



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO BASQUETEBOL

Art. 1º - A competição de basquetebol do JEED/2022 obedecerá às regras oficiais da International Basketball Federation – FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball (CBB), observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - Cada escola participará, obrigatoriamente, com um mínimo de 5 (cinco) e um máximo de 10 (dez) estudantes-atletas e até 2 (dois) professores/técnico responsável por módulo e naipes.

Art. 3º - Os jogos terão 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos.

Art. 4º - Em caso de empate, será realizado 01 período extra de 5 (cinco) minutos corridos.

Art. 5º - Limite de faltas: 4 (quatro) faltas coletivas para cada período de jogo.

Art. 6º - A bola de jogo será estabelecida pela Comissão Organizadora.

Art. 7º - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

Camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas, shorts ou bermudas de mesma cor predominante, meias e tênis.

Parágrafo Único: não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes-atletas, não sendo permitido o uso de esparadrapo para cobrir as peças citadas.

Art. 8º - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas inscritos na partida, o professor ou técnico responsável e um assistente técnico. A sua presença estará sujeita às penalidades e só será permitida com apresentação de um dos documentos exigidos pelo Regulamento Geral.

Art. 9º - Cumprirá suspensão automática o estudante-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida, mediante relatório do árbitro.

9.1 – O estudante-atleta será desqualificado por cometer 2 (duas) faltas antidesportivas ou 2 (duas) faltas técnicas, ou uma falta antidesportiva e uma técnica.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTSAL

Art. 1º - A competição de futsal do JEBD/2022 obedecerá às Regras Oficiais da FIFA para a modalidade, adotadas pela Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2 - Cada escola deverá, obrigatoriamente, inscrever um mínimo de 8 (oito) e um máximo de 12 (doze) estudantes-atletas. A partida somente poderá iniciar com 05 atletas em cada equipe. Poderão estar em quadra até 2 (dois) professores/técnico responsável por módulo e naipes.

Art. 3º - Os jogos terão 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos.

Obs: Em caso de empate, nas fases semifinal e final, serão cobradas 3 penalidades máximas por atletas diferentes. Persistindo ainda o empate, serão cobradas penalidades alternadas até que se conheça o vencedor.

Art. 4º - A bola de jogo será definida e disponibilizada pela Comissão Organizadora.

Art. 5º - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

- * Camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas;
- * Havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, será permitido o uso de coletes numerados, sendo os mesmos de responsabilidade da equipe.
- * Shorts ou bermudas de mesma cor predominante, não sendo obrigatória a numeração;
- * O goleiro pode optar por utilizar calça esportiva ou short, não sendo obrigatória a numeração;
- * caneleiras;
- * meióes de cor igual para todos os atletas/alunos;
- * tênis de futsal sem travas. (No módulo X, poderá ser usado qualquer tipo de tênis desde que não tenha travas).

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

Art. 7 - Será suspenso automaticamente da partida seguinte o estudante-atleta que receber:

- 1 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 2 (dois) cartões amarelos (advertência).
- O estudante-atleta que completar o segundo cartão amarelo em partidas distintas será suspenso automaticamente na partida seguinte.
- Cumprirá suspensão automática o dirigente que for expulso da partida, mediante relatório do árbitro.

Art. 8 - A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões serão anulados de uma etapa para a outra.

Nota 1 - Os cartões amarelos serão anulados de uma etapa para outra e as suspensões por dois cartões amarelos permanecerão de uma etapa para outra.

Nota 2 - O controle da quantidade de cartões recebidos é de responsabilidade exclusiva das equipes participantes e independe de comunicação oficial.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO HANDEBOL

Art. 1º - A competição de Handebol do JEBD/2022 obedecerá às Regras Oficiais da Federação Internacional de Handebol - IHF adotadas pela Confederação Brasileira de Handebol – CBHb, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2 - Cada escola participará, obrigatoriamente, com um mínimo de 7 (sete) e um máximo de 14 (quatorze) estudantes-atletas e até 2 (dois) professor/ técnico responsável por módulo e naipes, podendo iniciar o jogo com 05 atletas.

Art. 3º - Os jogos terão 2 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos corridos, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre ambos para o módulo I e II. Para o módulo X, serão dois tempos de 15 (quinze) minutos corridos e com intervalo de 5 minutos entre ambos.

Art 4º - Em caso de empate, nas fases semifinal e final, serão cobradas 3 tiros de sete metros por atletas diferentes. Persistindo ainda o empate, serão cobradas tiros de sete metros alternados até que se conheça o vencedor.

Art. 5º - A bola de jogo será estabelecida pela Comissão Organizadora.

