



REGULAMENTO GERAL

2025

GOVERNO DO ESTADO DE RONDÔNIA

Governador do Estado

Marcos José Rocha dos Santos

Vice-Governador

Sérgio Gonçalves da Silva

SECRETARIA DA JUVENTUDE, CULTURA, ESPORTE E LAZER

Secretário da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer-SEJUCEL

Paulo Higo Ferreira de Almeida

Secretária Adjunta da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer-SEJUCEL

Gisele da Silva Santos Viana

Coordenador de Esporte e Lazer- CEL –SEJUCEL

Cássio Ueslei Cardoso Reis

COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

Adriano Siqueira de França

Alexia de Oliveira Jansen

André Carlos Paz da Silva

Benício Ferreira de Queiroz

Carlos Cezar Barboza dos Santos

Carlos Maciel Pontes

Cícero Marques de França

Cynthia Crystina Ferreira de Oliveira

Daniel Cardoso Félix de Oliveira

Francisco Correia de Lima

Giovani Lucas Ribeiro de Melo

Ítalo Flammarion Cortez da Fonseca

Iure Miquiles Pedroza

João Carlos Pinto

Jéferson André Pereira Ayres

Jucélio Fernandes da Silva

Julimar de Melo Ferreira

Kailane Castro da Cruz

Luis Henrique Pessoa Reis

Maria Ludima Araujo Mota

Neimario Ourique da Cunha Filho

Reginaldo Alves de Melo

Sebastião Andrade Freire

Silvana do Nascimento

PREFEITURA MUNICIPAL DE JI PARANÁ

Prefeito

Affonso Antonio Candido

Secretário Municipal de Esporte e Lazer

Alessandro Barroso Duarte

SUMÁRIO

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	5
CAPÍTULO II - DOS PRINCÍPIOS.....	6
CAPÍTULO III - DA FINALIDADE.....	6
CAPÍTULO IV - DOS OBJETIVOS.....	6
CAPÍTULO V - DA ORGANIZAÇÃO.....	7
CAPÍTULO VI – DO ÓRGÃO JUDICANTE.....	8
CAPÍTULO VII – DAS PENALIDADES.....	8
CAPÍTULO VIII – DO CONGRESSO.....	9
CAPÍTULO IX – DA SEDE DOS JOGOS.....	10
CAPÍTULO X – DAS INSCRIÇÕES.....	10
CAPÍTULO XI – DA PARTICIPAÇÃO.....	15
CAPÍTULO XII - DA IDENTIFICAÇÃO.....	15
CAPÍTULO XIII – DAS MODALIDADES.....	16
CAPÍTULO XIV– DA COMPETIÇÃO.....	17
CAPÍTULO XV – DOS LOCAIS DE COMPETIÇÃO.....	21
CAPÍTULO XVI – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO MODALIDADES COLETIVAS.....	21
CAPÍTULO XVII – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO.....	26
CAPÍTULO XVIII – DO CRITÉRIO DE DESEMPATE.....	27
CAPÍTULO XIX – DA PREMIAÇÃO.....	28
CAPÍTULO XX – ABERTURA E ENCERRAMENTO.....	28
CAPÍTULO XXI – DO MUNICÍPIO SEDE.....	29
CAPÍTULO XXII – DA HOSPEDAGEM, ALIMENTAÇÃO E TRANSPORTE.....	29
CAPÍTULO XXIII – DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS.....	31
CAPÍTULO XXIV– DAS DISPOSIÇÕES FINAIS.....	33
REGULAMENTOS ESPECÍFICOS.....	35

ATLETISMO.....	36
BASQUETEBOL.....	39
CAPOEIRA.....	41
CICLISMO.....	56
FUTEBOL SOCIETY.....	62
FUTSAL.....	64
HANDEBOL	65
JIU JITSU.....	67
JUDÔ.....	69
KARATÊ.....	72
TAEKWONDO.....	74
TÊNIS DE MESA.....	79
VOLEIBOL.....	81
VÔLEI DE PRAIA.....	83
XADREZ.....	85
QUADRO GERAL DE CLASSIFICAÇÃO JIR 2024.....	88

Capítulo I - Das Disposições Preliminares

Art. 1º - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR/2025, manifestação do desporto, organizado pelo Governo do Estado de Rondônia, através da Superintendência de Estado do Esporte, da Cultura e Lazer - SEJUCEL, contando com o apoio das Prefeituras Municipais e Entidades de Administração do Desporto de Rondônia, regular-se-ão, genericamente, pela legislação vigente aplicável e, especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento Geral, nos Regulamentos Específicos e, Notas Oficiais e outros atos administrativos expedidos pela Coordenação do evento.

§ 1º - Não será permitida nenhuma mudança nos Regulamentos Geral e Específicos, salvo algum erro detectado pela Coordenação ou provocadas a qualquer momento pelos gestores municipais de esportes e com aquiescência da Coordenação dos Jogos.

§ 2º - A normatização complementar e subsequente, bem como os atos de comunicação aos participantes dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, formalizar-se-ão através de documentos oficiais expedidos pela autoridade administrativa, comissões ou órgãos competentes.

Art. 2º - As pessoas físicas e jurídicas que participarem dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR serão consideradas conhecedoras da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste Regulamento.

Art. 3º - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR serão disputados na categoria Adulta, sendo a faixa etária definida em função das normas estabelecidas pelas Confederações Brasileiras, respectivamente, de cada modalidade disputada. O evento em sua Fase Final será disputado no período de 25 de setembro a 08 de outubro de 2025 no município de Ji-Paraná. A Fase Regional será disputada nos diversos municípios, com previsão entre os meses de junho a agosto de 2025.

§ 1º - Fase Regional, será disputada pelas modalidades coletivas, que ultrapassarem o número de inscrições estabelecidas em 08(oito), com exceção da modalidade de Volei de Praia, que poderá ter Fase Regional caso ultrapassem o número de 16 (dezesesseis).

§ 2º - *Em relação as modalidades coletivas, além do município sede que estará classificado automaticamente em todas as modalidades para a Fase Final, desde que faça Adesão aos Jogos, serão classificados os municípios de acordo com o seguinte critério:*

I - Os municípios que obtiverem a 1º colocação por modalidade e sexo na Fase Regional, respeitando a Região a qual pertence, caso haja inscrição única, este único município estará classificado automaticamente.

Capítulo II - Dos Princípios

Art. 4º - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, tem como base os seguintes princípios, em harmonia com os contidos na Lei federal nº9615/98 e na Constituição do Estado de Rondônia:

- I – da autonomia;
- II – da democratização;
- III – da liberdade;
- IV – do direito social;
- V – da diferenciação;
- VI – da identidade nacional;
- VII – da qualidade;
- VIII – da descentralização;
- IX – da segurança; e
- X – da eficiência.

Capítulo III - Da Finalidade

Art. 5º - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR tem por finalidade aumentar o uso dos recursos e técnicas disponíveis, adquirindo novas condições na formação, atingindo um alto nível de competência no desenvolvimento das modalidades esportivas, competitividade, condicionamento físico que lhes permita sustentar altos níveis da prática, buscando a excelência sem deixar de observar os princípios que norteiam o respeito mútuo, a solidariedade, fazendo acontecer o jogo limpo “fair play”.

Capítulo IV - Dos Objetivos

Art. 6º - São objetivos dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR:

- I - Promover a integração sócio esportiva entre várias representações municipais e as pessoas que as integram;
- II - Propiciar o desenvolvimento integral do cidadão como ser social, autônomo, democrático e participante, contribuindo para o pleno exercício da cidadania;
- III - Compensar os efeitos nocivos da vida moderna, contribuindo para a preservação e promoção da saúde humana;

IV - Gerar atividade econômica com mercado diferenciado pela oferta de novos empregos, serviços e bens de natureza esportiva;

V - Estimular o desenvolvimento técnico esportivo das representações municipais, buscando avaliar e apresentar subsídios a partir da análise científica, quantitativa e qualitativa;

VI - Interagir com os demais segmentos afins que contribuem no desenvolvimento do esporte do Estado de Rondônia.

VII – Promoção dos valores éticos e morais

Parágrafo Único - São objetivos específicos para os Jogos Intermunicipais de Rondônia.

I - Redimensionar os valores sócio, cultural e esportivo dos participantes, democratizando a prática esportiva em todo o Estado;

II - Representar a expressão máxima do esporte de rendimento do Estado.

Capítulo V - Da Organização

Art. 7º - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR são organizados, dirigidos e supervisionados pelo Comitê Organizador Estadual (COE), instituído pela SEJUCEL, com a coparticipação da Prefeitura/Órgão Gestor Esportivo Municipal, da cidade-sede por meio do Comitê Organizador Local (COL), integrando suas ações ao desenvolvimento do evento.

Art. 8º - O Comitê Organizador Estadual será composto por membros indicados pela CEL/SEJUCEL para comporem as Comissões de Hospedagem, Alimentação, Transporte, Inscrição e Credenciamento, Técnica e de Relações Públicas.

Parágrafo Único - Todas as competências de cada uma das Comissões previstas no caput deste artigo estarão contidas no ato de nomeação desta comissão de acordo com Caderno de Encargos

Art. 9º - O Comitê Organizador Local, deverá ser nomeado pelo Prefeito Municipal, indicados pelo órgão gestor do esporte, para compor as Comissões de Infraestrutura, Transporte Interno, Segurança e de Assistência Médica.

Parágrafo Único - Todas as competências do COL/Prefeitura firmados entre esta SEJUCEL e as Prefeituras Municipais estão contidas no Caderno de Encargos.

Art. 10 - Os atos, as obrigações e os encargos contraídos ou praticados pelo COL/Prefeitura, no exercício de suas atribuições, serão de responsabilidades exclusiva do município sede, não havendo responsabilidade subsidiária pelo COE/SEJUCEL e demais parceiros.

Art. 11 - A estrutura organizacional e funcional do COL será determinada pelo Prefeito Municipal, de forma a cumprir com eficiência as atribuições previstas neste Regulamento, no Caderno de Encargos, no Caderno de Vistoria e nos atos subsequentes expedidos pela SEJUCEL.

Capítulo VI – Do Órgão Judicante

Art. 12 – O Tribunal de Justiça Desportivo de Rondônia por meio das Comissões Disciplinares, exercerão suas atribuições de acordo com o Código Rondoniense da Justiça e Disciplina Desportiva e com o Código Brasileiro de Justiça Desportiva, decidindo sobre os processos disciplinares e recursos apresentados durante a realização dos Jogos Intermunicipais de Rondônia (JIR).

§ 1º - A Comissão Disciplinar será composta no primeiro dia dos Jogos.

§ 2º - Os recursos deverão ser protocolados na Secretária-Geral dos Jogos, encaminhados ao Presidente da Comissão ou do Tribunal. Em casos extraordinários o recurso poderá ser encaminhado a qualquer momento desde que não ultrapasse o prazo estabelecido no CRJDD.

Capítulo VII – Das Penalidades

Art. 13 - As normas e determinações quanto à disciplina e conservação dos locais utilizados durante o evento definidos pela Comissão Organizadora e constante neste Regulamento, deverão ser cumpridas integralmente.

§ 1º - É de responsabilidade direta e exclusiva dos municípios participantes os danos, prejuízos e depredações causadas em bens imóveis e/ou móveis utilizados na competição por qualquer pessoa integrante da sua delegação esportiva. Em qualquer situação o Município sede deverá ser imediatamente ressarcido com a reposição do material ou em valor pecuniário.

§ 2º - No caso da não observação do disposto no § 1º deste artigo, o faltoso terá sua inscrição nos Jogos suspensa até que seja sanada a pena prevista, além das impostas em lei.

Art. 14 - Estará automaticamente suspenso da partida subsequente na mesma modalidade, sexo e categoria, o atleta, comissão técnica ou dirigente que:

- No **Basquetebol** for desqualificado exceto quando ocorrerem as seguintes situações: Cometer duas faltas técnicas, ou duas faltas antidesportivas, ou acumular uma falta técnica com uma falta antidesportiva ou ainda quando o jogador cometer a quinta [5ª] falta pessoal;

- No **Futebol** Society for expulso ou receber três (03) cartões amarelos;

- No **Futsal** for expulso ou receber três (03) cartões amarelos;

- No **Handebol** for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula.

- No **Voleibol** for desqualificado ou somatório de três (03) cartões amarelos.

- No **Vôlei de Praia** for desqualificado.

§ 1º - A suspensão de que trata este artigo será cumprida, independentemente da decisão do Órgão Judicante, considerando-se como suspensão automática.

§ 2º - É de responsabilidade das equipes disputantes da competição, o controle de cartões e/ou punições recebidas, independente de comunicação oficial.

§ 3º - A equipe que não cumprir com o disposto neste artigo, perderá os pontos da partida, sendo revertidos os pontos ganhos a equipe adversária, mantendo-se o placar para efeito de critérios de desempate.

§ 4º - As equipes que utilizarem atletas de forma irregular nas modalidades coletivas, perderão os pontos por ventura ganhos na partida, que se reverterão a equipe adversária, mantendo-se o placar da partida, sendo o atleta eliminado da competição e encaminhado ao órgão judicante para apreciação e julgamento, a eliminação da competição não acontecerá, caso a irregularidade seja por penalidades referentes ao artigo 14. Caso tal fato ocorra nas modalidades individuais, o infrator será considerado perdedor das lutas, jogos ou provas. Sendo o atleta eliminado da competição e encaminhado ao órgão judicante para apreciação e julgamento

§ 5º - As punições aplicadas na Fase Regional (caso haja) que não tenham sido cumpridas, terão que ter continuidade punitiva na Fase Final, tanto as oriundas do Órgão Judicante quanto as de ordem técnica (cartões, expulsões e desqualificações)

§ 6º - O número de cartões recebidos pelo (a) atleta na Fase Regional, que não forem suficientes para se aplicar a punição, serão desconsiderados na Fase Final

§ 7º - As punições transitadas e julgadas na Fase Final deverão ser cumpridas no ano seguinte na edição do JIR, desde que não tenham sido cumpridas no ano do evento.

