÇAS.

8.1. Aparelho ARCO:

8.1.1. DIFICULDADE:

8.1.1.1. D1 = dificuldade corporal

- dificuldades com valor total de 6,50 pontos
- Valor máximo de cada dificuldade 0,70 pontos



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

- No exercício com ARCO, todos os grupos de elementos corporais devem ser apresentados, no mínimo de 02 e no máximo de 04.
- 8.1.1.2. D2 = dificuldade do aparelho
- Maestria com ou sem lançamentos e Risco = 10 pontos (2 riscos no máximo).
  - Os elementos com maestria, para serem válidos, devem ser realizados sem faltas técnicas do aparelho.

As definições, normas e valores das maestrias são:

1. *GRUPOS técnicos*

2. *MAESTRIA sem lançamento*

3. *MAESTRIA com lançamento*

4. *RISCO*

- Os grupos técnicos dos aparelhos são importantes:
  1. Para realizar as ligações.
  2. Para evitar o aparelho estático, durante os elementos de dificuldade.
  3. Na avaliação do artístico (equilíbrio entre os diferentes grupos corporais).
  4. Para identificar a fonte dos elementos de maestria (escolhidos por critérios particulares).
- Exemplos de Maestria com o aparelho ARCO:
  - Passagem através do arco para frente.
  - Passagem através do arco para frente com saltitamentos.
  - Passagem por cima do arco (parcial ou corpo inteiro).
  - Rolamentos:
- Grande rolamento sobre o corpo (2 segmentos no mínimo).
  - No solo (para frente ou para trás).
- Rotações:
  - Em torno do eixo entre os dedos ou sem auxílio das mãos.
  - Em torno do eixo no solo, sempre requerendo uma série de rotações.
- Manejos combinados com: salto, equilíbrio, pivô, flexibilidade, ondas, passos rítmicos, sem auxílio das mãos.
  - Grandes Circunvoluções e/ou Movimentos em Oito; também no solo (com movimentos do tronco com grande amplitude) e fora do campo visual (somente combinado sem auxílio das mãos).
  - Passagem do aparelho por debaixo da(s) perna(s) durante um salto.
  - Passagem do aparelho sem auxílio das mãos.
  - Passagem do aparelho fora do campo visual durante um elemento com rotação do arco.
- Equilíbrio Instável do aparelho combinado com: equilíbrio, pivô, flexibilidade, ondas, fora do campo visual.
- Pequenos lançamentos e recuperações.
- Grande lançamento (o dobro do tamanho da ginasta, medido a partir da altura da cabeça).
- Recuperação após grande lançamento.

8.1.2. ARTÍSTICO (A):

8.1.2.1. Composição de Base.

8.1.2.2. Música



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

#### 8.1.2.3. Coreografia

- Total 10,00 pontos conforme código de pontuação FIG (2009-2012)

#### 8.1.3. EXECUÇÃO (E):

- Total 10,00 pontos conforme código de pontuação FIG (2009-2012)

#### 8.1.4. CÁLCULO DA NOTA FINAL:

- Somatório das notas  $((D1+D2)/2) + A + E = 28,25$  pontos máximo

#### 8.2. Aparelho MAÇA:

##### 8.2.1. DIFICULDADE:

##### 8.2.1.1. D1 = dificuldade corporal

- 10 dificuldades com valor total de 6,50 pontos
- Valor máximo de cada dificuldade 0,70 pontos
- As dificuldades pertencentes ao grupo corporal obrigatório (GCO) específico das MAÇAS (Equilíbrio) devem ser apresentadas da seguinte forma:

\* no exercício com 08 a 10 dificuldades = mínimo de 07 GCO

\* no exercício com 07 ou menos dificuldades = mínimo de 05 GCO

##### 8.2.1.2. D2 = dificuldade do aparelho

- Maestria com ou sem lançamentos e Risco = 10 pontos (2 riscos no máximo).
- Os elementos com maestria, para serem válidos, devem ser realizados sem faltas técnicas do aparelho.

As definições, normas e valores das Maestrias são:

#### 1. GRUPOS técnicos

#### 2. MAESTRIA sem lançamento

#### 3. MAESTRIA com lançamento

#### 4. RISCO

- Os grupos técnicos dos aparelhos são importantes:
  1. Para realizar as ligações.
  2. Para evitar o aparelho estático durante os elementos de dificuldade.
  3. Na avaliação do artístico (equilíbrio entre os diferentes grupos corporais).
  4. Para identificar a fonte dos elementos de Maestria (escolhidos por critérios particulares).
- Exemplos de Maestria com o Aparelho MAÇA:
  - Manejos combinados com: salto, equilíbrio, pivô, flexibilidade, ondas, passos rítmicos, sem auxílio das mãos.
  - Grandes Circunduções e/ou Movimentos em Oito; também no solo (com movimentos do tronco com grande amplitude) e fora do campo visual (somente combinado sem auxílio das mãos).
  - Passagem do aparelho por debaixo da(s) perna(s) durante um salto.
  - Passagem do aparelho sem auxílio das mãos.
  - Batidas da maça (somente com elementos corporais dinâmicos e dificuldades dinâmicas ou com rotações, não permitidas no tour lent).
  - Rebound (ressalto) da maça sem ser no corpo e sem auxílio das mãos.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

- Rolamentos da maçã no corpo ou no solo combinados com: saltos, pivôs, equilíbrios, flexibilidades, ondas, passos rítmicos, fora do campo visual, sem auxílio das mãos.
- Rotações livres da maçã sobre o corpo combinados com:
  - equilíbrio, pivô, flexibilidade, ondas, passos rítmicos, fora do campo visual.
  - Equilíbrio Instável do aparelho combinado com: equilíbrio, pivô, flexibilidade, ondas, fora do campo visual.
  - Pequenos lançamentos e recuperações.
  - Grande lançamento (o dobro de tamanho da ginasta medido a partir da altura da cabeça) (com rotação horizontal a altura pode ser menor).
  - Recuperação após grande lançamento.
  - Molinetes.
  - Movimentos Assimétricos em diferentes formas ou amplitude e no trabalho de planos ou direções.
  - Series de pequenos ou médios círculos das duas maçãs no mesmo plano e direção.
  - Grande lançamento das duas maçãs com rotação.
  - Recuperação das duas maçãs.
  - Pequeno lançamento das duas maçãs simultâneas + recuperação.

#### 8.2.2. ARTÍSTICO:

##### 8.2.2.1. Composição de Base

##### 8.2.2.2. Música

##### 8.2.2.3. Coreografia

- Total 10,00 pontos conforme código de pontuação FIG (2009-2012)

#### 8.2.3. EXECUÇÃO:

- Total 10,00 pontos conforme código de pontuação FIG (2009-2012)

#### 8.2.4. CÁLCULO DA NOTA FINAL:

- Somatório das notas  $((D1+D2)/2) + A + E = 28,25$  pontos máximo

9. No caso de empate será classificada a ginasta que obtiver a maior nota no somatório das notas obtidas pela Banca de Execução.