Art. 6º - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

Camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas; shorts ou bermudas de mesma cor predominante e meias de mesma cor predominante.

Parágrafo Único: não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes-atletas, não sendo permitido o uso de esparadrapo para cobrir as peças citadas.

Art. 7º - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas inscritos na partida, o professor ou técnico responsável e um assistente técnico. A sua presença estará sujeita às penalidades e só será permitida com apresentação de um dos documentos exigidos pelo Regulamento Geral.

Art. 8º - Cumprirá suspensão automática o estudante-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida, mediante relatório do árbitro.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO VOLEIBOL

Art. 1º - A competição de voleibol do JEBD/2022 obedecerá às regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - Cada escola participará, obrigatoriamente, com um mínimo de 6 (seis) e um máximo de 12 (doze) estudantes-atletas e até 2 (dois) professor/técnico responsável, por módulo e naipes.

Art. 3º - Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) sets, sendo os 2 (dois) primeiros 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 2 (dois) pontos.

Em caso de empate em número de sets (1x1), 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 2 (dois) pontos.

Art. 5º - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

Camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas; shorts ou bermudas de mesma cor predominantes.

Art. 6º - A bola de jogo será estabelecida pela Comissão Organizadora.

Art. 7º - A altura da rede será a seguinte:

Módulo I	Módulo II
Feminino - 2,20m	Feminino - 2,24m
Masculino - 2,35m	Masculino - 2,43m

Art. 8º - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas inscritos na partida, o professor ou técnico responsável e um assistente técnico. A sua presença estará sujeita às penalidades e só será permitida com apresentação de um dos documentos exigidos pelo Regulamento Geral.

Art. 9º - Cumprirá suspensão automática o estudante-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida, mediante relatório do árbitro.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO VÔLEI DE PRAIA

Art. 1º - A Competição de vôlei de praia do JEBD/2022 será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball - FIVB adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 2º - Cada escola participará, obrigatoriamente, com um mínimo de 2 (dois) e um máximo de 3 (três) estudantes-atletas e 1 (um) professor ou técnico responsável, por módulo e naipes.

Art. 3º - Os jogos serão disputados em melhor de 2 (dois) sets, sendo os 2 (dois) primeiros de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 20 (vinte) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de 2 (dois) pontos e neste caso, não haverá ponto limite para o término do set. Em caso de empate em número de sets (1 x 1), 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 2 (dois) pontos. Não haverá ponto limite para o término do set.

Art. 4º - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

Camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas; shorts ou bermudas de mesma cor predominante.

Art. 5º - A bola de jogo será estabelecida pela Comissão Organizadora.

Art. 6º - A altura da rede será a seguinte:

Módulo I	Módulo II
Feminino - 2,20m	Feminino - 2,24m
Masculino - 2,35m	Masculino - 2,43m

Art. 7º - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas inscritos na partida, o professor ou técnico responsável e um assistente técnico. A sua presença estará sujeita às penalidades e só será permitida com apresentação de um dos documentos exigidos pelo Regulamento Geral.

Art. 8º - Sobre a substituição, o jogador não pode ser substituído no 1º set. A substituição poderá ser feita somente para iniciar o 2º set, sendo que, o jogador substituído que entrar para o jogo não pode sair até o término da partida, a menos que haja lesão. Mas se o jogador que sofrer lesão, optar por sair do jogo, ele não poderá voltar para o mesmo.

Art. 9º - Cumprirá suspensão automática o estudante-atleta ou dirigente que for desqualificado da partida, mediante relatório do árbitro.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO QUEIMADA

Art. 1º - O jogo de queimada terá a duração de 14 minutos, sendo divididos em dois tempos de 7 minutos cada, com intervalo de 1 minuto entre ambos os tempos ou a eliminação completa de uma das equipes. Não haverá tempo técnico. Poderão estar em quadra até 2 (dois) professores/técnico responsável por módulo e naípe.

Art. 2º - Será utilizada a quadra e a bola da modalidade voleibol.

Art. 3º - Para queimar o (a) adversário (a), o (a) jogador (a) deve lançar ou arremessar a bola, com uma ou duas mãos, contra qualquer parte do corpo do (a) adversário (a) e em seguida a bola deve tocar o chão, sem que o (a) adversário (a) ou qualquer outro (a) participante do jogo domine a bola, ou seja, “salve”, não deixando a bola tocar no chão;

Art. 4º - Quando a bola arremessada ou lançada tocar primeiro o chão e em seguida o adversário, esta não será considerada queimada;

Art. 5º - Quando a bola arremessada ou lançada tocar dois ou mais jogadores adversários, sem que nenhum deles a segure, e na sequência ela toque o chão, somente o último deles será considerado queimado;

Art. 6º - Para iniciar o jogo será feito sorteio através de moedas ou par ou ímpar. A equipe vencedora poderá escolher a quadra ou escolher iniciar o jogo com a bola.