Capítulo VIII – Do Congresso

Art. 15 - Durante a realização dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, os municípios participantes reunir-se-ão em Congresso, sob a direção da CEL/SEJUCEL, a fim de deliberar acerca das questões definidas neste Regulamento, qualquer alteração ao já regulamentado, poderá acontecer desde que haja aquiescência da Coordenação e unanimidade entre os representantes dos municípios.

§ 1º - Para aprovação de deliberações que não estejam regulamentadas a decisão em pauta deverá ser tomada por maioria dos municípios participantes do Congresso.

§ 2º - Cada município inscrito poderá ser representado por qualquer um dos dirigentes devidamente credenciado e nomeado pelo chefe do poder público municipal e regularmente inscrito em sua delegação, durante as várias sessões do Congresso.

§ 3º - Um dirigente esportivo municipal não poderá representar mais do que um município e um município não poderá ser representado por mais de um dirigente nas Sessões dos Congressos.

§ 4º - Para as Sessões dos Congressos, o não comparecimento do município participante, implicará na impossibilidade de requerer impugnação de qualquer uma das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.

§ 5º - Nas sessões, terão direito a voto somente os municípios participantes e serão registradas em ata, secretariada por um ad-hoc, presidida pelo representante da Coordenadoria de Esporte e Lazer da Sejucel, ao qual terá o direito ao voto minerva.

§ 6º - As despesas para participação nos Congressos correrão por conta dos interessados.

Art. 16 - O Congresso abrange todas as etapas dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR.

Parágrafo Único - Serão realizadas reuniões nas modalidades que a Coordenação dos Jogos entender que há necessidade, no dia anterior da competição na Fase Final dos Jogos, com horários divulgados em boletins.

Capítulo IX – Da Sede Dos Jogos

Art. 17 - A sede dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR para o exercício de 2025 na Fase Final, será no município de Ji Paraná no período de 25 de setembro à 08 de outubro de 2025.

Capítulo X – Das Inscrições

Art. 18 - Todos os municípios participantes dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR deverão realizar suas inscrições de modalidades, atletas e dirigentes, conforme o estabelecido no presente Regulamento.

§1º. Somente para as inscrições de atletas, além dos documentos previstos será obrigatório o Título de Eleitor, documento exigido para comprovação de domicílio eleitoral, exceto aqueles nascidos a partir de 01 de janeiro 2007 que não possuírem o Título de Eleitor, será exigida uma declaração dos pais ou responsáveis legais atestando a residência no estado e município de origem e assinado pelo Gestor Local declarando “FÉ PÚBLICA”.

§ 2º - Será obrigatório para todos os Atletas, apresentação do Título de eleitor e o documento de identificação oficial ou crachá oficial do evento.

§ 3º - A condição de saúde dos atletas e dirigentes participantes e ou complicações decorrentes da gravidez, de acordo com a legislação vigente no país ficará sob a responsabilidade dos municípios pelos quais estiverem participando, desde o momento da formação da delegação, do seu traslado entre o município de origem e o Município sede, durante as competições e durante o deslocamento interno nos locais de competição.

§ 4º Os jogos serão disputados por seleções municipais, cada município terá uma representatividade (uma inscrição por modalidade/sexo).

Art. 19 - **Termo de Adesão:** Os Municípios que tiverem interesse em participar do **XVI Jogos Intermunicipais de Rondônia - JIR 2025**, deverão enviar para a Coordenação de Esportes e Lazer o **TERMO DE ADESÃO DE PARTICIPAÇÃO** com aceitação do Prefeito conforme Calendário do JIR/2025. O modelo Oficial será disponibilizado via e-mail as prefeituras municipais, que deverá ser respondido através do e-mail jirrondonia@gmail.com ou protocolado na Superintendência da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer/SEJUCEL até o dia 20 de maio de 2025.

§ 1º- Os Municípios participantes que enviarem o **TERMO DE ADESÃO DE PARTICIPAÇÃO**, **poderão solicitar desistência** total ou parcial, seguindo o seguinte critério:

a) Modalidades Coletivas: até a data do Congresso Técnico da Fase Regional

b) Modalidades Individuais até o dia 31 de julho de 2025. .

§ 2º- Considera-se o JIR – Jogos Intermunicipais de Rondônia, como um evento único, desde o termo de adesão até a Fase Final, cabendo aos municípios cumprir as regras estabelecidas neste regulamento em todas as suas fases.

§3º - **Após o período de adesão o número de inscrição de municípios for maior** que 08 (oito), nas modalidades coletivas, haverá uma competição seletiva (Fase Regional), objetivando atingir o número máximo estabelecido. Exceto na modalidade de Vôlei de Praia que poderá ter a fase Regional se a inscrição for maior que 16 (dezesesseis)

§ 4º - Caso haja a seletiva, será disputada de acordo com o número de participantes sendo de competência da SEJUCEL, elaborar a estratégia e forma de disputa, definidas nos Congressos da Fase Regional, conforme definida em cada Região.

§ 5º - As modalidades individuais e coletivas serão disputadas na Fase Final, desde que tenham um mínimo de 03 (três) municípios inscritos e homologados em cada sexo. Caso depois de homologados os municípios deixarem de comparecer à competição, a disputa acontecerá mesmo com 02 municípios, caso haja apenas um município presente, o mesmo será declarado campeão da modalidade.

Art. 20 - **Inscrições dos Atletas, Comissão Técnica e Dirigentes:** As inscrições dos atletas, dirigentes e comissão técnica por modalidade e sexo serão realizadas de forma eletrônica disponibilizada pela SEJUCEL, com o período a ser determinado pela CEL/SEJUCEL, que será publicada no Calendário Oficial - JIR 2025.

§1º- A Documentação dos atletas, dirigentes e comissão técnica, será informada através inscrição online, sendo obrigatório: nome completo, data de nascimento, foto (3x4), número RG, Número CPF, Número da Cédula de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal, Número e Estado de Origem do Título de Eleitor ,

§ 2º - Na Fase Regional o Título de Eleitor poderá ser anexado a ficha de inscrição ou apresentado antes da partida ao Coordenador da Competição. Na Fase Final, como única opção, deverá ser anexado a ficha de inscrição

§ 3º- Comissão Técnica e Dirigentes não será obrigatório a apresentação do Título de Eleitor

§ 4º- O atleta que por motivo de idade não possuir o TITULO DE ELEITOR será exigida uma declaração dos pais ou responsáveis legais atestando a residência no estado e município de origem e assinado pelo Gestor Local declarando “FÉ PÚBLICA”, que deverá ser anexa à inscrição.

§ 5º- Os atletas, dirigentes e comissão técnica que não atenderem todos os procedimentos contidos no parágrafo 1º deste artigo, ficarão com pendência nas inscrições, e terão que regularizar respeitando o prazo estipulado, caso contrário, a inscrição não será homologada, em consequência, ficarão impossibilitados de participarem do XVI Jogos Intermunicipais de Rondônia - JIR 2025.

§6º- O atleta, dirigente e comissão técnica só poderão ser inscrito por 01 município por fase.

§ 7º- Os técnicos , assistentes técnicos e atendentes, poderão atuar como atletas, desde que seja pelo mesmo município e em qualquer modalidade ao qual estiver inscrito.

§ 8º- Com exceção do Chefe de Delegação e Subchefe de Delegação, todos que estiverem inscritos pelo município com outra função, poderão atuar também como atleta.

§9º- Não há impedimento aos árbitros de atuarem como atletas em fases distintas dos jogos (regional e final), o mesmo procedimento aplica-se aos atletas que optarem em atuarem como árbitro.

§ 10 Pessoas envolvidas na Coordenação Estadual e Local, não poderão atuar como **ATLETAS, OFICIAIS DE ARBITRAGEM, TÉCNICOS, ASSISTENTES TÉCNICOS, DIRIGENTES OU QUALQUER OUTRA FUNÇÃO** dentro das Delegações dos Municípios participantes.

§11- As inscrições de atletas da Fase Final poderão ser diferentes da Fase Regional, na situação do atleta que jogar por um município na Fase Regional, o mesmo poderá atuar na Fase Final por outro município, desde que, a modalidade que ele participou não tenha sido classificada, tendo sua participação liberada para qualquer modalidade.

O Atleta que jogar por certa modalidade na Fase Regional e o município se classificar nesta modalidade, o mesmo poderá ser inscrito em qualquer outra modalidade pelo mesmo município.

§12 - Caso haja inscrição do atleta na fase regional, mas a seletiva não aconteça ele estará liberado para participar por outro município.

§13 - Havendo a Fase Regional e o atleta inscrito no município não ter caracterizado sua participação na competição (inserido o número em súmula) o mesmo também estará liberado para participar por outro município.

§14 - **SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS:** Não serão permitidas substituições de atletas, depois das inscrições consumadas na Fase Regional. Na Fase Final poderão acontecer substituições desde que, estejam enquadradas no Artigo 28 parágrafos 2º e 3º, e Artigo 32 Parágrafo Único

§15 - Os municípios poderão inscrever em suas respectivas delegações as seguintes comissões com o respectivo número máximo de dirigentes;

I - 1 (um) Chefe de Delegação (obrigatório);

II - 1 (um) Subchefe de Delegação (optativo)

III - 1 (um) profissional da área médica (médico, fisioterapeuta ou enfermeiro), devidamente credenciado em seu respectivo Conselho Regional (optativo);

IV - 1 (um) assessor de imprensa, devidamente credenciado junto ao DRT ou entidade classista (optativo);

V - 2 (dois) assessores de apoio (motorista, acompanhante feminino, psicólogo e outras funções desde que seja em comum acordo com a Coordenação dos Jogos (optativo);

VI - 4 (quatro) massagistas, sendo 2 (dois) para competições coletivas e 2 (dois) modalidades individuais e desde que comprovem a sua função através de documento oficial.

§16 - Para a inscrição na Fase Final dos dirigentes o quantitativo máximo, deverá obedecer a seguinte proporcionalidade em relação ao quantitativo de atletas:

Quantitativo de Participantes	Quantitativos de Dirigentes no JIR 2025
I - mais de 200	10 dirigentes
II - de 150 a 199	08 dirigentes
III - de 100 a 149	07 dirigentes
IV - de 50 a 99	06 dirigentes
V - de 11 a 49	05 dirigentes
VI - menos de 11	04 dirigentes

§17 - O Chefe de Delegação será o responsável perante a Comissão Organizadora de todos os atos legais e administrativos da sua Delegação e em hipótese alguma poderá ser inscrito como atleta na competição, podendo atuar em qualquer outra função em suas respectivas delegações, inclusive nas funções que exigem credenciamento em seus respectivos Conselhos, desde que esteja habilitado para tal.

§18 - **Comissão Técnica:** Os técnicos e Assistentes Técnicos deverão estar devidamente registrados junto ao **CREF** nas modalidades coletivas e individuais, exceto nas modalidades de Capoeira, Judô, Taekwondo, Karate e Jiu Jitsu conforme quadro abaixo. Nas modalidades coletivas o Assistente Técnico pode ser substituído por 01 (um) Atendente, que não precisa possuir o CREF, no entanto não poderá ter atuar como Técnico na competição.

Modalidades Coletivas

Modalidades	Número de Técnicos e Assistentes (por município)			
	Masculino		Feminino	
Coletivas	Técnico	Ass. Técnico/Atendente	Técnico	Ass. Técnico/Atendente
Basquetebol	1	1	1	1
Futebol Society	1	1	1	1
Futsal	1	1	1	1
Handebol	1	1	1	1
Voleibol	1	1	1	1
Vôlei de Praia	1	-	1	-

Modalidades Individuais

Modalidades	Número de Técnicos e Assistentes (por município)			
	Masculino		Feminino	
Individuais	Técnico	Assistente	Técnico	Assistente
Atletismo	1	-	1	-
Capoeira	1	-	1	-
Ciclismo	1	-	1	-
Jiu Jitsu	1	-	1	-
Judô	1	-	1	-
Karatê	1	-	1	-
Taekwondo	1	-	1	-
Tênis de Mesa	1	-	1	-
Xadrez	1	-	1	-

Art. 21 - O atleta que for inscrito por mais de um município e o gerenciador de competição não detectar, terá sua inscrição validada pelo município onde ele atuou primeiro nas modalidades coletivas e ou individuais.

§ 1º- Caso o atleta tenha se comprometido oficialmente com mais de um município, o mesmo estará suspenso do evento até que tal situação seja transitada e julgada pelo TJD.

§ 2º - O atleta poderá ser inscrito pelo mesmo município em duas (2) modalidades coletivas e duas (2) modalidades individuais, por fase. Caso os atletas estejam inscritos em mais de uma modalidade, a responsabilidade de participação nos jogos é de sua equipe, não cabendo adaptações a tabela de jogos nas modalidades coletivas ou na programação das competições de modalidades individuais.

§ 3º- Considera-se a disposição do município e caracterizada sua participação na competição o atleta que participar de jogo, lutas e provas do referido município ou anotado pela arbitragem em súmula com sua respectiva numeração.

§ 4º- Será de inteira responsabilidade dos atletas, dirigentes e municípios participantes, a participação de atleta por dois ou mais municípios na mesma competição ou qualquer outra irregularidade.

§ 5º- As questões de natureza contratual devem ser dirimidas entre contratante e contratadas, não sendo objeto de análise pela Justiça Desportiva.

Art. 22 - A qualquer tempo a COE poderá rever os processos de inscrição de modo geral ou qualquer outra anormalidade. Se nesta revisão for apurada alguma irregularidade de atletas, dirigentes ou municípios, os mesmos estarão passíveis das penalidades previstas no CRJDD.

Parágrafo Único - Poderão ser também responsabilizados pelas irregularidades de que trata este artigo, o Dirigente Esportivo Municipal e/ou Técnico da respectiva modalidade esportiva.