10. A aluna-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início de cada apresentação, a aluna-atleta deverá apresentar:

10.1. Sua credencial à equipe de arbitragem.

10.2. O aparelho e a malha de competição deverão ser aferidos pela Coordenação de Arbitragem.

11. Serão premiadas as alunas-atletas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares nos seguintes concursos:

11.1. Individual por Equipe – somatório das 03 melhores notas de cada aparelho da delegação no Concurso I.

11.2. Individual Geral – somatório das notas obtidas nos 02 (dois) aparelhos no Concurso II.

11.3. Individual por Aparelho (Concurso III) – Classificação pelas notas obtidas na apresentação do Concurso II.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

12. O programa de competição de Ginástica Rítmica será definida na Reunião Técnica.

13. Concurso I – Classificação Final Individual por Equipe e Qualificação Individual Geral e por aparelho

- Todas as ginastas inscritas
- Ordem de apresentação será através de sorteio das ginastas inscritas.
- Classificação por Equipe = resultado obtido pela somatória das 03 melhores notas da equipe em cada aparelho.

14. Concursos II e III – Classificação Individual Geral e por Aparelho

- Participação das 8 (oito) primeiras ginastas por ano de nascimento classificadas através do somatório dos dois Exercícios do Concurso I. Obs: As ginastas classificadas entre as 3 (três) melhores no aparelho e não classificada para o CII participa da final por aparelho.

15. Concurso Conjunto - Exercício:

- 1998 - Aparelho ARCO – com peso mínimo de 300g, tendo 80 a 90 cm de diâmetro, podendo ser de material sintético ou madeira.
- 1997 – Aparelhos ARCO e MAÇAS – 02 (dois) arcos com peso mínimo de 300g, tendo 80 a 90 cm de diâmetro, podendo ser de material sintético ou madeira e 04 (quatro) maçãs com 150g cada, tendo 40 a 50 cm de comprimento, podendo ser de madeira ou material sintético (PVC), bolas
- 1996 - Aparelho ARCO e BOLA – 02 (dois) arcos com peso mínimo de 300g, tendo 80 a 90 cm de diâmetro, podendo ser de material sintético ou madeira e 02 (duas) com 400g cada, tendo 18 cm de diâmetro.

OBS: Para cada conjunto a escola poderá inscrever uma ginasta reserva

15.1. O tempo regulamentar para cada exercício será de 02 (dois) minutos e 15 (quinze) segundos a 02 (dois) minutos e 30 (trinta) segundos.

15.2. Exigências para os exercícios.

15.2.1. DIFICULDADE:

15.2.1.2. D1 = dificuldade corporal

- 10 dificuldades no máximo de valor A ou superior
- Valor máximo de cada dificuldade 0,70 pontos
- 3 Trocas no mínimo com valor A ou superior. Para o cálculo das 12 dificuldades as trocas contam como 1 ou 2 dificuldades. Se a troca incluir um elemento corporal ou uma dificuldade = uma dificuldade; 2 dificuldades corporais = 2 dificuldades. No máximo 2 movimentos podem ser coordenados em uma troca.
- Valor total de D1 = 10,0

Obs: Os grupos corporais obrigatórios para os aparelhos das ginastas individuais não são obrigatórios para os conjuntos

15.3.1.2. D2 = dificuldade do aparelho

- Maestria com ou sem lançamentos, com ou sem colaboração (2 no mínimo) entre as ginastas, com risco (2 riscos no máximo) e originalidade = 10 pontos.

Obs: Todos elementos com maestria podem ser do mesmo nível para as 5 ginastas ou de tipos e níveis diferentes. Contudo, é a ginasta que executa o elemento mais fácil que determina o valor para o conjunto.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

As definições, normas e valores das maestrias são:

1. *GRUPOS técnicos*

2. *MAESTRIA sem lançamento*

3. *MAESTRIA com lançamento*

4. *RISCO*

- Os grupos técnicos dos aparelhos são importantes:
  1. Para realizar as ligações
  2. Para evitar o aparelho estático, durante os elementos de dificuldade.
  3. Na avaliação do artístico (equilíbrio entre os diferentes grupos corporais).
  4. Para identificar a fonte dos elementos de maestria (escolhidos por critérios particulares).



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

15.3.1. ARTÍSTICO (A):

15.3.1.2. Composição de Base.

15.3.1.3. Música

15.3.1.4. Coreografia

15.3.1.5. Relação e Colaboração entre as ginastas

15.3.1.6. Formações

- Total 10,00 pontos conforme código de pontuação FIG (2009-2012)

14.4.1. EXECUÇÃO (E):

- Total 10,00 pontos conforme código de pontuação FIG (2009-2012)

14.4. CÁLCULO DA NOTA FINAL:

- Somatório das notas  $((D1+D2)/2) + A + E = 30,00$  pontos máximo

❖ Ordem de Apresentação:

Será realizada por sorteio entre as escolas inscritas

- Classificação Individual por Aparelho – Classificação das 03 primeiras ginastas que alcançarem a melhor nota em cada aparelho
- Classificação Individual Geral – Classificação das 03 primeiras ginastas que alcançarem a melhor nota na somatória dos 02 aparelhos.
- Classificação Conjunto – classificação dos 03 primeiros conjuntos que alcançarem a melhor nota em cada categoria por ano de nascimento.
- Classificação Geral – Somatória dos pontos obtidos pelas ginastas e conjunto das escolas conforme a tabela abaixo:

Individual		Conjunto	
1º lugar	10 pontos	1º lugar	20 pontos
2º lugar	7 pontos	2º lugar	14 pontos
2º lugar	5 pontos	2º lugar	10 pontos
4º lugar	3 pontos	4º lugar	6 pontos
5º lugar ao 10º	1 ponto	5º lugar ao 10º	2 pontos

16. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.

17. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a Direção Geral, não podendo, essas resoluções, contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

1. A Competição de Handebol será realizada de acordo com as regras oficiais da IHF adotada pela Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 12 (doze) alunos-atletas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar, 01 (um) Médico e 01 (um) fisioterapeuta por naípe.
3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:
  - 3.1. Os jogos terão a duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com 10 (dez) minutos de intervalo.
  - 3.2. Nos 10 (dez) minutos iniciais do 1º tempo da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo.
  - 3.3. Para cada 10 minutos de jogo, que serão controlados pela equipe de arbitragem, as equipes deverão adotar os seguintes tipos de marcação:
    - 3.3.1. Na primeira metade do 1º tempo (10 (dez) minutos iniciais) será obrigatória a marcação individual na sua meia quadra de jogo (mesmo quando a equipe tiver algum jogador excluído), sendo que o goleiro da equipe que estiver atacando, só poderá atuar na sua própria meia-quadra. Não será necessária a marcação individual dos jogadores que ficarem parados na sua meia quadra, sem participação ativa no jogo em busca do gol.
    - 3.3.2. Na segunda metade do 1º tempo (10 (dez) minutos finais) será obrigatória a marcação 5x1.
    - 3.3.3. Na primeira metade do 2º tempo (10 (dez) minutos iniciais) será obrigatória a marcação 4x2.
    - 3.3.4. Na segunda metade do 2º tempo (10 (dez) minutos finais) será obrigatória a marcação 3x3.
    - 3.3.5. Quando uma equipe tiver algum jogador excluído, a mesma deverá manter duas linhas de defesa.
  - 3.4. No décimo minuto do 1º tempo teremos uma parada obrigatória no cronômetro, de 30 (trinta) segundos a 01 (um) minuto, onde os alunos-atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo. A parada do tempo de jogo só deverá ser efetuada se a equipe que estiver de posse de bola não esteja em uma clara situação de gol ou de contra ataque. Nesse caso a equipe de arbitragem deixará a equipe concluir o lance, para depois paralisar o jogo para a realização das substituições.
  - 3.5. O 2º tempo será jogado de acordo com as regras oficiais adotadas pela CBHb, exceto no tocante ao sistema de marcação, que obedecerão os sistemas de marcação estabelecidos nos itens 3.3.3 e 3.3.4.
  - 3.6. As substituições obrigatórias estabelecidas no item 3.4 levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo para ambas às equipes.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

3.7. A equipe que não cumprir o estabelecido no item 3.3 será punida de forma progressiva, como determina as regras oficiais de Handebol. Entenda-se “não cumprir”, negar-se a jogar de acordo com as normas pré-estabelecidas.