Art. 7º - Cada equipe deverá indicar um (a) atleta para iniciar o jogo como “cruzador (a)”. O (a) cruzador (a) inicia o jogo no céu. O (a) cruzador (a) também poderá queimar as (os) adversárias (os). Quando é queimado o (a) primeiro (a) atleta de cada equipe, o (a) cruzador (a) deixa o céu, trocando de lugar com o (a) atleta queimado (a). Durante a troca os (as) jogadores deverão passar por fora das marcações da quadra. Em casos de invasão aérea ou pisar nas linhas demarcatórias a equipe será punida com a perda da posse de bola.

Art. 8º - Durante a partida os jogadores deverão se posicionar dentro de seu campo. O atleta que estiver em posse da bola e pisar nas linhas divisórias da quadra é considerado invasão, sendo punido com a perda da posse de bola; **salvo o atleta que estiver em posse de bola em defesa, nesse caso, se o aluno pisar na linha, não será punido. Em caso de invasão (com o pé todo) o aluno será considerado queimado.**

§ A (o) atleta que sair do campo de jogo ou que encostar com algum membro do corpo no chão fora das linhas demarcatórias da quadra, fugindo do ataque de uma (um) adversária (o), será considerada (o) queimada (o), passando a bola para o fundo da equipe adversária. **Se um ou mais alunos saírem da quadra, todos os que saírem serão considerados queimados.**

Art. 9º - Quando a bola sair da área de jogo, qualquer jogador de qualquer campo poderá pegá-la. O (a) atleta que estiver fora da quadra **em jogo passivo**, será considerado (a) queimado (a) (a critério do árbitro).

Art. 10º - O jogo passivo será punido com a perda da posse de bola.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

§ Jogo passivo é considerado como a sequência de jogadas com o objetivo de “gastar o tempo”.

Critério do Jogo Passivo

- Cinco cruzamentos consecutivos sem intenção de queimar. Não conseguindo queimar nenhum dos adversários, a bola passa automaticamente à equipe adversária.
- A critério do árbitro (demora intencional, para a atleta ir para o cruza ou para buscar a bola)

a) Cinco cruzamentos consecutivos sem intenção de queimar. Não conseguindo queimar nenhum dos adversários, a bola passa automaticamente à equipe adversária.

b) A critério do árbitro (demora intencional, para a atleta ir para o cruza ou para buscar a bola)

Art. 11º - Caso ocorra **empate**, ao final do tempo regulamentar será considerada perdedora aquela equipe que teve um (a) atleta queimada primeiro.

Art. 12º – Para o módulo X, as equipes poderão inscrever 14 participantes, sendo 07 mulheres e 07 homens. Sendo que a partida se inicia com no máximo 10 atletas, porém, só é permitido até 5 atletas masculinos e 5 femininos em quadra. Quanto ao módulo I poderão ser inscritos no máximo 14 participantes de acordo com o naipe. A partida poderá ser iniciada com até 5 jogador considerando os ausentes queimados. E, caso haja menos que 5 presentes a equipe será declarada perdedora por W.O.

Art. 13º – Inicia-se a partida com no máximo 10 participantes, caso não compareçam, os ausentes serão considerados queimados.

Art. 14º - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios: Camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas e/ou na frente; ou o uso de número de peito devidamente fixado a camisa, sendo vetado o uso de números feitos de papel. **NÃO SERÁ PERMITIDO JOGAR DE JEANS.**

Obs: O aluno/atleta poderá jogar de tênis ou descalço, será vetado o uso de sandálias.

Art. 15º - Não é válido chutar a bola para tentar obter vantagem quando outro atleta tentar pegá-la, sob pena de perda da posse de bola.

Art. 16º - Nenhum atleta poderá ter em hipótese alguma, vida para compensar falta de outro atleta.

Art. 17º - As substituições poderão ser feitas em qualquer posição da quadra no momento em que a bola não estiver em jogo e com a autorização do árbitro. O atleta queimado, não pode retornar para a área central do jogo.

Art. 18º - Não há limite de substituição do aluno/atleta na partida de jogo.

Art. 19º - Os árbitros indicados pela comissão organizadora serão responsáveis pela direção dos jogos. Os mesmos podem advertir o atleta e/ou técnicos com cartão amarelo (advertência) e



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

cartão vermelho (punição). Em caso de cartão vermelho, o atleta e/ou técnico deverá deixar imediatamente a área de jogo e cumprir uma partida de suspensão.