Capítulo XI – Da Participação

Art. 23 – Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, serão disputados por seleções municipais no sexo feminino e masculino, nas seguintes modalidades com atletas nascidos conforme segue:

Modalidades	Nascidos até
Basquetebol e Futebol Society	31/12/2009
Futsal e Handebol	31/12/2009
Voleibol e Vôlei de Praia	31/12/2009
Jiu Jitsu	31/12/2007
Judô, Capoeira, e Taekwondo	31/12/2010
Atletismo, Ciclismo	31/12/2009
Karatê Kumite	31/12/2007
Karatê Kata	31/12/2009
Tênis de Mesa	31/12/2009
Xadrez	Livre

Capítulo XII - Da Identificação

Art. 24 - Os participantes do evento para atuar na competição na Fase Final deverão apresentar ao responsável pela identificação, o Crachá homologado pela Secretária Geral, sem o documento citado ficarão impossibilitados de participar da competição, caso não seja disponibilizado o Crachá pela Coordenação, a documentação exigida será a mesma da Fase Regional.

Parágrafo Único – Na Fase Regional, os documentos exigidos serão os seguintes:

I - Cédula de Identidade (RG) expedida pelas Secretarias de Segurança Pública através dos Institutos de Identificação de qualquer um dos Estados-membros da República Federativa do Brasil; ou

II - Carteira de Identidade Militar; ou

III - Cédula de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal; ou

IV - Carteira Nacional de Habilitação (física ou virtual); ou

V - Cédula de Identidade Profissional dos Conselhos de Classe; ou

VI - Carteira de Trabalho;

VII – Passaporte;

VIII – Título de Eleitor.

OBS: Estes documentos poderão ser cópia autenticada em cartório, o documento deverá gozar de fé pública em todo território nacional, possuir fotografia do seu portador não poderá estar com o prazo de validade vencido.

Art. 25 – Caso seja verificada a fraude e/ou falsificação de documentos, o infrator terá sua inscrição suspensa e denunciado à Justiça Desportiva, podendo ainda o caso ser encaminhado à Justiça Comum para providências.

Capítulo XIII – Das Modalidades

Art. 26 - As modalidades esportivas oficiais que serão disputadas nos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, com o respectivo número máximo de atletas permitido por modalidade e sexo, para realização de provas, jogos e lutas são as seguintes:

Modalidades	ATLETAS POR DELEGAÇÕES	
	MASCULINO	FEMININO
Basquetebol	10	10
Futebol Society	12	12
Futsal	12	12
Handebol	14	14
Voleibol	10	10
Vôlei de Praia	3	3
Atletismo	15	15
Ciclismo	7	7
Capoeira	5	5
Karatê	9	9
Jiu Jitsu	8	3
Judô	8	8
Taekwondo	8	8
Tênis de Mesa	3	3
Xadrez**	5	5
**Na modalidade de Xadrez, o número de inscrito é de no mínimo 3 e 5 no máximo		

§ 1º - Conforme Resolução nº015/2019 – Conselho Estadual de Desporto e Lazer – Conedel – fica limitada a 30% (trinta por cento) a participação de atletas de outros estados do território nacional, bem como, de outros países.

§ 2º - Serão considerados atletas do estado, àqueles que comprovarem através do Título de eleitor sua residência eleitoral em Rondônia.

§ 3º - Os atletas estrangeiros que residem em Rondônia devem apresentar um documento oficial que comprovem sua residência no Estado, para serem considerados atletas do Estado.

§ 4º - Os atletas estrangeiros que não residem em Rondônia, serão classificados como Atletas de Fora, entrando na proporcionalidade de 30% (trinta por cento) desde que apresentem a Cédula de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal/Passaporte

Art 27 - Quando o cálculo para determinar o quantitativo estabelecido e a fração for igual ou superior 5 (cinco), eleva-se para o número inteiro subsequente, conforme tabela abaixo:

Modalidades	ATLETAS DE OUTROS ESTADOS OU INTERNACIONAL	
	MASCULINO	FEMININO
Basquetebol	3	3
Futebol Society	4	4
Futsal	4	4
Handebol	4	4
Voleibol	3	3
Vôlei de Praia	1	1
Atletismo	5	5
Ciclismo	2	2
Capoeira	2	2
Jiu Jitsu	2	1
Judô	2	2
Karatê	3	3
Taekwondo	2	2
Tênis de Mesa	1	1
Xadrez	2	2

Capítulo XIV– Da Competição

Art. 28 - O sistema de competição dos esportes individuais obedecerá às determinações contidas no Regulamento específico e nos congressos técnicos de cada modalidade.

§ 1º- Não haverá Fase Regional, os municípios que fizerem Adesão aos Jogos, estarão classificados automaticamente para a Fase Final. Os municípios participantes deverão inserir, no sistema online de inscrição, a relação nominal única da delegação com até o máximo de atletas conforme quantitativo abaixo discriminado no Quadro 1, no período a ser determinado pela CEL/SEJUCEL, que será publicada no Calendário Oficial - JIR 2025, através de Nota Oficial, até as 22h59min (horário de Rondônia),

QUADRO 1 - FINAL

Modalidades	INSCRIÇÃO FINAL	
	MASCULINO	FEMININO
Atletismo	15	15
Capoeira	5	5
Ciclismo	7	7
Jiu Jitsu	8	3
Judô	8	8
Karatê	9	9
Taekwondo	8	8
Tênis de Mesa	3	3
Xadrez**	5	5

§ 2º- Sendo permitida a troca de atletas para a Fase Final até o dia 18 de setembro de 2025, seguindo o seguinte critério:

I – no máximo 04 (quatro) atletas na modalidade de Atletismo;

II - e no máximo 02(dois) nas demais modalidades: Capoeira, Ciclismo, Jiu Jitsu, Judô, Karatê, Taekwondo, Tênis de Mesa e Xadrez;

§ 3º - As trocas nas modalidades de Atletismo deverão obedecer às provas correspondentes, bem como, nas modalidades de Capoeira, Jiu Jitsu, Judô, Karatê e Taekwondo deverá obedecer ao critério dos pesos

Art. 29 - O sistema de competição dos esportes Coletivos, na Fase Final obedecerá às determinações contidas no Regulamento Geral dos Jogos, de conformidade com os Artigos 33, 35, 36 e 37, sendo que na Fase Regional, poderá haver mudança da forma de disputa conforme acerto nos Congressos Técnicos Regionais.

§ 1º - Na Fase Regional, os municípios participantes deverão inserir, no sistema online de inscrição, a relação nominal única da delegação com até o máximo de atletas conforme quantitativo abaixo discriminado, no período a ser determinado pela CEL/SEJUCEL, que será publicada no Calendário Oficial - JIR 2025, através de Nota Oficial, até as 22h59min (horário de Rondônia),

Nesta fase não poderá ter alterações e nem complementação de inscrições.

Modalidades	INSCRIÇÃO INICIAL	
	MASCULINO	FEMININO
Basquetebol	20	20
Futebol Society	24	24
Futsal	24	24
Handebol	28	28
Voleibol	20	20

Art. 30 - **Participação de Atletas Fase Regional:** Os municípios participantes poderão usar todos os seus atletas inscritos nas modalidades coletivas durante toda a Fase Regional. Mas deverão entregar ao Representante da **SEJUCEL** até 30 (trinta) minutos antes do Jogo a DOCUMENTAÇÃO oficial exigida, respeitando o número de atletas conforme regulamentação, possam atuar na partida.

Art. 31 - A Fase Regional será disputada respeitando a localização geográfica conforme quadro abaixo. A forma de disputa será definida pela Coordenação dos Jogos, nos Congressos Técnicos.

REGIÃO I	REGIÃO II	REGIÃO III	REGIÃO IV	REGIÃO V	REGIÃO VI	REGIÃO VII
Porto Velho	Ariquemes	Jaru	Presidente Médici	Cacoal	Rolim de Moura	Vilhena
Guajará-Mirim	Rio Crespo	Nova União	Teixerópolis	Pimenta Bueno	Santa Luzia	Colorado
Nova Mamoré	Alto Paraíso	Mirante da Serra	Urupá	Espigão do Oeste	Alta Floresta	Cerejeiras
Candeias do Jamari	Monte Negro	Vale do Paraíso	Alvorada do Oeste	Min. Mario Andreazza	Nova Brasilândia	Pimenteiras
Itapua do Oeste	Campo Novo	Vale do Anari	São Francisco	Parecis	Alto Alegre	Cabixi
	Buritis	Theobroma	São Miguel	São Felipe	Castanheira	Chupinguaia
	Cacaulândia	Gov. Jorge Teixeira	Seringueiras	Primavera	Novo Horizonte	Corumbiara
	Cujubim	Ouro Preto	Ji Paraná			
		Machadinho	Costa Marques			

§ 1º – Estarão classificados para a disputa da Fase Final dos Jogos:

I - Modalidades Individuais - Todos que aderirem a Competição através do termo de Adesão

II – Modalidades Coletivas – Vôlei de Praia desde que tenham aderido a Competição, e não ultrapasse o máximo de 16 (dezesesseis) inscrições, caso contrário, poderá ter disputa na Fase Regional. As modalidades de Basquetebol, Futebol Society, Futsal, Handebol e Voleibol, desde que não ultrapasse o máximo de 08 (oito) inscrições, caso contrário, terá disputa na Fase Regional. Segue o seguinte critério para a disputa da Fase regional objetivando a classificação para a Fase Final:

II.I – Município Sede (Todas as modalidades)

II.II – Os municípios que obtiverem a 1º colocação por modalidade e sexo na Fase Regional, respeitando a Região a qual pertence, caso 01(uma) ou mais Regiões não tenha inscrição, a Região que tiver um número maior de inscrições terá direito a (s) vaga (s). Em caso de empate de regionais com mesmo número de participantes na modalidade, terá direito as vagas em questão o município que tenha a melhor colocação na modalidade no JIR 2024, caso as equipes empatadas não tenham participado da modalidade, será selecionado o município com melhor classificação geral no JIR 2024. Se por ventura não tenham participado do JIR 2024 a decisão será por sorteio. Anexo 01 – Classificação Geral do XV Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2024

Art. 32 – Na Fase Final os municípios participantes deverão inserir, no sistema online de inscrição, a relação nominal única da delegação com até o máximo de atletas conforme quantitativo abaixo discriminado, no período a ser determinado pela CEL/SEJUCEL, que será publicada no Calendário Oficial - JIR 2025, através de Nota Oficial, até as 22h59min (horário de Rondônia),

Modalidades	INSCRIÇÃO INICIAL – FASE FINAL	
	MASCULINO	FEMININO
Basquetebol	10	10
Futebol Society	12	12
Futsal	12	12
Handebol	14	14
Voleibol	10	10
Vôlei de Praia	3	3

Parágrafo Único - Sendo permitida a troca de atletas até o dia 18 de setembro de 2025, seguindo o seguinte critério: no máximo 03 (três) atletas por modalidade.

Art. 33 - Para a Fase Final, nas modalidades coletivas, as composições das chaves obedecerão aos seguintes critérios.

§ 1º - Sendo escolhidos como **CABEÇAS DE CHAVES** os seguintes Municípios e serão distribuídos conforme diagrama abaixo:

I - De 6 a 8 equipes

- a) 1º Cabeça de Chave A: Município sede, e
- b) 2º Cabeça de Chave B: Município Campeão de 2024

II – De 09 a 11 Equipes

- a) 1º Cabeça de Chave A: Município sede,
- b) 2º Cabeça de Chave B: Município Vice-Campeão de 2024, e
- c) 3º Cabeça de Chave C: Município Campeão de 2024

III – De 12 a 16 Equipes

- a) 1º Cabeça de Chave A: Município sede,
- b) 2º Cabeça de Chave B: Município 3º Colocado de 2024,
- c) 3º Cabeça de Chave C: Município Vice-Campeão de 2024, e
- d) 4º Cabeça de Chave D: Município Campeão de 2024

IV – Mais de 17 Equipes – será definido em Congresso

§ 2º - Na ausência do participante chama-se o subsequente

§ 3º - Quando acontecer a situação de termos, chaves com menor ou maior número de participantes, a definição será por sorteio

Capítulo XV – Dos Locais de Competição

Art. 34 – Os locais de competição, tanto na Fase Regional quanto na Fase Final serão de responsabilidade do Município Sede e deverão estar em estado de conservação predial aceitável para atender a prática das modalidades em disputa do JIR, a qual serão atestadas pela CCO.

§ 1º - Os locais de competição deverão atender as modalidades em sua especificidade, quanto a demarcações, zona de escape, altura até o teto e outras peculiaridades inerentes a determinada modalidade.

§ 2º - Na Fase Regional, que contempla as modalidades coletivas de quadra, as partidas poderão ser realizadas em quadras cobertas, que devem ter medidas e demarcações oficiais, alambrado, arquibancadas, banheiros/vestiários, iluminação, local para atletas suplentes e local para a mesa dos oficiais de arbitragem. Sendo preferencialmente a utilização de Ginásios de Esportes, conforme conceito especificado no Caderno de Encargos. A modalidade de Futebol Society deverá ser disputada preferencialmente em Arena específica, na falta poderá ser em um Campo de Futebol adaptado. O Volei de Praia caso haja seletiva nesta Fase deverá ser disputada em quadra de areia com medidas e demarcações oficiais.

§ 3º - Na Fase Final que contempla as modalidades coletivas e individuais, as modalidades coletivas de quadra deverão ser disputadas em Ginásios de Esportes, conforme conceito especificado no Caderno de Encargos, . A modalidade de Futebol Society deverá ser disputada preferencialmente em Arena específica, na falta poderá ser em um Campo de Futebol adaptado. O Volei de Praia deverá ser disputada em quadra de areia com medidas e demarcações oficiais.