3.8. Caso uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas inscritos na súmula de jogo da partida, exceto pelo estabelecido na regra 3.9, receberá a seguinte sanção:

3.8.1. Em caso de vitória, o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se os pontos estabelecidos no **Artigo 59** do Regulamento Geral.

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

3.8.3. Em ambos os casos será encaminhado relatório a Comissão Disciplinar.

3.9. As regras estabelecidas no item 3 e subitens serão obrigatórias em todas as fases da competição.

4. O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1. Vitória - 02 pontos.

4.2. Derrota - 01 ponto.

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

5.1. Camisas numeradas nas costas e na frente.

5.2. Shorts, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva.

5.3. Tênis e meia.

Observações:

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

II. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, o Comitê Organizador fornecerá um colete de cor contrastante.

6. Os jogos não poderão terminar empatados. Caso no tempo normal isto ocorra, serão adotados os seguintes procedimentos:

6.1. Para o desempate far-se-á uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos.

6.2. Persistindo o empate serão realizadas uma primeira rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros para cada equipe com alunos-atletas diferentes e cobranças alternadas. Cada equipe nomeia 03 (três) alunos-atletas. Não é necessário que as equipes pré-determinem a sequência de seus alunos-atletas. Os goleiros podem ser livremente escolhidos e substituídos entre os alunos/atletas eleitos para participar. Alunos-atletas podem participar no tiro de 07 (sete) metros como ambos, arremessadores e goleiros.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

6.3. Persistindo o empate, cada equipe deve, novamente, nomear novos 03 (três) alunos-atletas para uma segunda rodada de 03 (três) cobranças de 07 (sete) metros. Não poderão ser indicados os mesmos alunos-atletas da primeira rodada. Nesta segunda rodada, o vencedor será decidido logo que houver um gol de diferença, após cada equipe ter realizado o mesmo número de arremessos.

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

6.5. Os alunos-atletas desqualificados ou expulsos no final do tempo normal e de prorrogação de jogo, não poderão participar das cobranças de tiros de 07 (sete) metros.

7. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

7.1. Entre 02 (duas) equipes:

7.1.1. Confronto direto.

7.1.2. Maior número de vitórias.

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

7.1.4. Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

7.1.5. Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

7.1.6. Maior saldo de gols em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

7.1.7. Sorteio.

7.2. Entre 03 (três) equipes:

7.2.1. Maior número de vitórias.

7.2.2. Maior coeficiente de *gols average* nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase.

7.2.3. Menor número de gols contra nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase.

7.2.4. Maior número de gols pró nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase.

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

7.2.6. Menor número de gols contra em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

7.2.7. Maior número de gols pró em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

7.2.8. Sorteio.

### **Observações:**

I. Na hipótese da aplicação do critério de *gols average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

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

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

8. O sistema de disputa será determinado no Congresso Técnico Geral.

Observação:

8.1. Em caso de necessidade, serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Semifinal:

8.2. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item

8.3. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 8.3.

8.3. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

8.4. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 8.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.

8.4.1. Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

8.4.2. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

8.4.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).

8.4.4. Sorteio.

9. Nas Fases Semifinal e Final os jogos não poderão terminar empatados. Caso isso ocorra faremos o desempate da seguinte maneira:

9.1. Prorrogação com 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos cada.

9.2. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças de 07 (sete) metros - 03 (três) para cada equipe com alunos-atletas diferentes e cobranças alternadas. Os alunos-atletas que ainda não tenham completado o término da sua exclusão no tempo da prorrogação poderão realizar as cobranças de tiros de 07 (sete) metros.

9.3. Persistindo o empate, serão realizadas cobranças de 07 (sete) metros de forma alternada, até que se encontre um vencedor. A cada nova cobrança o técnico terá que trocar o cobrador do tiro de 07 (sete) metros.

10. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

11. As bolas a serem utilizadas na competição serão as bolas oficiais adotadas pela CBHb nas categorias correspondentes.
12. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
13. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos originais à equipe de arbitragem.
14. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 04 pessoas. A Comissão Técnica poderá ser composta por:
  - 14.1. Técnico.
  - 14.2. Auxiliar Técnico.
  - 14.3. Médico e/ou Fisioterapeuta.
15. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade.
  - 15.1. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pela Coordenação da modalidade.
  - 15.2. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente pela equipe de arbitragem.
16. Estará automaticamente suspenso da partida subsequente na mesma modalidade/naípe, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.
  - 16.1. Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.
  - 16.2. Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.
17. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.
18. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO JUDÔ

1. A Competição de Judô será regida de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Judô (IJF), reconhecidas pela Confederação Brasileira de Judô (CBJ), salvo o estabelecido neste Regulamento.
  - 1.1 **O local da Competição : Escola de tempo Integral Eurídice Ferreira de Melo**
  - 1.2 **Data : 14 de maio (Sexta feira)**
  - 1.3 **Horário: 8:30hs**
2. Será disputada em 02 (dois) torneios:
  - 2.1. Equipes.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

- 2.2. Individual em cada uma das 08 (oito) categorias de peso.
3. A competição é aberta à participação de alunos-atletas sem graduação mínima estabelecida.
4. O (a) aluno-atleta(a) deverá apresentar antes de cada confronto o seu documento de identidade ou passaporte original. Sem a apresentação da mesma, estará impossibilitado de participar do confronto.
5. A Instituição de ensino poderá inscrever 02 (dois) técnicos para ambos os naipes e 08 (oito) alunos-atletas por categoria de peso e naipe.
6. A Reunião Técnica de Modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.
7. Para os **TORNEIOS INDIVIDUAIS** serão adotados os seguintes procedimentos:
  - 7.1. Cada aluno-atleta só poderá participar de 01 (uma) categoria de peso.
  - 7.2. Para que seja realizada a competição, a categoria de peso deverá ter no mínimo 02 (dois) alunos-atletas inscritos.
  - 7.3. Serão disputadas as seguintes categorias de peso:

<b>CATEGORIAS DE PESO</b>	<b>FEMININO</b>	<b>MASCULINO</b>
Super Ligeiro (SL)	- 36kg	- 36kg
Ligeiro (LI)	de 36kg a 40kg	de 36kg a 40kg
Meio Leve (ML)	de 40kg a 44kg	de 40kg a 44kg
Leve (LE)	de 44kg a 48kg	de 44kg a 48kg
Meio Médio (MM)	de 48kg a 53kg	de 48kg a 53kg
Médio (ME)	de 53kg a 58kg	de 53kg a 58kg
Meio Pesado (MP)	de 58kg a 64kg	de 58kg a 64kg
Pesado (PE)	+ 64kg	+ 64kg

- 7.4. A pesagem será realizada sob a responsabilidade de 02 (duas) comissões estabelecidas na Reunião Técnica da modalidade, que deverá ser composta de, no mínimo, 03 (três) membros, sendo uma específica para o naipe feminino e outra para o masculino.
  - 7.4.1. Para compor a equipe de pesagem, no Congresso Técnico Geral, serão sorteados 03 (três) técnicos para o masculino e 03 (três) técnicas para o feminino, para cada dia de pesagem.
  - 7.4.2. Em caso de não haver técnicas (femininas) em número suficiente, ficará a cargo do Comitê Central Organizador disponibilizar pessoas qualificadas para exercer tal função.
- 7.5. A pesagem será válida para as competições e obedecerá aos seguintes critérios:



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

7.5.1. O(a) aluno-atleta(a) deverá apresentar o seu documento oficial original para subir na balança, seja na pesagem extra-oficial ou oficial.