Art. 20º – É proibido vender bola. Sendo punido com a perda da posse de bola.

Art. 21º - Será considerada vencedora a equipe que tiver menos queimados.

Art. 22º – Toda vez que a equipe perder a posse de bola por penalidade, a bola irá para o cruza da outra equipe.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO PETECA

Art. 1º - A competição de peteca do JEED/2022 obedecerá às regras oficiais da Confederação Brasileira de Peteca – CBP e da Federação Mineira de Peteca –FEMPE, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - Cada escola participará, obrigatoriamente, com um mínimo de 2 (dois) e um máximo de 3 (três) estudantes-atletas e 1 (um) professor ou técnico responsável, por módulo e naipes.

Art. 3º - Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) sets, consagrando-se vencedora a equipe que ganhar dois sets.

3.1 – Todos os sets da partida serão disputados na forma de pontos corridos.

3.2 – A equipe que saca tem o tempo de 20 (vinte) segundos para concretizar o ponto.

3.2.1 - A equipe que saca marca ponto quando faz a peteca cair na quadra adversária antes do término do tempo de 20 segundos e perde ponto pelo erro, por falta cometida ou pelo decurso do tempo de 20 segundos, transferindo, nesse caso, a vantagem do saque para a equipe adversária.

3.3 - Nos dois primeiros sets as equipes trocarão de lado na quadra quando a contagem atingir 12 (doze) pontos e no terceiro set, se houver, quando atingir 8 (oito) pontos.

3.4 - Os dois primeiros sets se resolvem quando uma das equipes atingir a contagem de 25 (vinte e cinco) pontos, obrigatoriamente com 2 (dois) pontos de diferença. No caso da contagem de um dos dois primeiros sets chegar a 25 (vinte e cinco) pontos com a diferença de apenas 1 (um) ponto, o set se resolverá somente quando uma das equipes conseguir a diferença de 2 (dois) pontos.

3.5 - O terceiro set, quando houver, se resolve quando uma das equipes atingir a contagem de 15 (quinze) pontos, obrigatoriamente com 2 (dois) pontos de diferença. No caso da contagem do terceiro set chegar a 15 (quinze) pontos com a diferença de apenas 1 (um) ponto, o set se resolverá somente quando uma das equipes conseguir a diferença de 2 (dois) pontos.

Art. 4º - Cada equipe poderá pedir no máximo 2 (dois) tempos de 1 (um) minuto cada, por set.

Art. 5º - Os uniformes deverão obedecer aos seguintes critérios:

Camisas de mesma cor predominante, numeradas nas costas e/ou na frente; shorts ou bermudas de mesma cor predominante.

Art. 6º - A peteca de jogo será estabelecida pela Comissão Organizadora.

Art. 7º - A altura da rede será a seguinte:

Módulo I	Módulo II
Feminino - 2,24m	Feminino - 2,24m
Masculino - 2,24m	Masculino - 2,24m

Art. 8º - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas inscritos na partida, o professor ou técnico responsável e um assistente técnico. A sua presença estará sujeita às penalidades e só será permitida com apresentação de um dos documentos exigidos pelo Regulamento Geral.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA NATAÇÃO

Art. 1º - A competição de natação do JEED/2022 obedecerá às regras oficiais da Federação Internacional de Natação - FINA e da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos - CBDA, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - O Congresso Técnico, de participação obrigatória para os representantes, será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora. A ausência acarretará na eliminação da escola na modalidade.

Art. 3º - Cada escola poderá participar com 5 (cinco) alunos-atletas por prova, e até 2 (dois) técnicos por categoria.

Art. 4º - Quando o aluno-atleta não comparecer a uma prova, poderá ficar impedido de competir nas outras provas da mesma etapa/período.

Art. 5º - Serão realizadas as seguintes provas:

PROVA	MÓDULO X		MÓDULO I		MÓDULO II	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
Livre	25 e 50 metros		25 e 50 metros		25 e 50 metros	

Art. 6º – Serão feitas baterias de 4 à 5 atletas, sendo escolhidos os 5 melhores tempos gerais de cada módulo, depois será feita a fase final com os 5 melhores tempos, para serem definidos os cinco primeiros colocados (1º ao 5º lugar).

Art. 7º - Os árbitros definidos pela Comissão Organizadora serão responsáveis pela direção da competição.

Art. 8º - Os alunos-atletas, ao responderem à chamada no local das provas, deverão identificar-se ao representante da equipe de arbitragem.