Na fase Final as modalidades individuais deverão ser disputadas em locais apropriados, de acordo com a característica de cada modalidade, locais que serão atestadas pela CCO.

Capítulo XVI - Do Sistema de Competição Modalidades Coletivas

Art. 35 - Na Fase Final o sistema de competição dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, nas modalidades de **Basquetebol, Futebol Society, Futsal, Handebol, Voleibol e Vôlei de Praia**, será o seguinte:

- 1- § 1º - **De 2 Equipes** – Serão disputadas 03 (três) partidas, se ao final do último embate, ambas as equipes tiverem a mesma pontuação, para se conhecer o vencedor, serão utilizados os critérios estabelecidos no artigo 38 deste Regulamento. Caso persista o empate, a decisão será por Tiro de 7 metros (Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

§ 2º - **De 3, 4 e 5 Equipes** - Será disputada em 02 (duas) fases: **Classificatória e Final**.

- 1 **Fase Classificatória**: Será disputada em rodízio simples, sendo a classificação definida pelo número de pontos. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no artigo 38 deste Regulamento.

- 2 Final:** Será disputada pelas 02(duas) equipes de melhor classificação na fase anterior em jogo único, caso esta partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros (Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

§ 3º-De 6 a 8 Equipes – Será disputada em 03 (três) fases: **Classificatória, Semifinal e Final.**

1- Fase Classificatória: Será disputada em 02 (duas) chaves, em sistema de rodízio simples – todos contra todos – dentro de cada chave;

- Classificar-se-ão para semifinal os 02 (dois) melhores índices técnicos de cada chave. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no artigo 38 deste Regulamento.

2- Fase Semifinal: Será disputado em cruzamento olímpico, em jogo único e eliminatório pelas 04 (quatro) equipes melhores colocadas na fase classificatória. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros(Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE CLASSIFICATÓRIA					
JOGO	EQUIPE A	PLACAR			EQUIPE B
1	1º CHAVE A		X		2º CHAVE B
2	1º CHAVE B		X		2º CHAVE A

3 Final: Será disputada entre as equipes participantes da Semifinal da seguinte forma:

3.1 - Em jogo único e eliminatório. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros(Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE SEMIFINAL					
JOGO	EQUIPE A	PLACA R			EQUIPE B
Decisão 3º Lugar	Perdedor Jogo 01		X		Perdedor Jogo 02
Decisão 1º Lugar	Vencedor Jogo 01		X		Vencedor Jogo 02

§ 4º- De 09 Equipes - – Será disputada em 03 (três) fases: **Classificatória, Semifinal e Final**

1- Fase Classificatória: Será disputada em 03 (três) chaves de 03(três) equipes cada em sistema de rodízio simples – todos contra todos – dentro de cada chave;

- Classificar-se-ão para semifinal o primeiro colocado de cada chave (A, B e C) e o segundo melhor colocado(índice técnico) dentre as 03(três) chaves.

2- **Fase Semifinal:** Será disputado em cruzamento olímpico, pelas 04 (equipes) equipes melhores colocadas na fase classificatória:

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE CLASSIFICATÓRIA					
JOGO	EQUIPE A	PLACA R			EQUIPE B
1	1º CHAVE A		X		2º COLOCADO (A, B, C)
2	1º CHAVE B		X		1º CHAVE C

3- **Final:** Será disputada entre as equipes participantes da Semifinal da seguinte forma:

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE SEMIFINAL					
JOGO	EQUIPE A	PLACA R			EQUIPE B
Decisão 3º Lugar	Perdedor Jogo 01		X		Perdedor Jogo 02
Decisão 1º Lugar	Vencedor Jogo 01		X		Vencedor Jogo 02

§ 6º- **10 Equipes** – Será disputada em 03 (três) fases: **Classificatória, Semifinal e Final**

1- **Fase Classificatória:** Será disputada em 03 (três) chaves, A e B e C em sistema de rodízio simples – todos contra todos – dentro de cada chave;

- Classificar-se-ão para semifinal o primeiro colocado das Chaves com menor nº de equipes e o primeiro e o segundo colocado da Chave com maior nº de equipes.

2 - **Fase Semifinal:** Será disputado em cruzamento olímpico, em jogo único e eliminatório pelas 04 (quatro) equipes melhores colocadas na fase classificatória. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros (Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE CLASSIFICATÓRIA					
JOGO	EQUIPE A	PLACA R			EQUIPE B
1	1º CHAVE A		X		2º CHAVE (maior nº equipe)

2	1º CHAVE B	X	1º CHAVE C
---	------------	---	------------

- 3 - **-Final:** Será disputada em Eliminatória Simples. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros (Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE SEMIFINAL				
JOGO	EQUIPE A	PLACA R		EQUIPE B
Decisão 3º Lugar	Perdedor Jogo 01	X		Perdedor Jogo 02
Decisão 1º Lugar	Vencedor Jogo 01	X		Vencedor Jogo 02

§ 5º- **De 11 Equipes** – Será disputada em 04 (quatro) fases: **Classificatória, Quarta de Final, Semifinal e Final**

1- **Fase Classificatória:** Será disputada em 03 (três) chaves, A , B e C em sistema de rodízio simples – todos contra todos – dentro de cada chave;

- Classificar-se-ão para a Quarta de Final o primeiro e o segundo colocado da Chave com menor nº de equipe e o primeiro, segundo e terceiro colocados das Chaves com maior nº de equipes.

2 - **Fase Quarta de Final** Será disputada em Eliminatória Simples. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros (Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE CLASSIFICATÓRIA				
JOGO	EQUIPE	PLACAR		EQUIPE
1	1º chave A	X		1º melhor 3º colocado chaves – Maior número de participantes
2	1º chave B	X		2º melhor 3º colocado chaves – Maior número de participantes
3	1º chave C	X		2º chave B
4	2º chave A	X		2º chave C

3- **Fase Semifinal:** Será disputada em Eliminatória Simples. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros (Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE CLASSIFICATÓRIA				
JOGO	EQUIPE A	PLACAR		EQUIPE B
5	Vencedor Jogo 1	X		Vencedor jogo 2
6	Vencedor jogo 3	X		Vencedor jogo 4

4 - Final: Será disputada em Eliminatória Simples. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros(Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE SEMIFINAL					
JOGO	EQUIPE A	PLACA R			EQUIPE B
Decisão 3º Lugar	Perdedor Jogo 01		X		Perdedor Jogo 02
Decisão 1º Lugar	Vencedor Jogo 01		X		Vencedor Jogo 02

§ 6º - De 12 a 16 Equipes – Será disputada em 04 (Quatro) fases: **Classificatória, Quarta de Final, Semifinal e Final.**

1- Fase Classificatória: Será disputada em 04 (quatro) chaves, em sistema de rodízio simples – todos contra todos – dentro de cada chave;

- Classificar-se-ão para Quarta de Final os 2 (dois) primeiros colocados de cada chave.

2 - Fase Quarta de Final: Será disputada em Eliminatória Simples. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros (Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE CLASSIFICATÓRIA					
JOGO	EQUIPE	PLACAR			EQUIPE
1	1º chave A		X		2º chave D
2	1º chave B		X		2º chave C
3	1º chave C		X		2º chave B
4	1º chave D		X		2º chave A

3 - Fase Semifinal: Será disputada em Eliminatória Simples. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros(Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE QUARTAS DE FINAIS					
JOGO	EQUIPE	PLACAR			EQUIPE
5	vencedor jogo 01		X		vencedor jogo 02
6	vencedor jogo 03		X		vencedor jogo 04

4- Fase Final: Será disputada em Eliminatória Simples. Caso a partida termine empatada, a decisão será por Tiro de 7 metros(Handebol), Penalty (Futsal) e Shoot Out (Futebol Society)

ÍNDICE TÉCNICO DA FASE SEMIFINAIS				
JOGO	EQUIPE	PLACA R		EQUIPE
Decisão 3º Lugar	perdedor jogo 01	X		perdedor jogo 02
Decisão 1º Lugar	vencedor jogo 01	X		vencedor jogo 02

§ 7º - **VOLEI DE PRAIA** - Em casos excepcionais poderá haver mais de 16 (dezesesseis) equipes classificadas para a Fase Final. A partir de 17 (dezesete) Equipes a forma de disputa será determinada pela Direção Técnica do JIR 2025.

Art. 36 – As classificações a partir da 5ª colocação serão definidas pelo índice técnico na Fase Classificatória

Art. 37 - As equipes que não comparecerem, ou estiverem com insuficiência de atletas nos locais e horários determinados pela Direção Técnica ou desistir de competir, será eliminada da competição e seus resultados da Fase que ocorrer tal infração serão considerados nulos.

Capítulo XVII – Do Sistema de Pontuação

Art. 38 - Nas modalidades, serão obedecidos os seguintes critérios de pontuação:

Modalidades	Pontuação
Basquetebol	Vitória: 02 pontos
	Derrota: 01 pontos
Futebol Society e Futsal	Vitória: 03 pontos
	Derrota: 00 pontos
	Empate: 1 ponto
Handebol	Vitória: 03 pontos
	Derrota: 00 pontos
	Empate: 1 ponto
Voleibol	Vitória 3x0: 03 pontos
	Vitória 2x1: 02 pontos
	Derrota 1x2: 01 ponto
	Derrota 0x3: 00 ponto
Vôlei de Praia	Vitória: 02 pontos
	Derrota: 01 pontos

Parágrafo Único: Todas as fases se iniciam de zero (0) ponto ganho.

Capítulo XVIII – Do Critério de Desempate

Art. 39 - Nas modalidades, quando ocorrer empate entre duas (2) ou mais equipes, serão observados os seguintes critérios, pela ordem:

Modalidades	Critérios
BASQUETEBOL	Entre duas equipes: Confronto Direto;
	Entre três equipes em diante: 1º - Melhor saldo de pontos de jogo dos placares dos jogos realizados entre as equipes empatadas; 2º - Maior nº de pontos de jogo feitos nos jogos entre as equipes empatadas; 3º - Melhor saldo de pontos de jogo dos placares em todos os jogos do grupo; 4º - Maior nº de pontos de jogo feitos nos jogos entre todos do grupo; 5º - Sorteio - Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
	1º - Maior número de Vitórias na Fase
	2º - Melhor Saldo de Gols na Fase - (gol marcado – gol sofrido)
	3º - Maior Número de Gols Prós na Fase
FUTSAL	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	5º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
	1º - Maior número de Vitórias na Fase
	2º - Melhor Saldo de Gols na Fase - (gol marcado – gol sofrido)
	3º - Maior Número de Gols Prós na Fase
FUTEBOL SOCIETY	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	5º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
	1º - Maior número de Vitórias na Fase
	2º - Melhor Saldo de Gols na Fase - (gol marcado – gol sofrido)
	3º - Maior Número de Gols Prós na Fase
HANDEBOL	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	5º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
	1º - Sets Average na Fase
	2º - Pontos Average na Fase
	3º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
VOLEIBOL	4º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
	1º - Sets Average na Fase
	2º - Pontos Average na Fase
	3º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	4º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CO
VÔLEI DE PRAIA	

Paragrafo Único - Quando ocorrer empates na pontuação entre três ou mais equipes, não será utilizado o critério “**Confronto Direto**” em nenhuma hipótese, mesmo após a definição da primeira colocação.

Capítulo XIX – Da Premiação

Art. 40- A SEJUCEL, na Fase Final, diretamente ou por intermédio de patrocinador oficial premiará os municípios classificados em 1º, 2º e 3º Lugares em cada modalidade/sexo, com troféus de posse definitiva.

§ 1º - Para a Fase Final os atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares, nas modalidades individuais nas competições individuais e por equipe e as equipes das modalidades coletivas receberão medalhas.

§ 2º - Serão entregue troféus de posse definitiva, ao Campeão Geral, Vice-Campeão Geral e o 3º Colocado Geral, que serão os municípios que obtiverem a maior pontuação na competição conforme quadro abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
Campeão	20 pontos
Vice-Campeão	16 pontos
3º Lugar	12 pontos
4º Lugar	08 pontos
5º Lugar	06 pontos
6º Lugar	05 pontos
7º Lugar	04 pontos
8º Lugar	03 pontos

§ 3º - Caso haja empate no número de pontos será critério de desempate para se conhecer o Campeão Geral do JIR 2025:

Critério de Desempate
1 – Maior número de primeiros lugares
2 – Maior número de segundos lugares
3 – Maior número de terceiros lugares
4 – Maior número de quartos lugares
5 – Maior número de quintos lugares
6 – Maior número de sextos lugares
7 – Maior número de sétimos lugares
8 – Maior número de oitavos lugares
9 - Sorteio – A critério da CCO

Capítulo XX – Abertura e Encerramento

Art. 41 - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2025, terá um **Cerimonial de Abertura** do qual participarão obrigatoriamente todas as delegações que participarão no

primeiro período de competição, cabendo o planejamento, organização e realização por parte da COL/Prefeitura.

§ 1º - O Planejamento de Abertura deverá ser apresentado no Congresso Técnico das Modalidades Coletivas da fase Final.

§ 2º - É obrigatório o hasteamento das Bandeiras do Brasil, de Rondônia, do Município sede ao som do hino Nacional e de Rondônia;

§ 3º - Deverão fazer juramento, um atleta da cidade sede, um árbitro de qualquer modalidade e um técnico de qualquer equipe do município sede.

§ 4º - É facultado ao prefeito do município sede, a declaração de abertura dos referidos Jogos dizendo o seguinte: Eu, prefeito do município de Porto Velho, declaro aberto a XVI edição dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2025

Art. 42 – O Cerimonial de Encerramento caberá ao COL/Prefeitura o seu planejamento, organização e realização.

Capítulo XXI – Do Município Sede

Art. 42 – A sede dos Jogos Intermunicipais de Rondônia, para o ano seguinte será mediante apresentação de carta de interesse, assinada pelo Prefeito do Município, encaminhado à Superintendência da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer (SEJUCEL) até o dia 20 de dezembro de 2025.