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

7.5.3. Caso na pesagem extra-oficial, o aluno-atleta estiver dentro dos limites mínimo e máximo de sua categoria de peso sua pesagem será validada.

7.5.4. O(a) aluno-atleta(a) terá direito apenas a uma única pesagem oficial;

7.5.5. Será eliminado da competição o(a) aluno-atleta(a) que não comparecer a pesagem e/ou não atender os limites, mínimo e máximo, da sua categoria de peso;

7.5.6. Os alunos-atletas poderão pesar de sunga, enquanto as alunas/atletas poderão pesar de colant;

7.6. O sistema de disputas obedecerá aos seguintes critérios:

7.6.1. Nos confrontos com 02 (dois) participantes: melhor de 03 confrontos.

7.6.2. Nos confrontos com 03 (três) a 05 (cinco) participantes: rodízio.

7.6.3. Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes: repescagem olímpica.

8. Para o **TORNEIO DE EQUIPES** serão adotados os seguintes procedimentos:

8.1. A escalação dos atletas deverá obedecer ao seguinte:

8.1.1. 1º COMBATE – atletas das categorias, super leve, leve e meio leve.

8.1.2. 2º COMBATE – atletas das categorias, leve, meio leve e leve.

8.1.3. 3º COMBATE – atletas das categorias, meio leve, leve e meio médio.

8.1.4. 4º COMBATE – atletas das categorias, leve, meio médio e médio.

8.1.5. 5º COMBATE – atletas das categorias, meio médio, médio, meio pesado e pesado.

8.2. O aluno-atleta deverá obrigatoriamente ter participado do torneio individual.

8.3. A pesagem do torneio individual será válida para o torneio por equipe.

8.4. Cada representação poderá ser composta por até 08 (oito) alunos-atletas, devendo participar dos confrontos com no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) alunos-atletas.

8.5. Após cada confronto poderão ser feitas substituições entre os alunos-atletas inscritos.

8.6. Será considerada vencedora aquela equipe que obtiver o maior número de vitórias em cada confronto.

8.7. Após a realização do número de combates suficientes para definir a Equipe vencedora, o confronto deverá ser encerrado.

8.8. A ordem das competições das categorias de peso para o início dos combates será definida por sorteio, caso haja divergência entre os técnicos.

8.9. No caso de empate no número de vitórias, a Equipe vencedora será apurada, considerando-se o seguinte critério:

A – Vitória por <b>lppon</b> ou equivalente	10 pontos
---	-----------



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

B – Vitória por <b>Waza-Ari</b> ou equivalente	07 pontos
C – Vitória por <b>Yuko</b> ou equivalente	05 pontos
D - <b>Hiki-Wake</b> (Empate)	00 ponto

8.10. Se duas Equipes apresentarem o mesmo número de vitórias e pontos, o desempate far-se-á através de um combate extra, (valendo Gold Score e Hantei se for o caso), com o sorteio entre as categorias de peso empatadas. Caso uma das Equipes não queira participar do combate extra, a Equipe adversária será considerada vencedora por **kiken-gashi**.

8.10.1. Caso haja empate entre as Equipes e não tenha ocorrido empate entre os combates dos Atletas, o sorteio para o combate extra será feito entre todas as categorias de peso disputadas.

8.11. Os combates serão considerados **Hiki-Wake** (empate) quando houver igualdade no placar.

8.12. O sistema de disputa será o de eliminatória, com repescagem entre os perdedores dos finalistas, sem cruzamento das chaves.

8.13. As Equipes vencedoras da repescagem serão consideradas terceiras colocadas.

9. O tempo de luta será de 03 (três) minutos para ambos os naipes.

10. O sistema de apuração nas competições obedecerá aos seguintes critérios:

10.1. Nos confrontos com 02 (dois) participantes: melhor de 03 confrontos.

10.2. Nos confrontos com 03 (três) a 05 (cinco) participantes: rodízio.

10.3. Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes: repescagem olímpica.

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

12. A premiação com medalhas obedecerá aos seguintes critérios:

12.1. Nos confrontos com até 5 (cinco) participantes serão premiados os classificados em 1º, 2º e um 3º lugar.

12.2. Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes serão premiados os classificados em 1º, 2º e dois 3º lugares.

13. O programa de competição de Judô será definido na Reunião Técnica da Modalidade.

14. A responsabilidade das dimensões permitidas no Judogui (vestimenta de competição)

dos alunos-atletas será do(s) seu(s) técnico(s).

15. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e

categorias, deverá obedecer aos **Artigos 38** do Regulamento Geral.

16. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da

Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

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

1.1 **O local da Competição : Escola de tempo Integral Pe. Josimo Tavares**

1.2 **Data : 14 de maio (Sexta feira)**

1.3 **Horário: 8:30hs**

2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 01 (um) técnico para ambos os naipes e 48 (quarenta e oito) alunos-atletas por categoria e naipe, sendo 04 (dois) alunos-atletas por prova e uma (01) equipe no revezamento.

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

4. Nas provas de revezamento será permitida na formação da equipe, os alunos-atletas de uma mesma instituição de Ensino.

5. O prazo final para alteração do “*start list*” dos alunos-atletas por prova, se dará no Congresso Técnico Geral.

5.1. Após este Congresso Técnico Geral será distribuído o “*start list*” definitivo por prova, por meio de Boletim Oficial.

5.2. Após o Congresso Técnico Geral a única alteração permitida será o cancelamento de participação de aluno-atleta em qualquer prova. Este cancelamento deverá ser realizado na Reunião Técnica da modalidade.

6. O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar seu documento de identificação original à equipe de arbitragem.

7. A competição de Natação será realizada em piscina oficial semi-olímpica (25 metros), de 06 (seis) a 08 (oito) raias.

8. As provas realizadas no programa serão:

8.1. Das categorias: (masculina e feminina):

- PETIZ II (1998);
- INFANTIL I (1997);
- INFANTIL II (1996).

8.2. Das provas:

<b>PROVAS</b>	<b>FEMININO</b>	<b>MASCULINO</b>
Borboleta, Costas e Peito	50 e 100 metros	50 e 100 metros
Livre	50, 100 e 400 metros	50, 100 e 400 metros
Medley	200 metros	200 metros
Revezamento	4 x 50 metros Medley e Livre	4 x 50 metros Medley e Livre



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

9. Os balizamentos das séries eliminatórias de cada prova serão feitos de acordo com os tempos constantes nos históricos dos alunos-atletas na FAETO. Caso não seja cadastrado nadará nas primeiras séries.
10. Serão entregues medalhas aos três primeiros atletas classificados em cada prova final individual, bem como para as três primeiras equipes nas provas finais de revezamento.
11. Será realizada uma Reunião Técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes para tratar exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, cancelamento de atletas nas provas, além de outros assuntos correlatos. Nesta reunião não serão permitidas alterações de provas dos alunos-atletas inscritos.
12. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e provas, deverá obedecer aos **Artigos 38** do Regulamento Geral. O aluno-atleta substituto entrará na fase eliminatória sem tempo, sendo balizado nas primeiras séries.
13. Caso seja efetuada de forma errônea a inscrição de um nadador em mais de 03 (três) provas individuais, o mesmo será cortado da quarta prova e demais, seguindo a ordem do programa de provas. Se for inscrito em 03 provas na mesma Etapa será cortado da 3ª prova seguindo a ordem do programa.
14. No caso de haver a inscrição de 03 (três) ou mais nadadores por prova da mesma Instituição de Ensino, considerar-se-á a inscrição dos dois primeiros, respeitando-se a ordem de inscrição de cima para baixo, cortando-se os demais.
15. O programa da competição será definido na Reunião Técnica e informado em Boletim Oficial.
16. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS DE MESA