Art. 9º – Para os trajes na competição será: maiôs, sunga ou bermuda sem bolso. O uso de óculos e touca é opcional. **É vetado o uso de biquínis, bermudas com bolso e afins.**



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO SKATE

Art. 1º – Equipamento de Proteção

Será obrigatório a utilização de capacete durante a competição. Os demais equipamentos de proteção são recomendados, porém não exigidos.

Art 2º - Treinos livres

Haverá 20 (vinte) minutos de treinos livres, isto é, todos os inscritos ao mesmo tempo, sem divisão por baterias ou categorias.

Art. 3º - Aquecimentos e Competições

Em cada bateria os inscritos aquecerão 5 (cinco) minutos e terão direito a 5 (cinco) minutos de sessão na área toda.

Art. 4º - Eliminatórias

Nas eliminatórias das categorias módulo X, módulo I e módulo II, existirão baterias formadas por 1 (um) a 5 (cinco) skatistas em cada, sendo escolhidos os 3 (três) melhores para a final.

Art. 5º - Finais

Para todas as categorias a final será direta, independente da quantidade de inscritos.

Art. 6º - Formato de Disputa

Em todas as baterias, de todas as fases e em todas as categorias será utilizado o formato de Linha. Neste formato os participantes de uma bateria executam uma manobra e caso acerte poderá tentar mais uma na sequência, passando a vez para o próximo competidor conforme a ordem da bateria, independente de acertar ou errar sua segunda manobra. Caso erre na primeira tentativa, será a vez do próximo competidor conforme a ordem da bateria. Chegando ao último skatista da bateria, volta-se para o primeiro da lista e seguindo desta forma até acabar o tempo da bateria. Caso o tempo acabe e algum participante ainda não executou sua última tentativa, terá direito a fazê-la afim que todos tenham o mesmo número de tentativas.

Art. 7º - Julgamento

Serão 3 (três) juízes dando notas de 0 (zero) a 100 (cem) para cada participante de acordo com o grau de dificuldade das manobras, variedade das manobras, extensão das manobras, estilo, sequência, utilização da área de competição e velocidade.

Serão somadas as notas de todos os juízes para aquele skatista a fim de serem comparadas com os demais competidores da categoria numa determinada fase.

Art. 8º - Cronograma

18:00 hs – Treinos livres

18:30 hs – Baterias módulo X feminina

19:00 hs - Baterias módulo X masculina

19:30 hs – Baterias módulo I feminina

20:00 hs – Baterias módulo I masculina

20:30 hs - Baterias módulo II feminina

21:00 hs – Baterias módulo II masculina

Nota única – Os horários poderão ser alterados, caso não tenha inscritos em algum módulo.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO DO ATLETISMO

Art. 1º – Local, Data e Horário

O atletismo será realizado no dia 19 de setembro de 2022 (segunda-feira), tendo sua concentração no Ipê Campestre Clube.

Os alunos/atletas serão chamados para a área de concentração a partir das 7h30min e largada 8h.

Art. 2º – Percurso

Segue uma relação das distâncias a serem percorridas pelos alunos/atletas:

MÓDULO	NAIPE	DISTÂNCIA
Deficientes	Masculino e Feminino	400 metros
Módulo X	Feminino	800 metros
	Masculino	800 metros
Módulo I	Feminino	1,2 km
	Masculino	1,2 km
Módulo II	Feminino	1,6 km
	Masculino	1,6 km

Não será permitido qualquer tipo de acompanhamento de outro corredor a pé, de bicicleta ou motorizado, caracterizando o pacing, sob pena de desclassificação.

O atleta deverá correr sempre no percurso determinado pela organização. O não cumprimento implicará na sua desclassificação.

Art. 3º – Inscrições

A inscrição do atletismo é pessoal e intransferível, não podendo qualquer aluno/atleta ser substituída por outro (a), em qualquer situação.

Art. 4º – Numeração

É obrigatório o uso do número de peito durante toda a realização da prova e o mesmo não poderá ser alterado, sendo passíveis de desclassificação os alunos/atletas que não cumprirem este artigo.

Art. 5º – Cronometragem

A apuração da prova será através de sistema de Cronometragem, que será realizado por uma equipe da Secretaria Municipal de Esportes e Lazer e da empresa Cronochip.

Art. 6º – Outras informações

6.1 - A organização disponibilizará aos participantes do evento uma técnica de enfermagem para prestação de primeiros socorros em caso de acidentes.

6.2 - Qualquer reclamação sobre o resultado final da competição, deverá ser feita, por escrito, até 10 (dez) minutos após a divulgação;

6.3 - A prova será realizada com qualquer condição climática (meteorológica).