§ 1º - Sendo apenas 1 (um) município candidato ou mais interessados em sediar os Jogos, os mesmos deverão apresentar suas respectivas propostas conforme os critérios estabelecidos no caderno de Encargos.

§ 2º - No caso do § 1º deste artigo, a escolha do município será por votação no Conedel, em sessão plenária após apresentação das propostas por parte dos municípios candidatos e relatórios técnicos por parte da Coordenadoria de Esporte e Lazer (CEL).

§ 3º - Caso não haja candidatura, a Sejucel reserva-se o direito de convite para sediar o referido evento.

§ 4º - O município sede estará automaticamente classificado para a Fase Final, em todas as modalidades e sexo.

Capítulo XXII – Da Hospedagem, Alimentação e Transporte

Art. 43 – Na Fase Regional, a responsabilidade pela hospedagem/alojamento, alimentação, transporte até os locais de competição e transporte interno será dos municípios participantes.

§ 1º – Na Fase Final, a responsabilidade pela hospedagem/alojamento, alimentação será da Sejucel e transporte interno será do município-sede, sendo o transporte de deslocamento (ida e volta) ao Município Sede, de responsabilidade dos municípios participantes.

§ 2º - As delegações deverão programar suas chegadas a partir das 14:00hs do dia estabelecido para a chegada da respectiva modalidade no Cronograma de Competição, neste dia não haverá disponibilidade do almoço, haverá jantar.

§ 3º - O prazo estabelecido para a saída do hotel é até as 12:00hs do dia seguinte à finalização da participação dos mesmos na competição, não havendo direito ao almoço.

§ 4º - As delegações que comparecerem com número inferior de participantes ao informado no sistema deverão comunicar a Coordenação de Hospedagem para que sejam tomadas as devidas providências.

§ 5º - Na Fase Final, os integrantes da Delegação do Município Sede, terão direito à alimentação, durante o seu período de participação na modalidade respectiva no evento, não tendo direito à hospedagem e transporte interno. O Chefe de delegação e o Subchefe, terão direito à alimentação, hospedagem e transporte interno durante todo o Evento.

§ 6º - Os atletas oriundos de outros estados ou países, inscritos pelo Município Sede terão direito à hospedagem, alimentação e transporte interno, durante o período da modalidade respectiva no evento.

§ 7º - Os participantes que estiverem no evento e se ausentarem sem solicitação deferida pelo Presidente da CCO, seus representantes legais poderão assumir as despesas previstas no atendimento do JIR (hospedagem, alimentação, transporte e demais)

§ 8º - A Organização dos Jogos, não se responsabiliza por perdas de objetos de valor e também por danos ou avarias ocasionados pelos integrantes das delegações.

§ 9º - Qualquer despesas extras nos hotéis (refeições, bebidas, telefones, lavanderias e outros), serão de exclusiva responsabilidade do solicitante. Sendo o pagamento pelas despesas feito no ato da solicitação, não sendo aceita assinatura por despesas.

§ 10 – No período da manhã, os ônibus passarão na frente do hotel, com 01h30 de antecedência do início da competição, no período da tarde com 1h de antecedência do início da competição.

§ 11 – O tempo de permanência dos ônibus em frente aos hotéis é somente para embarque e desembarque de passageiros com tempo de espera de no máximo 10 minutos. Não haverá tolerância com atrasos. Os horários estabelecidos deverão ser obedecidos. Caso contrário, a equipe/delegação assumirá a responsabilidade pelo traslado até o local de competição, hospedagem e alimentação.

§ 12 – O café da manhã será servido no próprio hotel, conforme horário estabelecido pelos hotéis. As refeições serão servidas no Centro de Convivência, sendo o almoço, no horário

das 11hs às 15hs e o jantar no horário das 17hs às 21hs. Em casos excepcionais os horários estabelecidos, poderão sofrer alterações, desde que autorizado pela coordenação.

§ 13 – É proibido acesso ao local das refeições com roupas de banho ou sem camisa.

§ 14 – Não é permitido música ou caixa de som.

§ 15 – Levar seus pratos, talheres e copos para o descarte após as refeições.

Art. 44 - Não é permitido aos atletas ou demais membros das delegações fazerem-se acompanhar de pessoas estranhas a sua delegação, e para tanto as visitas deverão ser feitas nos locais de competição ou em outros locais que não sejam nos locais de hospedagem, alimentação e transporte interno, bem como, nas viaturas disponibilizadas para os jogos.

Art. 45 - Fica determinado que a partir das 23 horas em todos os locais de hospedagem do XVI JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA – JIR 2025, deverá observar a **“LEI DO SILÊNCIO”**, o descumprimento desta decisão acarretará sanções, de acordo com o **CRJDD**.

Capítulo XXIII– Das Disposições Transitórias

Art. 46 – Haverá tolerância de 15(quinze) minutos para o início do primeiro jogo de cada período em todas as modalidades.

Art. 47 – Será considerado perdedor por W x O, desclassificado da competição e tendo os seus jogos e resultados cancelados na Fase o atleta ou equipe que:

I - Desistir, não comparecer ou comparecer com número insuficiente de atleta fora do prazo regulamentar;

II - Apresentar-se para a disputa de jogo ou prova oficialmente programado sem a documentação exigida.

Parágrafo Único - Além das consequências previstas no “caput” deste artigo o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas no CRJDD.

Art. 48 - Somente será permitida a permanência na área de competição de:

I - Supervisão coordenação e equipe de arbitragem da modalidade;

II - Pessoas envolvidas diretamente com a partida em questão de acordo com as regras da modalidade;

III - Pessoas devidamente credenciadas, membros da COE/Sejucel, COL/Prefeitura imprensa, segurança e Justiça Desportiva;

IV - Pessoas com autorização do Supervisor ou Coordenador da modalidade.

Art. 49 - Ficará a critério da Comissão Técnica da COE/Sejucel a elaboração da programação (datas, locais e horários). Na Fase Final – disputas de semifinais e finais e direito do município sede jogar o último jogo da rodada, sendo direcionada para isso.

§ 1º- Os jogos das semifinais e finais poderão sofrer alteração na data, horário e local de jogos em qualquer situação, principalmente para efeito de premiação e encerramento dos jogos, conforme deliberação da COE/Sejucel e COL/Prefeitura e publicada em Boletim Oficial dos Jogos

§ 2º - Os boletins da Fase Final, serão numerados e as informações neles contidas poderão ser alteradas dia a dia ficando válidas as informações do último boletim publicado, sendo enviado aos participantes via Whats App e publicado no site oficial dos jogos.

Art. 50 - Os materiais esportivos (bolas e outros implementos) a serem utilizados durante os jogos serão definidos e oferecidos pela entidade responsável pela execução das competições das modalidades esportivas, sendo o placar um equipamento obrigatório, não cabendo aos participantes questionamentos dos mesmos

Art. 51 - Qualquer partida, prova, luta ou jogo que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a Comissão Técnica, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

Parágrafo Único - Neste caso, a critério da Comissão Técnica e em condição excepcional, uma ou mais equipes poderão realizar até dois jogos num mesmo dia.

Art. 52 - Todos os municípios participantes deverão utilizar uniformes para as disputas. Preferencialmente deverão possuir no mínimo 2 (dois) jogos de uniformes, em cores contrastantes.

§ 1º - Terá obrigatoriedade de trocar o uniforme à equipe relacionada do lado esquerdo da tabela.

§ 2º - Não será condição de não realização da competição a coincidência de uniformes. Caso isso ocorra, a Coordenação e/ou equipes tomarão medidas para sanar tal situação.

§ 3º - Na Competição não será permitido conter no uniforme de atletas, dirigentes, árbitros, coordenadores, comissão técnica e outros envolvidos no evento alusão a Países estrangeiros, bem como, Unidades Federativas (Estados) que não sejam do Estado de Rondônia. As equipes utilizarão preferencialmente uniformes com logomarca e/ou nome do Município, não devendo utilizar uniformes com logomarca e/ou inscrições de clubes, associações ou similares. O não atendimento aos procedimentos deste parágrafo, estará impedido de competir, consequentemente eliminado da competição.

§ 4º As modalidades de Judô, Jiu Jitsu, Karate e Taekwondo, será permitido aos atletas utilizarem uniformes com logomarca e/ou inscrições de academias, associações ou similares, desde que sejam do Estado de Rondônia, neste caso, atletas que pertencerem a entidades de outro município de Rondônia, poderão atuar por qualquer outro município.

§ 5º - Os atletas e dirigentes de determinado município não poderão utilizar uniformes com o nome de outro município.

§ 6º - Os uniformes dos oficiais de arbitragem, deverão ser padronizados, utilizando os padrões da Confederação ou da Federação ou da entidade contratada para a realização dos Jogos.

Art. 53 - É expressamente proibido o uso de uniformes com patrocínio de partidos políticos, candidatos (independente de eleito ou não), cigarros, bebidas alcoólicas ou similares, caso isto aconteça a competição será paralisada, para que seja solucionado o problema,

Parágrafo Único - A vestimenta da comissão técnica ou responsáveis das equipes será em qualquer modalidade de camiseta com manga, calça, bermuda, tênis e meia, e deverá ser de cor diferente dos uniformes dos atletas. É expressamente proibida a permanência no banco de reservas calçando chinelos ou sandálias. Deve-se evitar a entrada nos locais de competição (quadra) com calçados que possam vir a causar danos nos pisos.

Art. 54 - É proibido para dirigentes, técnicos, atletas, árbitros e demais pessoas diretamente envolvidas com as competições, devidamente uniformizados ou não, fumar e ingerir bebidas alcoólicas em locais de competição, hotéis e refeitório.

Parágrafo Único - O faltoso ficará sujeito ao descredenciamento dos Jogos conforme a gravidade do caso e às penalidades previstas no CRJDD.

Capítulo XXIV– Das Disposições Finais

Art. 55 – É de responsabilidade total dos municípios participantes o transporte Intermunicipal.

Art. 56 – O Chefe de Delegação deverá comunicar à COE, com até 48(quarenta e oito) horas de antecedência, o dia e hora em que a delegação chegará e deixará o município sede, a fim de que haja vistoria no local de hospedagem.

Art. 57 – Todo e qualquer dano, prejuízos e depredações causadas em bens imóveis e/ou móveis utilizados na competição por integrante da sua delegação às instalações do município sede, será de inteira responsabilidade da Prefeitura Municipal representada pela delegação que causou o dano.

§ 1º - As normas e determinações estabelecidas pela empresa contratada para hospedagem e alimentação deverão ser obedecida e sua violação será responsabilizada, independente das normas cíveis e criminais.

§ 2º - Além das consequências previstas no caput deste artigo, o faltoso estará sujeito às penalidades previstas no CRJDD.

Art. 58 - Todos os participantes devidamente representados/assistidos por quem de direito, na efetivação de suas participações autorizam em caráter gratuito, irrevogável e irretratável ao Governo do Estado, através da SEJUCEL, a Prefeitura do Município sede e seus parceiros constituídos no presente Regulamento, a captar e fixar a suas imagens e vozes durante a realização dos jogos, em qualquer suporte existente, ficando estas entidades desta forma, plenamente capacitadas a utilizarem as imagens e vozes a seus exclusivos critérios a qualquer tempo, em Rondônia e no Brasil.

Art. 59 - O Município sede não poderá celebrar contrato de patrocínio para os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR sem a anuência da SEJUCEL.

Art. 60- Torcedores ou qualquer pessoa que estiverem utilizando instrumentos sonoros, de percussão ou similares e estes estiverem perturbando a ordem e/ou atrapalhando o desenrolar da competição, a Arbitragem em comum acordo com a Coordenação, deverão solicitar que cessem a utilização dos instrumentos, caso isso não ocorra, a competição será paralisada e tomadas as devidas providências, podendo ser penalizados os municípios responsáveis desde que identificados.

Art. 61 – O Coordenador de modalidade terá autonomia podendo acumular a função de Delegado da competição da modalidade em disputa..

Art. 62 - Os casos omissos no presente Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora dos jogos.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS



Atletismo

Art. 1º- A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Atletismo – CBAT/IAAF e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - Cada atleta poderá participar de no máximo 3 (três) provas individuais e 2 (dois) revezamentos. O município poderá inscrever até 3(três) atletas nas provas individuais e nos 2 (dois) revezamentos apenas uma equipe.

Parágrafo Único - Em competições de Categoria de Adultos, os atletas com 16 e 17 anos, em qualquer hipótese, **NÃO** poderão participar das seguintes provas, conforme Norma Número 12 da CBAT Art. 1º, Parágrafo 6º, alínea C:

- a) Masculino: Arremessos, Lançamentos, Decatlo, 10.000 m.r, Maratona e Marcha Atlética;
- b) Feminino: 10.000 m.r , Maratona e Marcha Atlética.

Art. 3º - As provas para a competição serão as seguintes:

Prova	Sexo
100 metros	Masculino e Feminino
200 metros	Masculino e Feminino
400 metros	Masculino e Feminino
800 metros	Masculino e Feminino
1.500 metros	Masculino e Feminino
5.000 metros	Masculino e Feminino
10.000 metros	Masculino e Feminino
4 x 100 metros	Masculino e Feminino
4 x 400 metros	Masculino e Feminino

Arremesso do Peso	Masculino e Feminino
Lançamento de Disco	Masculino e Feminino
Lançamento de Dardo	Masculino e Feminino
Lançamento do Martelo	Masculino e Feminino
Salto em Distância	Masculino e Feminino
Salto Triplo	Masculino e Feminino
Salto em Altura	Masculino e Feminino

Art. 4º - Será permitido o uso de implemento próprio pelo atleta, desde que os mesmos sejam previamente entregues para aferição por parte da coordenação da modalidade, que deverá ser entregue no Congresso Técnico da modalidade.

Formas De Disputa

Art. 5º - Cabe a coordenação da competição, a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteio de raias, ordem de largada e ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto do artigo 1º deste Regulamento.