1. A competição do Tênis de Mesa das OLIMPÍADAS ESCOLARES será realizada de acordo com as Regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste Regulamento.
  - 1.1 **O local da Competição : Escola Mul. Darcy Ribeiro**
  - 1.2 **Data : 15 de maio (Sábado)**
  - 1.3 **Horário: 8:30hs**
2. Estarão em disputa as categorias de equipe e individual, masculina e feminina.
3. A Instituição de Ensino poderá inscrever até 04 (quatro) alunos-atletas em cada naipes para todas as categorias e somente 01 (um) técnico para ambos os naipes.
4. O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

de cada jogo, deverá apresentar seu documento de identificação original à equipe de arbitragem.

5. As competições de equipes e individuais obedecerão aos sistemas descritos a seguir:

5.1. Os “cabeças de grupo” serão definidos com base no *rating* da CBTM, com data do primeiro dia do mês da competição, obtendo uma média, resultada da soma dos *ratings* dos atletas inscritos dividida pelo número de atletas inscritos. A média mais alta será o cabeça de grupo nº1, a segunda maior média será o cabeça de grupo nº2, e assim por diante. Se duas ou mais equipes/alunos-atletas obtiverem a mesma média, um sorteio definirá a posição das equipes nos grupos. Todas as equipes/alunos-atletas que tiverem pontuação no ranking, serão distribuídos nos grupos conforme suas posições, indo para sorteio somente as equipes/alunos atletas não ranqueados. Os grupos serão definidos na Reunião Técnica da modalidade.

5.2. O sistema de disputas obedecerá ao estabelecido a seguir, sendo que os “cabeças de chave” serão definidos com base no *rating* da CBTM, com data do primeiro dia do mês da competição, obtendo uma média, resultada da soma dos *ratings* dos atletas inscritos dividida pelo número de atletas inscritos. A média mais alta será o cabeça de chave nº 1, a segunda maior média será o cabeça de chave nº 2, e assim por diante. Se duas ou mais equipes e/ou alunos-atletas obtiverem a mesma média, um sorteio definirá a posição das equipes nos grupos. Todas as equipes/alunos-atletas que tiverem pontuação no ranking, serão distribuídos nos grupos conforme suas posições, indo para sorteio somente as equipes/alunos/atletas não ranqueados. Os grupos serão definidos na Reunião Técnica da modalidade.

5.2.1. **02 inscritos:** em melhor de 02 (dois) jogos vencedores.

5.2.2. **03 a 06 inscritos:** Sistema de rodízio em um turno. A classificação final será efetuada pela pontuação das equipes ao final do turno.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

### 5.2.3. 07 a 08 inscritos:

a) Fase Classificatória: Os concorrentes serão divididos em 02 grupos (A, B) disputados pelo sistema de rodízio em um turno.

OBS: Classificam-se o 1º e o 2º lugar de cada grupo para a Fase seguinte.

b) Fase Semifinal: Será disputada conforme segue:

#### **Jogo Equipe x Equipe**

1 1º Grupo A x 2º Grupo B

2 1º Grupo B x 2º Grupo A

c) Fase Final: Será disputada conforme segue:

#### **Jogo Equipe x Equipe Observação**

3 Perdedor Jogo 1 x Perdedor Jogo 2 Decisão de 3º e 4º lugares

4 Vencedor Jogo 1 x Vencedor Jogo 2 Decisão de 1º e 2º lugares

### 5.2.4. 09 ou mais inscritos:

Obedecerá os critérios definidos na Reunião Técnica da modalidade, obedecendo o que está previsto no item 5.1 acima.

5.3. O sistema de pontuação adotado será:

- Vitória – 2 pontos.
- Derrota – 1 ponto.

5.4. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) equipes terminarem empatadas em qualquer critério, a decisão dar-se-á com base no resultado do confronto direto entre ambas as equipes.

5.5. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 03 (três) ou mais equipes terminarem empatadas, os critérios de desempates utilizados serão pela apuração dos resultados obtidos somente entre os envolvidos, utilizando-se, para tanto, a seguinte fórmula:

5.5.1. Partidas pró divididas partidas pró + partidas contra. Classifica-se o maior coeficiente.

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

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

5.6. A equipe que, por quaisquer motivos, deixar de completar a sua programação de jogos, ou seja, perca por W x O na fase de grupos, terá todos os seus confrontos anteriores e futuros tornados sem efeito, estando automaticamente eliminado da competição que incorrer em tal falta.

5.7. O sistema de jogos utilizado na competição por equipe será o criado por “Marcel Corbillon”, disputado em melhor de 05 (cinco) jogos, sagrando-se vencedora da partida a equipe que alcançar primeiramente 03 (três) vitórias, cuja estrutura é a seguinte:

1º jogo A x X

2º jogo B x Y

3º jogo Duplas

4º jogo A x Y

5º jogo B x X



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

5.8. Na Fase Classificatória os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets de 11 (onze) pontos cada, tanto nas competições por equipes e individuais.

5.9. Nas Fases Oitavas de Final, Quartas de Final, Semifinais e Finais, todos os jogos serão disputados em melhor de 05 (cinco) sets de 11 (onze) pontos cada, tanto nas competições por equipes e individuais.

6. Não será permitido o uso do uniforme – camisa, bermuda, short ou saia, cuja cor básica seja branca ou laranja, por coincidir com a cor da bola em jogo, fato não permitido pela regra do Tênis de Mesa, em virtude de obstruir e dificultar a visão da bola pelo adversário. Da mesma forma, também segundo o regulamento internacional, não será permitido o uso de raquetes com borrachas que não sejam nas cores preta e vermelha, em que apareça claramente o símbolo de aprovação da ITTF.

7. Na categoria de equipe só será permitida a formação com alunos-atletas da mesma Instituição de Ensino. O uniforme dos alunos-atletas deverá ser igual, podendo ser o uniforme da Instituição de Ensino.

8. Na categoria individual alunos-atletas de uma mesma Instituição, não poderão ser incluídos num mesmo grupo na Fase Classificatória, mesmo que sua pontuação no rating da CBTM indique este posicionamento. Nestes casos eles serão dispostos automaticamente na posição subsequente.

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

10. Serão usadas 04 (quatro) ou mais mesas oficiais (dependendo do volume de inscrições) de marca recomendada pela CBTM, na cor azul ou verde, suportes e redes, assim como as bolas (de cor branca ou laranja, tipo 03 (três) estrelas) serão de marca aprovada pela Federação Internacional de Tênis de Mesa.

11. Nas premiações serão concedidas medalhas para competição individual e por equipes de 1º ao 3º lugar nas categorias masculina e feminina.

12. A Reunião Técnica com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, aferição de implementos, além de outros assuntos correlatos.

13. A programação do Tênis de Mesa será apresentada na Reunião Técnica da modalidade e a ordem dos jogos divulgada em Boletim Oficial:

**1º Dia: 10/09/2010 – 6ª Feira**

14. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias, deverá obedecer aos **Artigos 38** do Regulamento Geral.

15. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL**



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

1. A Competição de Voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball (FIVB) adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 10 (dez) alunos-atleta, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar, 01 (um) médico e 01 (um) fisioterapeuta por naípe.
3. O formato do jogo será:
  - 3.1. Na Fase Classificatória, Quartas-de-final e Semi-Final:
    - 3.1.1. Os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) sets, sendo os dois primeiros sets de 25 (vinte e cinco) pontos. Em caso de empate em 24 (vinte e quatro) pontos o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos, e neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.
    - 3.1.2. Em caso de empate em número de sets vencidos (01x01), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos, e neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.
  - 3.2. Na Final: os jogos serão realizados conforme a Regra Oficial de Voleibol da FIVB (em melhor de 05 (cinco) sets).
  - 3.3. Em todas as fases serão concedidos os 02 (dois) tempos técnicos no 8º e 16º ponto de 01 (um) minuto cada.
4. As alturas da rede serão as seguintes:

**FEMININA** 2,20m  
**MASCULINA** 2,35m
5. Não será permitida a utilização de jogador na função de líbero em nenhuma fase da competição.
6. O sistema de disputa será definido no Congresso Técnico Geral.
7. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:
  - 7.1. No 1º set, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar a partida.
  - 7.2. No intervalo do 1º para o 2º set, os alunos-atletas “reservas” em condição de jogo deverão substituir alunos-atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º set, salvo em caso de contusão, atestado pela equipe médica do evento. O aluno-atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos-atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos-atletas que saíram do jogo.
  - 7.3. No 3º set da fase classificatória, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial de voleibol da FIVB.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

7.4. As substituições obrigatórias estabelecidas no item 7.2 levarão em consideração a proporcionalidade de alunos-atletas em condição de participação para o início do jogo em ambas às equipes.

7.5. Caso, na Fase Classificatória, uma equipe não utilize todos os seus alunos-atletas inscritos na súmula da partida, exceto pelo estabelecido na regra 7.6, receberá a seguinte sanção:

7.5.1. Em caso de vitória, o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se os pontos estabelecidos no **Artigo 59** do Regulamento Geral.

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

7.5.3. Em ambos os casos será encaminhado relatório a Comissão Disciplinar.

7.6. As regras estabelecidas no item 7 e subitens serão obrigatórias somente na fase classificatória. Nas fases semifinal e final serão utilizadas as regras oficiais de Voleibol da FIVB.

8. O sistema de pontuação nos grupos será:

8.1. Vitória - 02 pontos.

8.2. Derrota - 01 ponto.

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

9.1. Camisas numeradas de 01 a 20 (frente e costas). O número deve ser colocado no centro da camisa. A cor da camisa deve contrastar com a cor dos números.

9.2. O uniforme do capitão da equipe deverá ser – obrigatoriamente – identificado com uma tarja, medindo 8 cm x 2 cm e 1 cm de largura em sua camisa, conforme regra oficial de voleibol. Esta tarja deverá ser fixa, “silkada” ou costurada, abaixo do número da frente da camisa do uniforme. Não poderá ser improvisada por esparadrapo ou similar.

9.3. Calção (masculino) e short ou sunquine (feminino). A numeração é facultativa.

9.4. Tênis e meia com tamanho acima do tênis. Não sendo permitida a utilização de meia, tipo “sapatilha” que não apareça para fora do tênis.

10. O sistema de disputa será definido no Congresso Técnico Geral.

Observação.

10.1. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

10.2. Maior coeficiente de *sets average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

10.3. Maior coeficiente de *pontos average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

10.4. Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes).

10.5. Sorteio.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

### **Observações:**

- i. Na hipótese da aplicação do critério de *sets ou pontos average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.
- ii. Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de *sets ou pontos average*.
- iii. Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

### **Observação:**

11. Caso haja necessidade, serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Seguinte:

11.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 11.2

11.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 11.2.

11.2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

11.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 11.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:

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

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

11.3.3. Sorteio.

12. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 (quinze) minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 02x00 (25x00) (25x00) na Fase Classificatória e de 03x00 (25x00) (25x00) (25x00) nas Fases Semifinal e Final. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

13. As bolas a serem utilizadas na competição serão as bolas oficiais da CBV.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

14. Não será permitido jogar com *piercing*, óculos, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física do aluno-atleta.

15. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos originais à equipe de arbitragem.

16. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 04 pessoas. A Comissão Técnica poderá ser composta por:

16.1. Técnico.

16.2. Auxiliar Técnico.

16.3. Médico e/ou Fisioterapeuta.

17. Estará automaticamente suspenso da partida subsequente na mesma modalidade/naípe, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que for desqualificado.

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

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

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

18.1. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pelo Comitê Central Organizador.

18.2. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente na Reunião Técnica da modalidade.

19. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.

20. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE XADREZ

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

1.1 **O local da Competição : Escola de tempo Integral Eurídice Ferreira de Melo**

1.2 **Data : 14 de maio (Sexta feira)**

1.3 **Horário: 8:30hs**



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 01 (um) técnico para ambos os naipes e 04 (quatro) aluno-atleta em cada naipe.
3. O aluno-atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar seu documento de identificação original à equipe de arbitragem.
4. A competição será disputada, pelo sistema SUÍÇO de emparelamento em 05 (cinco) rodadas, nos naipes feminino e masculino.
5. O tempo de jogo será definido na Reunião Técnica da modalidade.
6. Contagem dos pontos:
  - 6.1. Vitória: 1,0 (um) ponto.
  - 6.2. Empate: 0,5 (meio) ponto.
  - 6.3. Derrota: 0 (zero) ponto.
7. Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:
  - 7.1. Milésimos medianos.
  - 7.2. Milésimos totais.
  - 7.3. Somatório progressivo.
  - 7.4. Somatório progressivo corrigido.
  - 7.5. Sonneborn-Berger.
  - 7.6. Sorteio.
8. Os jogadores deverão anotar em algébrico na planilha prescrita para a competição, os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível.
9. Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.
10. O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.
  - 10.1. É proibido acionar o relógio usando peça ou peão capturado.
  - 10.2. É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.
11. A seta é considerada caída quando o árbitro acusar ou for feita uma reclamação por parte de um dos jogadores envolvidos na partida.
12. Se as duas setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu anteriormente, considera-se que a partida terminou empatada.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

13. É expressamente proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de um jogador emitir qualquer sinal ou som ou receber qualquer mensagem durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

14. Será de responsabilidade do Comitê Central Organizador apresentar no salão de jogos o material necessário para a competição:

14.1. Jogo de peças padrão oficial.

14.2. Relógio de xadrez em bom estado de funcionamento.

14.3. Será de responsabilidade do aluno/atleta apresentar no salão de jogos:

14.3.1. Caneta, para anotar a partida.

15. A Reunião Técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

16. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer aos **Artigos 38** do Regulamento Geral.

17. O jogador deve estar sentado na mesa para o início da partida na hora do início da competição pelo relógio oficial da competição. A tolerância será zero para um jogador atrasado e ele perderá o ponto. Segue a recomendação da Federação Internacional para estes casos.

18. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da

Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BEACH SOCCER

1. A Competição de Beach Soccer será realizada de acordo com as regras oficiais da CBBS para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol (CBF), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 10 (dez) alunos-atletas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar, 01 (um) médico e 01 (um) fisioterapeuta por naipes.