6.4 - O aluno/atleta deverá chegar 01 (uma) hora antes do horário da realização da sua prova para pegar o número de peito.

6.5 - O aluno/atleta poderá correr de tênis ou descalço.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ

Art. 1º - A competição de xadrez do JEBD/2022, obedecerá às regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez - FIDE, na modalidade rápida - Apêndice “A.4” do Código da FIDE, observadas as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - Os árbitros estabelecidos pela Comissão Organizadora e a mesma, serão responsáveis pela direção da competição. O tempo de jogo é de 15 (quinze) minutos.

Art. 3º - Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início da competição, o estudante-atleta deverá se apresentar documentado para a habilitação junto ao representante de arbitragem.

Art. 4º - Para a participação nos Jogos, orienta-se, preferencialmente o uso de camisa que contenha o nome de sua respectiva escola ou uma camisa branca.

4.1 - Será vetado o uso de bonés e celulares durante as partidas.

Nota 1 - Faltando 5 (cinco) minutos para o início da rodada, apenas os estudantes-atletas e pessoas autorizadas pela arbitragem poderão permanecer no ambiente de jogo. Nesse momento todos os técnicos, acompanhantes e expectadores deverão se retirar deste espaço, não podendo estar presentes, nem adentrá-lo durante a rodada em curso.

Art. 5º - De acordo com o número de estudantes-atletas participantes será adotado o Sistema Suíço de empareiramento ou o Sistema Round-Robin de Empareiramento (todos x todos).

Art. 6º - O estudante-atleta que não se apresentar para jogar até 15 (quinze) minutos, contados a partir da autorização do árbitro para o início da rodada, será considerado ausente e conseqüentemente, perdedor da partida.

Parágrafo Único – O relógio do estudante-atleta ausente será acionado quando autorizado o início da rodada. Em caso de comparecimento, o estudante-atleta jogará a partida com o tempo remanescente.

Art. 6.1 - O estudante-atleta poderá faltar a uma única rodada e, caso não apresente justificativa ao árbitro antes da realização do empareiramento da rodada seguinte, terá o nome excluído das demais.

Art. 7º - Será vetado o uso de celular ou de qualquer outro aparelho eletrônico na área de jogo. O estudante-atleta perderá a partida se seu aparelho estiver ligado ou emitir sinais sonoros ou luminosos.

Art. 8º – Recurso de estudante-atleta contra qualquer decisão da arbitragem deverá ser entregue assinado por meio de seu representante à Comissão Organizadora, no prazo máximo de 10 (dez) minutos após o término da rodada/prova.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL DE CAMPO

Art. 1º - Os jogos da modalidade de Futebol de Campo obedecerão as regras oficiais da FIFA e o que determina o regulamento geral e específico do JEBD/2022, cabendo aos participantes a obrigação de conhecê-los e cumpri-los.

Art. 2º – FORMA DE DISPUTA - A forma de disputa será definida após o encerramento das inscrições pela Comissão Organizadora.

2.1- O tempo de duração de cada jogo será de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos, com 10 (dez) minutos de intervalo.

2.2 – A pontuação da competição:

I - Vitória – 03 pontos

II - Empate – 01 ponto

III - Derrota – 00 ponto

Art. 3º - A equipe que não estiver no local do jogo ou em condição de iniciar a partida, até 15 minutos após o horário pré-determinado para a realização do seu jogo, estará automaticamente desclassificada por W.O (não comparecimento). Ocasionalmente, assim, sua automática exclusão da competição, tendo os seus resultados nulos para critério de pontuação.

NOTA – Só haverá o tempo de tolerância de 15 minutos para o primeiro jogo de cada rodada. A partir deste, os jogos serão realizados nos horários pré-determinados.

Art. 4º - O atleta que for expulso cumprirá suspensão automática de 01 (um) jogo.

Art. 5º - O atleta que receber 02 (dois) cartões amarelos, em uma mesma fase da competição, terá que cumprir a suspensão automática de 01 (um) jogo.

NOTA: Ao término da 1ª fase, apenas os cartões amarelos serão zerados.

Art. 6º – Disposições Gerais

As substituições serão livres.

Art. 8º - As equipes deverão comparecer devidamente uniformizadas ao local de jogo com camisas, calções numerados (se houver) e padronizados. A numeração das camisas e calções dos atletas será de qualquer numeração, sem repetição.

O uniforme de cada atleta constará:

I – Camisa e Calções, de acordo com o estabelecido no artigo anterior;

II – Meias de cano longo (meião);

III – Caneleira;

IV – Será permitido somente o uso de chuteiras com travas.