Art. 6º - Quando não houver número de atletas para compor as séries eliminatórias, as provas serão realizadas como semifinais no horário das eliminatórias e como final no horário da semifinal.

Art. 7º - Quando não houver número de atletas para compor os grupos de qualificação, as provas serão realizadas como final no horário das eliminatórias.

Art. 8º - A competição será realizada em pista de atletismo, com no mínimo 4 (quatro) e no máximo 8 (oito) raias.

Art. 9º - Ao final da competição será declarada vencedora a equipe que somar o maior número de pontos obtidos nas provas individuais e de revezamentos, de ambos os sexos.

§ 1º - Caso ocorra empate na contagem de pontos final, entre duas (2) ou mais equipes em qualquer uma das colocações, vencerá o município que houver obtido maior número de primeiros lugares; persistindo o empate, será adotado o mesmo critério para as colocações seguintes até que se desfaça o empate. Se assim mesmo persistindo o empate, vencerá o município que tiver apresentado por qualquer um de seus atletas o melhor índice na competição.

§ 2º - A contagem de pontos seguirá o quadro abaixo, tendo a pontuação dobrada nas provas de revezamento

Classificação	Pontuação
1º Lugar	13 Pontos
2º Lugar	08 Pontos
3º Lugar	06 Pontos
4º Lugar	05 Pontos
5º Lugar	04 Pontos
6º Lugar	03 Pontos
7º Lugar	02 Pontos
8º Lugar	01 Ponto

§ 3º - Nas provas de revezamento a pontuação será dobrada

Art.10 - Será realizado um Congresso Técnico com representantes dos municípios participantes, para tratar, exclusivamente, de assuntos ligados a competição, tais como: normas gerais, confirmação de inscrição, aferição de implementos, entrada para a prova definição de altura para o salto em altura, sugestões para alteração de regulamento para o próximo ano, resultados, substituições de atletas nas provas entre os inscritos e outros.

Art. 11 - Será permitido o uso de sapatos (sapatilhas) com pregos para a competição.

Art. 12 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



Basquetebol

Art. 1º -A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Basquetebol – CBB/FIBA e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - Caso uma equipe não compareça ao local do jogo no horário estipulado ou esteja incompleta ou ainda seja desqualificada, a mesma perderá o jogo, sendo eliminada da competição.

Art. 3º - Os documentos de identificação dos atletas deverão ser entregues 20 (vinte) minutos antes do início do jogo, aos oficiais da mesa.

Art. 4º - A numeração dos jogadores será de 00 (zero, zero), 0(zero) a 99 (noventa e nove). Os números deverão ser devidamente costurados ou pintados, Tanto na Fase Regional como na Fase Estadual (Final), a numeração pode sofrer alterações de jogo para jogo

Art. 5º - O uniforme dos atletas consiste em camisa, calção, short, tênis e meias, com numeração obrigatória na frente e nas costas da camisa, caso haja numeração no calção, deverá ser o mesmo número da camisa. Na Fase Regional, a numeração na camisa será obrigatória apenas nas costas.

Art. 6º - Caso uma equipe venha ficar com um número insuficiente de jogadores para continuar uma partida, a mesma perderá o jogo, sendo computados os 2 (dois) pontos para a equipe adversária e mantidas as cestas das duas equipes para efeito de contagem.

Art. 7º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 8º - As equipes participantes deverão comparecer ao local do jogo, com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes das equipes deverão apresentar suas credenciais a equipe de arbitragem e/ou a coordenação da modalidade.

Art. 9º - Em função de primar pelos princípios gerais de conduta desportiva, a competição deve ser marcada pela preocupação do respeito mútuo, sendo assim serão repudiadas todas as formas de incitação a violência, discriminação de qualquer espécie e o emprego de fatores extra quadra como forma de pressão sobre dirigentes, arbitragem, integrantes das equipes e distúrbios causados pela torcida.

Caso ocorra um ou mais destes incidentes, a Arbitragem poderá suspender a partida, a qual será reiniciada em outro momento, podendo ser de portões fechados ou mesmo a partida sendo considerada encerrada.

Art. 10 - O Árbitro, desde que em quadra, é a autoridade competente para determinar por motivo relevante, a interrupção ou suspensão da partida. Quando ocorrerem interrupções prolongadas, por motivos relevantes, o árbitro em comum acordo com Coordenação Estadual, decidiram as medidas a serem tomadas a fim de restabelecer as condições normais para o prosseguimento do jogo.

§ Único - São considerados motivos relevantes para a interrupção da partida, os seguintes fatores;

1 – Mal estado de conservação da quadra que torne a partida impraticável ou que cause algum dano ao atleta;

2 – Iluminação inadequada;

3 - Falta de garantia momentânea a integridade física e psicológica das pessoas envolvidas no jogo;

4 – Conflitos ou distúrbios momentâneos em quadra, invasão do local de jogo, arremesso de objetos, pressão excessiva através de sons, palavras e similares sobre a Coordenação e Arbitragem.

A partida interrompida pelos motivos acima citados, será reiniciada logo após cessar o motivo pelo qual o jogo foi interrompido.

Caso não cessem os motivos da interrupção, a partida será suspensa e marcada para um outro momento pela Coordenação do evento ou mesmo cancelado definitivamente o jogo e sendo tomadas as medidas cabíveis.

Art. 11 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.



Capoeira

I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - A Competição de Capoeira será regida pelas Regras oficiais das modalidades disposições do presente Regulamento e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - O Campeonato será disputado por atletas com tempo de prática da Capoeira igual ou superior a três anos, os quais devem estar em pleno gozo de seus direitos civis, sendo vedada a participação de atletas que estejam cumprindo qualquer tipo de pena imposta pela justiça.

II - DA COMPETIÇÃO

Art. 3º - Os atletas menores de 18 anos só poderão participar do Campeonato com a autorização de um responsável legal.

§ Único - No ato da inscrição, ao preencher a ficha de inscrição online, o participante aceita todos os termos do regulamento e assume total responsabilidade por sua participação no evento de acordo com este regulamento.

Art. 4º - Os participantes são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas na ficha de inscrição. Caso haja fraude comprovada, o (a) atleta será desclassificado e responderá por crime de falsidade ideológica e/ou documental.

§ Único - Caso seja colocado em dúvida o tempo de prática o atleta deverá comprovar o mesmo através de certificado emitido por Instituições Esportivas da modalidade, caso não o tenha ou não seja comprovado, o atleta será desclassificado e o caso será enviado ao TJD.

Art. 5º - Buscar-se-á sempre como objetivo máximo deste Regulamento Desportivo, o alcance dos objetivos internacionais do "FAIR PLAY" (jogo limpo, belo, justo e honesto) resguardados os aspectos das estratégias de jogo tradicionais da Capoeira, consagrados pela ginga, finta e artimanhas típicas.

Art. 6º - Os atletas deverão estar no local de início dos jogos com uma hora de antecedência, quando serão dadas as instruções finais, os jogos iniciaram pontualmente no

horário determinado pela **SEJUCEL**, caso o atleta não esteja no local na hora de sua competição, terá pontuação zerada naquela luta.

III - DAS CATEGORIAS

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
PENA	Até 60 KG	ATÉ 53 KG
PESO LEVE	60,100 ATÉ 65 KG	53,100 ATÉ 57 KG
PESO MÉDIO	65,100 ATÉ 70 KG	57,100 ATÉ 61 KG
PESO MEIO PESADO	70,100 ATÉ 75 KG	61,100 ATÉ 65 KG
PESO PESADO	ACIMA DE 75,100	ACIMA 65,100 KG

Art. 7º - Os atletas poderão inscrever-se nas categorias abaixo as quais indicam o peso que o competidor deverá ter nos dias dos eventos. Caso o peso do competidor esteja acima ou abaixo do peso na qual se inscreveu, o mesmo será desclassificado, Segue:

IV - DA PESAGEM OFICIAL DOS ATLETAS

Art. 8º - A pesagem será feita em dois momentos; primeiro momento, serão chamados as delegações e seus atletas dos municípios, obedecendo aos seguintes critérios para pesagem individual por delegação, o atleta que estiver fora do peso deverá aguardar para uma segunda pesagem, após todas as delegações passarem pelas pesagens, inicia-se o segundo momento, onde os atletas que não estavam no peso inscrito poderão passar por uma segunda pesagem, para ver se atingiram o peso, o atleta não alcançando o peso na segunda pesagem será automaticamente desclassificado, não havendo terceira pesagem.

§ 1º - A pesagem será feita, pelos atletas nas suas respectivas categorias que foi inscrito, podendo ser acompanhada por um representante de cada município participante da Fase Final..

§ 2º A pesagem será feita no dia 26 de setembro no período da manhã, com local e horário a ser estabelecido e comunicado pela Coordenação através de documento oficial.

§ 3º - Somente farão parte da comissão técnica das Delegações os nomes que constarem na relação nominal na data das inscrições junto a SECRETARIA DO MUNICÍPIO INSCRITO NO JIR.

V - DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 9º - O Congresso Técnico da modalidade, será realizado no dia 26 de setembro de 2025 no período da manhã, com local e horário a ser estabelecido e comunicado pela Coordenação através de documento oficial.

§ 1º - O Congresso Técnico será presidido pela Coordenação da modalidade, para participar do Congresso Técnico e ter direito a voto, os representantes das Delegações deverão estar devidamente credenciados. Não será permitido o voto por procuração.

§ 2º - Caso seja solicitada alguma mudança no regulamento específico, isso só acontecerá, caso haja concordância unânime.

V - DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 10 - O sistema de pontuação para obter a classificação final do município, por gênero, será de acordo com a seguinte tabela:

Classificação	Pontuação
1º Lugar	16 Pontos
2º Lugar	12 Pontos
3º Lugar	10 Pontos
4º Lugar	08 Pontos
5º Lugar	04 Pontos
6º Lugar	03 Pontos
7º Lugar	02 Pontos
8º Lugar	01 Ponto

§ 1º - Caso haja empate na Classificação Final (pontuação somada de todos os pesos por sexo), os critérios para desempate serão os seguintes:

I - O município que obtiver o maior número de 1º lugar, persistindo o empate, serão observadas as colocações seguintes até que aconteça o desempate;

II - Caso não ocorra o Desempate, o mesmo será feito através de Sorteio;

§ 2º - Do Critério de Desempate, dos jogos individuais;

1º Critério - Maior pontuação na somatória do Jogo no ritmo do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) (Tradição, Técnica e Volume de Jogo);

2º Critério - Maior pontuação na somatória do jogo no ritmo do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) (Tradição, Técnica e Volume de Jogo);

3º Critério - Maior pontuação nas somatórias (dois jogos) em cada um dos dois ritmos sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) da competição no critério Técnica;

4º Critério - Maior pontuação nas somatórias (dois jogos) em cada um dos dois ritmos sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) da competição no critério Tradição;

5º Critério - Maior pontuação nas somatórias (dois jogos) em cada um dos dois ritmos sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) da competição no critério Volume de Jogo;

6º Critério - Caso ainda Permaneça empatado após todos os critérios acima, será solicitado aos atletas que executem os Seguintes toques (dois jogos) dos dois ritmos sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande) da competição no Berimbau Gunga, os 3 árbitros de mesa avaliaram a execução dos toques, aquele que de acordo com os árbitros não conseguir executar o toque corretamente será o perdedor, caso os dois executem os toques com perfeição a competição continuará empatada;

7º Critério - No caso de ainda haver empate após o critério 6, os árbitros solicitarão que aos atletas que executem no Berimbau Gunga, o toque e canto, ficando livre a escolha do ritmo sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) ou padrão **REGIONAL** (São Bento Grande), e o Canto, onde executarão frente a mesa onde os árbitros avaliaram a execução do toque e canto, aquele que de acordo com os árbitros não conseguir executar o toque e canto dentro do fundamento corretamente será o perdedor.

VII - DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 11 - Sistema com mais de 8 Competidores

São sorteados para os embates e passam 8 para a próxima fase, caso tenha número ímpar um é sorteado e passa automaticamente para próxima fase (chapéu), fazendo com que apenas os 7 mais bem pontuados passem para a próxima fase, somando com o que passou no chapéu fica o número de 8 competidores.

I -SISTEMA COM 8 COMPETIDORES

Caso tenha 8 competidores, passam os 4 mais bem pontuados para próxima fase, os 4 iram competir e os 2 mais bem pontuados faram a disputa de primeiro e segundo lugar, e os 2 menos pontuados faram a disputa de 3 e 4 lugares.

II -SISTEMA COM 5 a 7 COMPETIDORES

Permanece passando 4 para segunda fase, caso tenha número ímpar um será sorteado e passara para segunda fase automaticamente (chapéu), fazendo assim apenas 3 se classificarem da primeira para a segunda fase, somando com o que passou no chapéu temos os mesmos 4 para a segunda fase.

III -SISTEMA COM 3 COMPETIDORES

Caso tenha apenas 3 competidores os mesmos lutaram entre si e os dois atletas com maior número de pontos faram a disputa de primeiro e segundo lugar;

IV - SISTEMA COM 2 COMPETIDORES

Caso tenha apenas 2 competidores faram apenas dois jogos um de Benguela e um de SBGR, e pelo número de pontos será definido o campeão.

V - SISTEMA COM 1 COMPETIDOR

Caso tenha apenas um atleta inscrito o mesmo já será dado como campeão.