2.1. Nenhuma partida poderá ser realizada com a equipe reduzida a dois jogadores. A equipe pode entrar em quadra com o mínimo de 04 (quatro) alunos/atletas.

3. Os jogos serão disputados seguindo as normas a seguir:

3.1. As competições de Beach Soccer terão a duração de 24 (vinte e quatro) minutos corridos, divididos em 03 (três) tempos de 08 (oito) minutos, com intervalo de até 03 (três) minutos entre eles.

3.1.1. Todos os jogos deverão ter um vencedor, portanto não poderão terminar empatados. O vencedor será conhecido através da cobrança de penalidade máxima (um contra um), quantas cobranças sejam necessárias até que haja um vencedor.

3.1.2. Quando empregado o critério anterior para o desempate, todos os gols marcados serão somados aos do tempo normal de jogo para efeito de atribuição do placar final da partida.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

4. O sistema de pontuação nos grupos será:

4.1. Vitória - 03 pontos.

4.2. Derrota - 00 ponto.

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

5.1. Camisas numeradas nas costas.

5.2. Shorts padronizados, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva.

Observações:

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

II. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, o Comitê Central Organizador fornecerá um colete de cor contrastante.

III. Todos os jogadores que estiverem no banco de reservas, deverão obrigatoriamente estar vestindo os coletes de reservas, por cima dos uniformes.

IV. As substituições são livres.

6.47. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 01x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

8. O Sistema de disputa será definido no Congresso Técnico conforme o número de equipes inscritas.

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

8.2. Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes).

8.3. Maior coeficiente de gols *average* apurado em todos os jogos do grupo na fase.

8.4. Maior número de gols pró apurado em todos os jogos do grupo na fase.

8.5. Menor número de gols contra apurado em todos os jogos do grupo na fase.

8.6. Sorteio.

Observações:

I. Na hipótese da aplicação do critério de gols *average*, dividir-se-á o número de gols pró pelos gols contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

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

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

## **OBSERVAÇÃO**

9. Caso haja necessidade, serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Seguinte:

9.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 9.3. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 9.2.

9.2. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

9.3. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 9.2, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados.

9.3.1. Gols *average* (dividir os gols pró pelos gols contra nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

9.3.2. Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o maior resultado).

9.3.3. Gols contra (gols recebidos nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se o menor resultado).

9.3.4. Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase. Classifica-se a maior média).

9.3.5. Sorteio.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

10. A bola de jogo será a bola adotada oficialmente pela CBBS nas categorias correspondentes.
  11. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
  12. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, atendendo o TÍTULO I, CAPÍTULO I do Regulamento Geral. Todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos originais à equipe de arbitragem.
  13. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 04 pessoas.
    - 13.1. Técnico.
    - 13.2. Auxiliar Técnico
    - 13.3. Médico e/ou Fisioterapeuta.
  14. A entrada dos jogadores na arena para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem.
    - 14.1. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da arena em local determinado pelo Comitê Central Organizador.
    - 14.2. O tempo de aquecimento na arena será determinado previamente pela equipe de arbitragem.
  15. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante:
    - 15.1. Aluno-atleta que receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão).
    - 15.2. Membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.
- Observações:
- I. O aluno/atleta que tomar um cartão vermelho deverá cumprir suspensão automática no jogo subsequente.
  - II. Não se aplica o disposto neste item, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão judicante competente, desde que conste no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.
  - III. Para fins do disposto neste item entende-se por jogo seguinte o ocorrente na mesma competição e ano específico correspondente.
  - IV. Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente, conforme normas da CBBS.
  - V. Caso o aluno-atleta receba o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Assim este aluno/atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.
16. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial, e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.
  17. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.
  18. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador com a anuência da Direção Geral de Competição, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais adotadas pela CBBS e o Regulamento Geral.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

1. A Competição de Voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball (FIVB) adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 01 (uma) dupla, 01 (um) técnico e 01 (um) auxiliar, 01 (um) médico e 01 (um) fisioterapeuta por naipe.
  - 2.1. O formato do jogo será:
    - a. Em todas as fases da competição:
    - b. Os jogos serão disputados em melhor de 01 (UM) set no sistema "Ponto por Rally". A equipe que primeiro conquistar 21 pontos será considerada vencedora do set (desde que a diferença seja de pelo menos 02 pontos).
    - c. Em caso de empate em 20x20 (vinte a vinte) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos, e neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.
    - d. Em caso de empate em número de sets vencidos (01x01), será jogado um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Havendo empate em 14 (quatorze) pontos o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 02 (dois) pontos e, neste caso, não haverá ponto limite para o término do set.
3. As alturas da rede serão as seguintes:  
**FEMININA** 2,15m  
**MASCULINA** 2,20m
4. O sistema de pontuação nos grupos será:
  - 4.1. Vitória - 02 pontos.
  - 4.2. Derrota - 01 ponto.
5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, ao regulamento geral e aos seguintes critérios:
6. Camisas numeradas de 01 a 02 (frente e costas). O número deve ser colocado no centro da camisa. A cor da camisa deve contrastar com a cor dos números.
7. Calção (masculino) e short ou sunquine (feminino). A numeração é facultativa.
8. O sistema de disputa será definido no Congresso Técnico Geral.  
Observação.
9. Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:
  - 9.1. Maior coeficiente de *sets average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

9.2. Maior coeficiente de *pontos average* em todos os jogos disputados pelas equipes na fase.

9.3. Confronto direto entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 02 (duas) equipes).

9.4. Sorteio.

Observações:

I. Na hipótese da aplicação do critério de *sets ou pontos average*, dividir-se-á o número de sets ou pontos pró pelos sets ou pontos contra, considerando-se classificada a equipe que obtiver maior coeficiente.

II. Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, uma equipe não perder nenhum set ou ponto, é ela a classificada, pois é impossível a divisão por zero, assegurando à equipe sem sets ou pontos sofridos a classificação pelo critério de *sets ou pontos average*.

III. Quando, para cálculo de *sets ou pontos average*, mais de uma equipe não perder nenhum set ou ponto, será classificada, a equipe que tiver o número de sets ou pontos mais positivo em todos os jogos disputados na fase, pois tecnicamente seu resultado será maior.

Observação:

10. Caso haja necessidade, serão utilizados os seguintes critérios técnicos para classificar o melhor 2º lugar de todos os grupos da Fase Classificatória para a Fase Seguinte:

10.1. Os grupos com maior número de equipes terão eliminados todos os pontos e resultados obtidos nos jogos com o último lugar de cada grupo, deixando todos os grupos com mesmo número de equipes, para posteriormente passar para o item 10.2

10.2. Caso todos os grupos tenham o mesmo número de equipes passar-se-á automaticamente para o item 10.3

10.3. Será classificado o 2º lugar que tenha maior número de pontos ganhos.

10.4. Caso haja mais de uma equipe empatada na condição descrita no item 10.3, passar-se-á aos critérios específicos descritos a seguir, somente para os empatados:

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

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

10.4.3. Sorteio.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

11. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, após a contagem de 15 (quinze) minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 02x00 (18x00) (18x00). Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
12. As bolas a serem utilizadas na competição serão as bolas oficiais da CBV.
13. Não será permitido jogar com *piercing*, óculos, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física do aluno-atleta.
14. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos de identificação originais à equipe de arbitragem.
15. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 04 pessoas. A Comissão Técnica poderá ser composta por:
  - 15.1. Técnico.
  - 15.2. Auxiliar Técnico.
  - 15.3. Médico e/ou Fisioterapeuta.
16. Estará automaticamente suspenso da partida subsequente na mesma modalidade/naipe, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica que for desqualificado.
17. Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, o aluno-atleta/membro da Comissão Técnica for absolvido pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.
  - 17.1. Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.
18. A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/supervisor de quadra da modalidade.
  - 18.1. O aquecimento inicial, a critério de cada equipe, poderá ser feito fora da quadra em local determinado pelo Comitê Central organizador.
  - 18.2. O tempo de aquecimento na quadra será determinado previamente na Reunião Técnica da modalidade.
19. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.
20. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DA CANOAGEM

1. A Competição de Canoagem será realizada de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Canoagem (CBC), salvo o estabelecido neste Regulamento.