V - O uniforme do goleiro será obrigatoriamente diferente dos demais atletas.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA DANÇA

Art. 1º - A modalidade dança será apresentada no dia 9 de setembro, na cerimônia de abertura.

Art. 2º - Gêneros/estilos – Livres.

Art. 3º - Tempo da coreografia/ Apresentação: Máximo de 6 (seis) minutos.

Art. 4º - Níveis / idades - Não há limites de idade – Cada escola poderá apresentar uma coreografia, sem limite de idades, desde que esteja dentro dos módulos X, I e II.

Art. 5º - Música

5.1 - Qualquer tipo de música é aceita, exceto aquelas que usam linguagens ofensivas e palavras de baixo calão. Dessa forma, o professor deverá enviar o NOME E CANTOR da música até o dia 19/08/2022 para a mesma ser aprovada pela comissão organizadora.

5.2 - Após a aprovação, a música da apresentação, deverá ser entregue em pendrive etiquetado com o nome da escola, na Secretaria de Esportes e Lazer até o dia 06/09/2022.

Art. 6º – Mais informações

6.1 - Não é permitido o uso de roupas inadequadas para o ambiente escolar e não será aceito o uso de água, purpurina, sky paper, velas e/ou tochas acesas, lançamento de serpentinas a utilização de resina ou qualquer tipo de material que exija a limpeza da quadra após a apresentação e possam prejudicar o grupo que se apresentará na sequência, ou danificar a quadra e/ou atingir a plateia.

6.2 - A base da iluminação e a afinação da caixa cênica serão as mesmas para todos os candidatos.

6.3 - Os candidatos têm um minuto antes e depois da apresentação para montagem e desobstrução da quadra, para não prejudicar a sequência da apresentação.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO KARATÊ (KATA)

Art. 1º – Área de Competição de Kata

A área de competição será idêntica à área usada para as competições de kumite, mas, para a competição de Kata, os tatames que marcam a área vermelha de início dos competidores de kumite, são virados de volta para formar uma superfície de cor uniforme.

Art. 2º – Uniforme Oficial

Os competidores devem vestir o uniforme oficial da modalidade.

Art. 3º – Organização da Competição de Kata

3.1 - A competição de Kata será encontros individuais. O Kata individual consiste da performance individual em divisões separadas para masculino e feminino.

3.2 - A mesa de pontuação será notificada da escolha do Kata antes de cada rodada.

3.3 - Os Competidores devem executar um Kata.

3.4 - O julgamento do Kata se dará por metodologia koha-ku (votação por bandeiras azuis e vermelhas);

Art. 4º – Da Performance nos Katas

4.1 - Performance técnica

4.2 - Posições

4.3 - Técnicas

4.4 - Movimentos de transição

4.5 - Tempo certo/sincronização

Art. 5º – Da Desclassificação

Um competidor pode ser desclassificado por qualquer uma das razões a seguir:

5.1 - Realizar ou anunciar um kata errado;

5.2 - Falhar na saudação no início ou no final da performance do kata;

5.3 - Fazer uma pausa muito perceptível ou parar a performance;

5.4 - Deixar a faixa cair durante a performance;

5.5 - Exceder o limite do tempo total de seis minutos de duração para Kata;

5.6 - Falhar ao não seguir as instruções do juiz chefe ou outra má conduta.

Art. 6º – Das Faltas

6.1 - Kata não é uma dança ou uma performance teatral. Ele deve guardar os valores e princípios tradicionais. Deve ser realista no que se refere ao combate e demonstrar concentração, força e potencial de impacto em suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade - assim como graça, ritmo e equilíbrio.

6.2 - É de exclusiva responsabilidade do técnico ou do competidor, assegurar-se de que o kata comunicado na mesa de pontuação é apropriado para a rodada de que se trata.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO BEACH TENNIS

Art. 1º – Da forma de Disputa

O Módulo I e II seguirão o mesmo padrão, os jogos serão definidos em um set, havendo empate em 5x5 o set vai a 7 e empate em 6x6 será jogado um tie-break até 7 pontos.

Em todos os módulos os games serão disputados no sistema NO-AD (sem vantagem).

Art. 2º – Da Composição das Chaves

Os grupos serão montados de acordo com a quantidade de duplas inscritas.