§ 1º - Só haverá competições em jogo de dupla nos estilos e ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e padrão **REGIONAL** (São Bento Grande);

§ 2º - O sistema de competição avaliará sempre o melhor atleta, podendo dois atletas que jogaram juntos passarem para próxima fase, pois passarão para próxima fase os atletas com maior número de pontos somados a cada fase nos dois jogos sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e padrão **REGIONAL** (São Bento Grande). Evitando assim a premissa de Locaute e eliminação de oponente, visando o jogo limpo e bonito, podendo tirar dos atletas o melhor jogo;

§ 3º - Após cada jogo “luta” será sorteado novamente as duplas, para o Jogo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) será feito um sorteio e após os embates outro sorteio para o jogo padrão **REGIONAL** (São Bento Grande), respectivamente;

§ 4º - A cada fase o atleta enfrentará dois adversários diferentes, um no jogo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) será feito um sorteio e após os embates outro sorteio para o jogo padrão **REGIONAL** (São Bento Grande).

§ 5º - O tempo de cada jogo será 40 segundos (Quarenta Segundos) ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e de 30 segundos (trinta segundos) padrão **REGIONAL** (São Bento Grande);

§ 6º - Os Atletas serão classificados pela somatória de pontos atribuídos de 0 (zero) à 5 (cinco) pelos 03 (três) Árbitros de mesa. Podendo somar um total de 15 pontos por ritmo ou até 30 pontos contabilizando os pontos dos dois ritmos;

§ 7º - Passarão para próxima fase os atletas com as melhores notas na somatória dos dois ritmos;

§ 8º - Caso exista número ímpar de atletas na primeira fase, um atleta será sorteado para passar automaticamente para próxima fase, tendo assim vaga garantida, fazendo com que diminua uma vaga para os demais competidores, salvo quando existirem apenas 3 atletas inscritos na categoria;

Ex. - 17 competidores, um é sorteado para próxima fase (chapéu), restam 16 atletas, os mesmos competiram entre si, passam apenas os 7 mais bem pontuados. Juntando com o que passou no chapéu somando 8 atletas para próxima fase;

§ 9º - Só existirá número ímpar de competidores na primeira fase, nas fases seguintes o número de atletas sempre será par;

§ 10 - Das Finais, se o número de atletas na categoria for superior a 8, quando chegar a um total de 4 atletas, a pontuação definirá quem disputará a final (primeiro e segundo lugar), sendo os dois mais pontuados farão a final, e o terceiro e quarto lugar será definido pela pontuação anterior (não tendo assim disputa de terceiro e quarto lugar, já sendo definido pela pontuação anterior);

§ 11 - Só será feita disputa “luta” de terceiro e quarto lugar caso o número de competidores seja igual ou inferior a 8 na categoria, salvo no caso de 3 atletas na categoria;

§ 12 - As duplas serão formadas aleatoriamente, por sorteio realizado pelo Árbitro de Sorteio;

§ 13 - Os Atletas sorteados para o jogo deverão, após serem examinados pelo árbitro central, entrar na roda, dar uma “volta ao mundo”, posteriormente devem cumprimentar-se e, ao comando do árbitro, ir para o jogo;

§ 14 - Os atletas que não estiverem competindo, mas que forem pertencentes à mesma categoria que estiver em julgamento, deverão posicionar-se junto ao lado externo da linha de segurança, não podendo interferir de qualquer modo;

§ 15 - Os demais atletas de outras categorias e remanescentes no local deverão compor a roda;

§ 16 - Salvo aqueles da próxima categoria que sentirem necessidade de prévio aquecimento, deverão fazer o mesmo mantendo certa distância do local de competição;

§ 17º - Quando houver situações referentes a resultados ou sobre arbitragem, o Chefe de delegação e/ou técnico poderão solicitar esclarecimentos à coordenação de forma verbal ou escrita. Conforme o tipo de questionamento, a solicitação poderá ser de imediato;

§ 18 - Somente poderão permanecer na roda de os atletas, devidamente uniformizados, e os Chefes de Delegação e Técnicos;

§ 19 - O aquecimento dos atletas não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. As equipes deverão se aquecer com antecedência fora da área de competição;

§ 20 - Os Jogos terá a duração de 40 segundo (Quarenta Segundos) ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e de 30 segundos (trinta segundos) padrão **REGIONAL** (São Bento Grande), sendo cronometrados cada tempo;

§ 21 - Nenhuma das fases da competição deixará de ser realizada, em virtude do não comparecimento de equipes ou Delegação;

§ 22 - Se por qualquer circunstância, Atleta, Técnico ou chefe de Delegação de não comparecer ao local da competição até trinta (30) minutos antes da hora prevista para o início, caberá ao representante da Delegação, depois de cientificadas a delegação interessadas, SALVE ALGUMA SITUAÇÃO OU PENDÊNCIA JUNTO AO TJD;

§ 23 - Em caso de WO, além dos três pontos ganhos, para efeito de contagem, será conferido a nota de 1 x O em todos os jogos (já realizados ou a realizar), independente da colocação do jogo já realizado, a equipe faltosa estará automaticamente eliminada da competição;

§ 24 - Os árbitros só darão inicio a partida, após o Diretor de arbitragem verificar pessoalmente, as assinaturas na súmula;

§ 25 - Após a realização da competição, o árbitro elaborará seus relatórios técnicos e disciplinares, em modelos próprios.

Art.12 - Dos Golpes, são terminantemente proibidos nas competições os seguintes golpes abaixo listados e, para firmar o conhecimento coletivo desta restrição, dadas as diferenças de nomes entre grupos e regiões brasileiras, os árbitros deverão demonstrá-los antes da competição:

- Cabeçada na face;
- Agarrões;
- Cotoveladas na face e nas costas;
- Forquilha (dedo nos olhos);
- Cutilada;
- Galopante;
- Telefone;
- Tesoura nos braços;
- Socos;
- Rasteira na mão;
- Rasteira com as mãos;
- Golpes de projeções;
- Golpes baixos atingindo genitais;

§ 1º - Não será permitido qualquer tipo de nocaute.

§ 2º - Não são considerados agarrões:

- Arrastão;
- Boca de calça;
- Bahiana;
- Travas de mão.

§ 3º - Nos demais são permitidos todos os golpes, movimentos e efeitos típicos da capoeira, criteriosamente observadas suas condições de aplicação, intensidade e intenção, sendo proibidos golpes traumáticos aplicados de forma a evidenciar o adversário em situação de inferioridade física e moral, sendo qualquer flagrante antiético ou antidesportivo passivo de desclassificação;

§ 4º - Não será permitido qualquer tipo de nocaute “**Intencional**”, Sendo o Atleta desclassificado imediatamente;

§ 5º - Quanto aos Agarrões, observar-se-á criteriosamente sua aplicação, quanto à intenção e intensidade;

§ 6º - Não serão computados pontos específicos pela aplicação de quaisquer golpes em particular e sim pela harmonia dos aspectos exibidos pelos capoeiristas.

§ 7º - Em nenhuma hipótese serão admitidos golpes que ofendam a integridade física e moral dos oponentes de forma intencional, posto que não serão justificadas atitudes violentas ou insultos durante os eventos desportivos, em caso de atitude antidesportiva ou violenta o atleta será desclassificado, os demais casos serão enviados ao TJD;

§ 8º - Será adjudicado ao jogador que sofreu ato ilícito durante o jogo a soma de 01 (um) ponto em cada quesito do jogo no qual ele sofreu a falta, fazendo-se o devido registro na súmula, podendo ainda cada Árbitro da Mesa Julgadora atribuir notas superiores caso julgarem aplicável por desempenho do mesmo.

Art. 13 - Todos os participantes deverão estar descalços rigorosamente uniformizados nos padrões oficiais, com calça à altura dos calcanhares, inteiramente branca de helanca, e camiseta de mangas curtas. Pode constar no uniforme o nome da academia, grupo ou qualquer outra entidade. Preferencialmente para melhor identificação, poderá ter o nome ou o brasão do município. A numeração será de responsabilidade da entidade contratada para realizar o evento. Segue abaixo como sugestão a vestimenta.

§ 1 - Não poderá utilizar objetos metálicos ou perfurantes que possam pôr em risco a segurança do companheiro de jogo sendo, contudo admissível o uso de protetores bucais e de articulações, caso conste que o atleta participou do jogo com objeto (Brinco, Piercing, Colar de Metal) o mesmo pode ser desclassificado.

VIII - DA ARBITRAGEM

Art. 14 - A Equipe de arbitragem será constituída por 15 Árbitros e 02 Árbitros de mesa assistentes, totalizando 17 Árbitros conforme abaixo:

01- Diretor de Competição;
01- Diretor de Arbitragem;
01- Árbitro de Tempo (Cronometrista e apito);
01 - Árbitro de Sorteio - (Assistente de arbitragem);
01 - Árbitro de Central - (Árbitro Principal);
01 - Árbitro de Mesa - Tradição;
01- Árbitro de Mesa - Técnica;
01- Árbitro de Mesa - Volume de Jogo;
01 - Árbitro Berimbau Gunga;
01- Árbitro Berimbau Médio;
01- Árbitro Berimbau Viola;
01- Árbitro Atabaque.
02 - Árbitro Pandeiros;
01- Árbitro Ritmistas Agogô;
02 - Árbitro de Mesa – (Assistentes).

§ 1º - O Arbitro Central e os Árbitros de Mesa não podem ter nenhum tipo de vínculo com entidades e ou atletas participantes (membros da mesma instituição ou vínculo com Atletas, Técnicos ou Municípios Rondonienses).

§ 2º - Cada Árbitro de Mesa pontuará cada atleta com valores entre 0 e 5 pontos conforme abaixo:

Nota - 5 - EXCELENTE;
Nota - 4 - MUITO BOM;
Nota - 3 - BOM,
Nota - 2 - REGULAR,
Nota - 1 - RUIM
Nota - 0 - INSUFICIENTE

§ 3º - As notas deverão ser informada em placas mostradas com visibilidade para que todos a quem interessar possam visualizar para depois serem anotadas em súmula.

Art. 15 - Caberá ao Diretor de Competição a preparação de todo equipamento e material humano necessário à realização de competições.

Art. 16 - Caberá ao Diretor de Arbitragem toda responsabilidade por árbitros e auxiliares de arbitragem durante a competição.

Art. 17 - A equipe de arbitragem será constituída de:

I - Diretor de Competição;
II - 01 Diretor de Arbitragem;
III - 01 Árbitro de Central (Árbitro Principal);

IV - 04 Árbitros Laterais;

§ 1º- Caberá ao Diretor de Competição a preparação de todo equipamento e material humano necessário à realização de competições.

§ - 2º- Caberá ao Árbitro de Central (Árbitro Principal) coordenar a entrada e saída dos capoeiristas em cada volta, interrompendo-a cada vez que for necessário, observando qualquer atitude antiética ou antidesportiva, por qualquer um dos participantes, procedendo conforme o caso, sua desclassificação ou desqualificação, todavia interferindo o menos possível na volta, podendo paralisá-la a qualquer momento do jogo, se julgar que houve perda da continuidade do jogo, ou conforme solicitação dos Árbitros Laterais, assinando a súmula da mesa colocando ao verso da mesma, observações pertinentes a questões de indisciplina que eventualmente venham a ocorrer. Deverá ainda fiscalizar a execução correta do ritmo solicitado para a competição.

§ 3º- Caberão aos Árbitros Laterais a atribuição de notas para cada um dos quesitos constantes no artigo 15, entregando suas súmulas assinadas ao assistente de arbitragem.

§ 4º- Todos deverão estar devidamente uniformizados de acordo com as deliberações oficiais: calça social preta, camisa social preta, terno preto e sapato social preto, portando símbolo da Entidade

Art. 18- A equipe de auxiliares de arbitragem será composta de:

I - 01 Árbitro de Tempo (cronometrista e apito);

II - 01 Árbitro Assistente de arbitragem;

III - 02 Árbitro Assistentes de mesa;

§ 1º- Caberá ao assistente de arbitragem a circulação das súmulas dos árbitros à mesa de controle central.

§ 2º- Caberão aos Árbitro de Mesa Assistentes de mesa a transcrição das notas das súmulas dos árbitros à súmula da mesa, fazendo a somatória dos pontos e classificação geral dos capoeiristas e de seus municípios.

§ 3º- Caberá ao Árbitro de Tempo (cronometrista e apito) cronometrar o tempo das voltas, paralisando-a toda vez que for solicitado pelo dirigente de roda e informando-lhe quando finalizado tempo de cada jogo.

Art. 19 - Com o objetivo de manter a ordem desportiva e o respeito e os atos emanados de seus poderes internos, poderão serem aplicadas pelos Árbitros sanções aos atletas que fizerem uso de golpes proibidos

§ Único - No intuito de manter o ordenamento disciplinar o Árbitro Central poderá aplicar as seguintes penalidades:

I - Cartão Amarelo – Situação de advertência ao capoeirista por atitudes incompatíveis com o presente Regulamento, aplicável por no máximo, duas vezes, sendo que persistindo a situação, proceder-se-á a exclusão do mesmo

II - Cartão Verde – Situação de desqualificação e retirada do capoeirista da competição.

III - Cartão Vermelho – Desclassificação e expulsão do capoeirista da competição, independentemente da aplicação ou não de advertências anteriores.

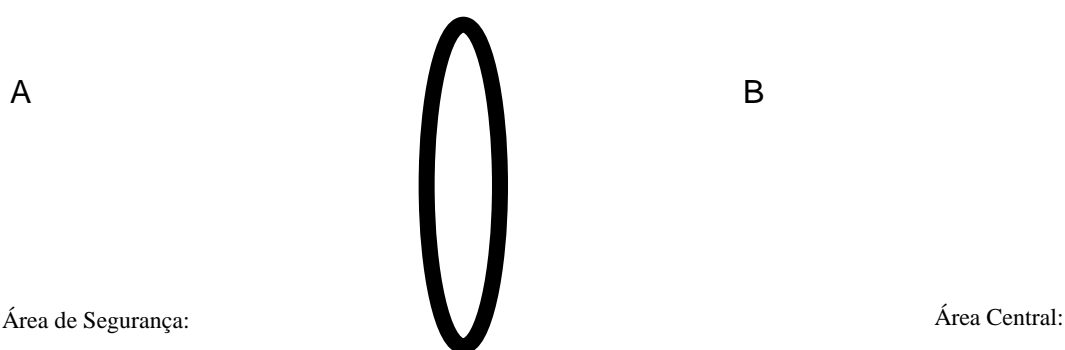
As penalidades somente poderão ser aplicadas após decisão definitiva dos Árbitros.