1.1 **O local da Competição : Praia das ARNOS**

1.2 **Data : 15 de maio (Sábado)**

1.3 **1.3 Horário: 8:30hs**

2. A Instituição de Ensino poderá inscrever 04 (quatro) alunos/atletas, 01 (um) técnico e 01 (um) auxiliar, 01 (um) médico e 01 (um) fisioterapeuta por naípe.
3. Os atletas serão considerados aptos a participarem das competições se estiverem utilizando equipamento de segurança (coletes salva-vidas) conforme as regras das modalidades. Antes da prova os atletas serão submetidos a uma avaliação técnica para que seja comprovado a sua habilidade para referida prova.
4. A arbitragem da competição ficará sob responsabilidade da FETOCAN e do Comitê Central Organizador.
5. Das categorias: (masculina e feminina):

<b>Canoagem Duplo Masculino</b>
---------------------------------

<b>Canoagem Duplo Feminino</b>
--------------------------------

<b>Canoagem Duplo Misto</b>
-----------------------------

6. Da Pontuação: Será feita a contagem de pontos do 1º ao 8º lugar respectivamente 9,7,6,5,4,3,2 e 1 por modalidade e sexo nas demais colocações para efeito de pontuação geral.

### 7. **DAS EMBARCAÇÕES:**

7.1. As delegações inscritas somente poderão utilizar as embarcações da organização.

8. A participação nesta competição está liberada para barco tipo Kayak 02, que deverá observar os seguintes requisitos:

8.1. **Capacidade do barco** – K 2 – 2 remadores;

8.2. **Propulsão** – remos duplos acionados pela tripulação.

9. O sistema de disputa e outros critérios técnicos serão definidos na Reunião Técnica da Modalidade.

10. A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência e com seus equipamentos de segurança (coletes salva-vidas). Para ter condição de participação, antes do início da competição, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos de identificação originais à equipe de arbitragem.

11. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição, deverá obedecer ao **Artigo 38** do Regulamento Geral.

12. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DO KARATÊ INTERESTILOS



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

1. A Competição de Judô será regida de acordo com as regras oficiais da Confederação de karatê Interestilos do Brasil, salvo o estabelecido neste Regulamento.

1.1 **O local da Competição : Escola de tempo Integral Eurídice Ferreira de Melo**

1.2 **Data : 14 de maio (Sexta feira)**

1.3 **Horário: 8:30hs**

2. A competição é aberta à participação de alunos-atletas sem graduação mínima estabelecida.

4. O (a) aluno-atleta(a) deverá apresentar antes de cada confronto o seu documento de identidade ou passaporte original. Sem a apresentação da mesma, estará impossibilitado de participar do confronto.

5. A Instituição de ensino poderá inscrever 01 (um) técnico para ambos os naipes e 05 (cinco) alunos-atletas por categoria e naipes.

6. A Reunião Técnica de Modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

7. Não será permitido que o atleta lute em categoria que não corresponda a sua categoria.

8. Para que seja realizada a competição, a categoria deverá ter no mínimo 02 (dois) alunos-atletas inscritos.

9. A arbitragem da competição ficará sob responsabilidade da FTKI e do Comitê Central Organizador.

10. Os atletas serão considerados uniformizados para competição quando estiver trajando **Kimono**.

10.1. Na competição feminina as atletas deverão usar camiseta branca.

11. Serão disputadas as seguintes categorias:

CATEGORIAS			
MASCULINO		FEMININO	
12 anos	Sem divisão de faixa	12 anos	Sem divisão de faixa
13 e 14 anos	Sem divisão de faixa	13 e 14 anos	Sem divisão de faixa

12. **O TEMPO DE LUTA SERÁ DE 02 MINUTOS.** (parar o cronômetro para confabulação dos árbitros, arrumarem Kimono, atendimento médico e se houver necessidade com o comando do árbitro).

13. **SISTEMA DE APURAÇÃO E FORMA DE DISPUTA:** O atleta que estiver sozinho na categoria será declarado campeão e somará os pontos estabelecidos neste regulamento. A competição seguirá as normas da CKIB.

14. A ordem das competições das categorias para o início dos combates será definida por sorteio.

15. O sistema de disputa será definido na reunião Técnica da modalidade e publicado em Boletim oficial.

16. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias, deverá obedecer aos **Artigos 38** do Regulamento Geral.

17. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

### **REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MINI-MARATONA**

1. A Competição de Judô será regida de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Atletismo, salvo o estabelecido neste Regulamento.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

**1.1 O local da Competição : Escola de tempo Integral Eurídice Ferreira de Melo**  
**1.2 Data : 22 de maio (Sábado)**

1.3 1.3 Horário: 8:30hs

2. A Instituição de ensino poderá inscrever 01 (um) técnico para ambos os naipes e 05 (cinco) alunos-atletas por categoria e naipe.
3. O (a) aluno-atleta(a) deverá apresentar antes da prova o seu documento de identidade ou passaporte original. Sem a apresentação da mesma, estará impossibilitado de participar da prova. Na confirmação receberão o seu número de identificação.
4. O aluno atleta deverá conter em seu uniforme, o número de identificação, que será fornecido no dia da competição. O mesmo deverá ser fixado na frente da camisa/camiseta.
5. É proibida a troca de números entre os competidores antes e depois da prova sob pena de eliminações.

**6. DA PROVA.**

6.1. A prova terá um percurso de aproximadamente 3.000 metros.

**7. DA CLASSIFICAÇÃO.**

7.1. A prova atribuirá pontos aos competidores classificados até a 6ª (sexta) posição, que serão somados para a classificação final. A pontuação será assim atribuída:

1º lugar	13 pontos
2º lugar	08 pontos
3º lugar	05 pontos
4º lugar	03 pontos
5º lugar	02 pontos
6º lugar em diante	01 ponto

8. Só estarão aptos a participarem da prova os alunos que estiverem acompanhados pelo responsável da Unidade Escolar.
9. A Reunião Técnica de Modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.
10. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias, deverá obedecer aos **Artigos 38** do Regulamento Geral.
11. Os casos omissos serão resolvidos pelo Comitê Central Organizador, com a anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

**ATIVIDADES ADAPTADAS PARA ALUNOS COM NECESSIDADES  
ESPECIAIS - PROVAS ADAPTADAS**



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS  
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA MUNICIPAL DA JUVENTUDE E ESPORTES

**ATIVIDADES :**

**1.1 O local da Atividade : ULBRA da Teotônio Segurado**

**1.2 Data : 18 de maio (Terça-Feira)**

**1.3 Horário: 9:00hs**

- Serão oferecidas atividades adaptadas aos participantes

**Danilo de Melo Souza**

**Secretário Municipal da Educação**

**Kairo Bernardo**

**Secretário Municipal da Juventude e Esportes**

Palmas, 22 de Março de 2010.