- a) 3 a 5 duplas: todos contra todos (Round Robin)
- b) 6 duplas: 2 grupos de 3 duplas
- c) 7 duplas: 2 grupos (1 grupo de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- d) 8 duplas: 2 grupos de 4 duplas
- e) 9 duplas: 3 grupos de 3 duplas
- f) 10 duplas: 3 grupos (2 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- g) 11 duplas: 3 grupos (1 grupo de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- h) 12 duplas: 4 grupos de 3 duplas
- i) 13 duplas: 4 grupos (3 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- j) 14 duplas: 4 grupos (2 grupos de 4 duplas e 2 grupos de 3 duplas)
- k) 15 duplas: 5 grupos (5 grupos de 3 duplas)
- l) 16 duplas: 5 grupos (4 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- m) 17 duplas: 5 grupos (3 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- n) 18 duplas: 6 grupos de 3 duplas
- o) 19 duplas: 6 grupos (5 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- p) 20 duplas: 6 grupos (4 grupos de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)

Art. 3º – Dos Critérios de Desempate

No caso de empate na pontuação dos grupos realizados, a definição das posições será determinada observando-se os seguintes critérios, pela ordem:

- a) Saldo dos games;
- b) Game average;
- c) Sorteio

Art. 4º – As disputas serão ordenadas da seguinte maneira:

- a) Até 5 duplas, será campeão quem tiver vencido mais partidas;
- b) De 6 a 8 duplas classificam os 2 primeiros de cada grupo para a semifinal;
- c) De 9 a 48 duplas, classificam as duas primeiras duplas de cada grupo para jogar a chave eliminatória;

Art. 5º – Dos Jogos



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

- a) O tempo de aquecimento não poderá ultrapassar os 5 minutos;
- b) A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1 minuto e 30 segundos;
- c) Não é permitido receber instruções na quadra, ou fora dela, em nenhum momento durante a partida;
- d) O não cumprimento dos itens acima pode acarretar a punição do atleta, pelo árbitro geral;

Art. 6º – Das Penalidades por não comparecimento (W.O.)

- a) Na fase de grupos, caso haja um perdedor por W.O., a dupla perdedora estará automaticamente desclassificada da categoria e todos os jogos realizados pela dupla serão zerados. Por exemplo: se existiam 4 duplas no grupo este grupo passará a contar com apenas 3 duplas.



Prefeitura Municipal de Bom Despacho
Secretaria de Esportes e Lazer
Estado de Minas Gerais

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO TÊNIS

Art. 1º – Da forma de disputa

O Módulo I e II seguirão o mesmo padrão, os jogos serão definidos em um set de 6 games, havendo empate em 5x5 o set vai a 7 games. **Nesse caso, o placar pode ser finalizado em 7x5 ou, se empatado em 6x6, ser estendido ao tie-break até 7 pontos.**

Em todos os módulos os games serão disputados no sistema NO-AD (sem vantagem).

Art. 2º – Da Composição das chaves

Os grupos serão montados de acordo com a quantidade de alunos/atletas inscritos:

- a) 2 participantes: confronto direto
- a) 3 a 5 participantes: todos contra todos (Round Robin)
- b) 6 participantes: 2 grupos de 3 duplas
- c) 7 participantes: 2 grupos (1 grupo de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- d) 8 participantes: 2 grupos de 4 duplas
- e) 9 participantes: 3 grupos de 3 duplas
- f) 10 participantes: 3 grupos (2 grupos de 3 duplas e 1 grupo de 4 duplas)
- g) 11 participantes: 3 grupos (1 grupo de 3 duplas e 2 grupos de 4 duplas)
- h) 12 participantes: 4 grupos de 3 duplas

Art. 3º – Critérios de desempate

No caso de empate na pontuação dos grupos realizados, a definição das posições será determinada observando-se os seguintes critérios, pela ordem:

- a) Saldo dos games;
- b) Sorteio.

Art. 4º – As disputas serão ordenadas da seguinte maneira:

- a) Até 5 participantes, será campeão quem tiver vencido mais partidas;
- b) De 6 a 8 participantes classificam os 2 primeiros de cada grupo para a semifinal;
- c) De 9 a 48 participantes, classificam as duas primeiras duplas de cada grupo para jogar a chave eliminatória.

Art. 5º – Dos Jogos

- a) O tempo de aquecimento não poderá ultrapassar 5 (cinco) minutos;
- b) A troca de lados não poderá ultrapassar o tempo de 1 minuto e 30 segundos;
- c) Não é permitido receber instruções na quadra, ou fora dela, em nenhum momento durante a partida.
- d) O não cumprimento dos itens acima pode acarretar a punição do atleta, pelo árbitro geral.

Art. 6º – Das penalidades por não comparecimento (W.O.)

- a) Na fase de grupos, caso haja um perdedor por W.O. o participante perdedor estará automaticamente desclassificado da categoria e todos os jogos realizados por ele serão zerados.