IX - DA ÁREA DA COMPETIÇÃO

Art. 20- A área de competição constará de uma Roda Central (Roda Macia), tatame específico da modalidade em círculo de 2,50m (dois metros e meio) de raio, onde haverá uma Área de Segurança concêntrica de 3,50m (três metros e meio) de raio., da seguinte forma:

I - Área de Segurança, de 3,50m (três metros e meio) de raio;

II - Área de Jogo sendo um do padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e outro do padrão **REGIONAL** (São Bento Grande): 2,50m (dois metros e meio)) de raio;



3,5 m



Parágrafo Único - Deverão permanecer na área de competição os atletas que irão competir em sua categoria, o que é optativo para os demais permanecer no local, não será permitido gravações, fotos e similares nesta área pelos participantes. Os atletas que estiverem competindo deverão permanecer no local até o final da competição e deverão cumprir todos os requisitos característicos da modalidade (canto, palmas e coro)

Art. 21 - Na competição os participantes serão chamados o mesmo deverão dá a Volta ao Mundo movimentos para que os árbitros identifiquem o número e o município que irá jogar. O jogo o atleta deve mostrar toda expressão corporal, que permitam, os árbitros evidenciar suas habilidades técnicas, domínio e harmonia do conjunto dos capoeiristas que se apresentarem, os quais serão avaliados por seus desempenhos em relação à: Tradição, Harmonia, Técnica e Volume de jogo.

Art. 22 - Na competição, cada atleta será chamado por sua vez o outro competidor e deverá estar atento orquestra, sob a orientação de seu responsável técnico. Ao som do apito, o berimbau Gunga autoriza o início do jogo e o tempo será cronometrado concedido para a sua exibição de no máximo, de 40 segundos (Quarenta Segundos) ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e de 30 segundos (trinta segundos) padrão **REGIONAL** (São Bento Grande)

Parágrafo Único - A contagem do tempo para a Competição será iniciada a partir do toque do berimbau, que deverá iniciar no máximo em terá a duração de 40 segundos (Quarenta Segundos) ritmos distintos, lento e rápido, sendo padrão **ANGOLA** (São Bento Pequeno) e de 30 segundos (trinta segundos) padrão **REGIONAL** (São Bento Grande), após a chamada dos competidores, ocasião na qual se iniciará o tempo de competição.

X - DA BATERIA E FORMAÇÃO DA ORQUESTRA

Art. 23 - Os instrumentos da Bateria serão dispostos conforme indicado abaixo:

01 Berimbau Gunga;
01 Berimbau Médio;
01 Berimbau Viola;
01 Atabaque;
02 Pandeiros;
01 Agogô;

I - De maneira nenhuma será permitido que sejam entoadas canções que ofendam a moralidade e denigrem ou diminuam os competidores;

§ 1º - Os ritmistas devem marcar o ritmo solicitado pela competição, entoando canções de capoeira.

§ 2º - Não poderá ocorrer troca de instrumentistas enquanto os jogos estiverem acontecendo.

§ 3º - Os Membros da bateria deveram trajar calça totalmente branca e camisa da organização com identificação;

§ 4º - Poderão participar na bateria, atletas de ambos os sexos desde que atendam ao descrito nas Seções anteriores.

Art. 24 - A equipe de ritmista será constituída de acordo com a tradição da procedência do ritmo de berimbau a ser entoado, a saber: Angola ou Regional.

§ 1º- O ritmo de São Bento Pequeno de Angola deverá obrigatoriamente ser composto pelos ritmistas conforme indicado, na seguinte ordem de formação:

I - 02 Pandeiros

II - 01 Berimbau Viola - (Toque: Repique ou Floreio)

III - 01 Berimbau Médio - (Toque: São Bento Pequeno)

IV - 01 Berimbau Gunga - (Toque: Angola)

V - 01 Agogô

VI 01 Atabaque

§ 2º- O ritmo de São Bento Grande (Regional) deverá obrigatoriamente ser composto pelos ritmistas conforme indicado, na seguinte ordem de formação:

a) 01 Pandeiro

b) 01 Berimbau Médio - (Toque: São Bento Grande)

c) 01 Pandeiro

§ 3º- Todos participantes deverão estar descalços rigorosamente uniformizados nos padrões oficiais, com calça à altura dos calcanhares, inteiramente branca de helanca, camiseta branca, de mangas curtas, gola careca, portando símbolo da Entidade

§ 4º- Em ambos os ritmos o capoeirista procurará demonstrar suas artimanhas para realização dos movimentos, sua superioridade técnica, estética, ritmo, ataque, defesa, equilíbrio e penetração, evidenciando sempre os aspectos do Jogo e não da Luta.

§ 5º- Em nenhuma hipótese serão admitidos golpes que ofendam a integridade física e moral dos oponentes de forma intencional, posto que não serão justificadas atitudes violentas durante as competições, sendo os infratores encaminhados a Justiça Desportiva.

§ 6º- Não serão computados pontos específicos pela aplicação de quaisquer golpes em particular e sim pela harmonia dos aspectos exibidos pelos capoeiristas.

§ 7º- São permitidos todos os golpes, movimentos e efeitos típicos da capoeira, criteriosamente observadas suas condições de aplicação, intensidade e intenção, sendo proibidos golpes traumáticos aplicados de forma a evidenciar o adversário em situação de inferioridade física e moral., exceto o já citados no Art 12

Art. 25 - Durante todo o período da Competição, os atletas não poderão: utilizar qualquer tipo de droga ou medicamento sem a existência de justificativa médica, ingerir bebidas que contenha qualquer nível de teor alcoólico. Comer, beber, fumar ou injetar em seu corpo qualquer produto natural ou artificial considerado ilegal pelo C.O.B que possa dar-lhe

qualquer tipo de vantagem física ou psicológica sobre os demais competidores. O atleta flagrado em qualquer das faltas acima será imediatamente desclassificado e será enviado relatório para o TJD.

Art. 26 - Ao assinar o termo de responsabilidade e participar do Campeonato de Capoeira Desportiva dos Jogos Intermunicipais de Rondônia o (a) atleta, ou seu responsável legal, assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita totalmente o Regulamento, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor de seu estado de saúde e de sua aptidão física para participar do campeonato.

Art. 27 - Ao se inscrever nesta competição, o atleta assume automaticamente o conhecimento de todos os termos deste Regulamento, estando de acordo com todos os itens supracitados e acatando todas as decisões da organização, comprometendo-se a não recorrer a nenhum órgão ou Tribunal, no que diz respeito a qualquer punição imputada pelos organizadores do evento.

XI – DAS PENALIDADES

Art. 28 - Estará automaticamente suspenso pelo jogo subsequente, o atleta, dirigente ou comissão técnica que:

I - três advertências verbais: será suspenso automaticamente por um jogo

§ 1º -O cartão amarelo poderá ser aplicado no máximo 02 (duas) vezes em função a atitudes incompatíveis com as normas estabelecidas, caso persista a situação, proceder-se-á a exclusão. Para cada cartão amarelo recebido, o competidor perderá 1 (um) ponto na somatória final de pontos.

§ 2º - O cartão vermelho, terá como punição a desclassificação e expulsão da competição, independentemente da aplicação ou não de advertências anteriores.

Art. 29 - O controle do número de suspensão e o cumprimento da penalidade são de responsabilidade de cada equipe, independente de comunicação oficial ou de julgamento, desde que no término da disputa a Coordenação comunique oficialmente ao atleta ou técnico a infração cometida.

Art. 30 - A equipe da Delegação (dirigentes, atletas, e membros da comissão técnica) que causar a interrupção em uma das fases dos Jogos de Capoeira, será advertida e caso não cesse o incidente, a mesma poderá ser desclassificada e o ocorrido será enviado ao TJD, para apreciação e julgamento.

Art. 31 – Todos os participantes desta Competição estarão sujeitos as penalidades, não só por atos praticados em jogos em que estiver participando, mais também em todos os outros jogos da competição e eventos, que na condição de espectadores houverem praticado

desordem, agressão verbal aos árbitros, delegados, funcionários da secretaria e comissão, organizadora, basta ser reconhecido e constado em súmula ou relatório.

Paragrafo Único – Para evitar eventuais problemas, não é permitido a realização jogos “lutas” preliminares de aquecimento, antes, durante ou após a competição. A Coordenação não responsabiliza por eventuais jogos “lutas” feitas fora do local preparado para a competição.

XII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 32- Os casos omissos no presente Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora dos jogos.



Ciclismo

Art. 1º - A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da UCI e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - Para os dois sexos será permitida a utilização de qualquer tipo e marca de bicicleta.

Art. 3º - Cada atleta só poderá ser inscrito em seu grupo específico, de acordo com o sexo Masculino e Feminino.

Art. 4º - A concentração dos ciclistas realizar-se-á 1(uma) hora antes do horário previsto para a largada, para assinatura da súmula, bem como, para conferência das credenciais e preparativos. Todos os ciclistas deverão obrigatoriamente, apresentar credencial expedida pela organização do evento no momento da assinatura da súmula, que se dará 30 (trinta) minutos antes do início da prova.

Art. 5º - A largada será dada rigorosamente no horário estabelecido pela organização e divulgado em boletim oficial, de acordo com o programa. Os ciclistas que não assinarem a súmula serão enquadrados no artigo de sanções.

Art. 6º - A contratada fornecerá números de identificação aos ciclistas, que deverão ser fixados no centro e parte inferior das costas (dorsal), números nas laterais do capacete para as provas de ciclismo e placas de 18X18cm colocadas à frente do guidão para a prova de mountain bike.

Art. 7º - Todos os ciclistas deverão utilizar capacete protetor, do início ao final da prova.

Art. 8º - O ciclista deverá competir regularmente uniformizado, ostentando visivelmente os números, de acordo com o regulamento.

Art. 9º - A contagem de pontos para efeito de classificação e premiação será a seguinte:

1º lugar	2º lugar	3º lugar	4º lugar	5º lugar	6º lugar	7º lugar	8º lugar
20 pontos	16 pontos	12 pontos	8 pontos	6 pontos	5 pontos	4 pontos	3 pontos

§ 3º - Caso haja empate no número de pontos será critério de desempate para se conhecer o Campeão Geral do JIR 2025:

Critério de Desempate
1 – Maior número de primeiros lugares
2 – Maior número de segundos lugares
3 – Maior número de terceiros lugares

4 – Maior número de quartos lugares
5 – Maior número de quintos lugares
6 – Maior número de sextos lugares
7 – Maior número de sétimos lugares
8 – Maior número de oitavos lugares
9 - Sorteio – A critério da CCO

Art. 10 - As provas a serem disputadas são as seguintes:

Provas	Masculinas	Femininas
Contra o relógio individual	Aprox.5.000m	Aprox.5.000m
Prova em circuito	60 minutos + 01 volta	50 minutos + 01 volta
Prova de resistência	02h:30min + 01 volta	01h:30min + 01 volta
Maratona Mountain Bike	De 60 a 100 km	De 60 a 100 km

Parágrafo Único: Na Prova de resistência será permitida somente a formação de equipe com atletas do mesmo Município.

Art. 11 - As provas serão realizadas em percurso totalmente fechado, não sendo permitida a entrada de qualquer veículo.

Art. 12 - Da Regulamentação das Provas:

I – Prova Contra Relógio

§1 - A prova é contra relógio individual com partida parada.

§2 - A ordem de partida será estabelecida pelos comissários, através de sorteios.

§3 - A prova será corrida em final direta, com até 03 (três) atletas por município.

§4 - Em caso de empate, será realizado uma nova tomada de tempo entre os atletas que estiverem com o mesmo tempo.

§5 - Todos os corredores devem efetuar a sua tentativa na mesma ocasião. Caso a condição climática venha a mudar, fica a critério da Coordenação, dar continuidade ou não a Competição

§6 - A prova será realizada preferencialmente em um terreno com altimetria plana e distância de aproximadamente 05Km (cinco quilômetros).

§7 - Na partida, cada corredor é mantido no lugar de saída e seguro por um comissário (o mesmo para todos os participantes).

§8º - As partidas serão efetuadas igualmente a uma prova de contra relógio em estrada, e o cronometro será acionado ao mover da roda dianteira.

§9º - A partida é feita a cada 1(um) minuto de intervalo entre os participantes, de acordo com a ordem de largada a ser determinada em reunião técnica.

§10 - Em caso de falsa partida, o corredor efetuará uma nova partida após o último ciclista.

§11 - Em caso de acidente o corredor acidentado fará uma nova partida, após o último ciclista.

§12 - Um ciclista não poderá efetuar mais do que 2(duas) partidas

§13 - Será declarado vencedor o atleta que realizar o percurso em menor tempo. As classificações subsequentes obedecerão, em ordem crescente, os tempos obtidos.

II - Prova em circuito

§14 - Prova de estrada é uma corrida em circuito, em uma distância e tempo determinados, com até 05 (cinco) atletas por município.

§15 - A prova desenrola-se em um circuito fechado e será o vencedor, quem cruzar a linha de chegada na última volta em primeiro lugar e assim sucessivamente.

§16 - Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um pé no chão.

§17 - A partida será dada lançada após uma volta neutralizada.

§18 - Os corredores sobrados pelo pelotão principal devem imediatamente abandonar a pista, isto é, quando um corredor perder uma volta, será retirado da prova pela equipe de arbitragem.

§19 - A última volta será indicada por sino e/ou apito.

§20 - Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não perca a volta.

§21 - A corrida pode ser interrompida em caso de queda da maioria dos ciclistas. Os comissários decidirão se a prova será retomada, completando a distância que faltava para finalizar a prova no momento da queda ou se reinicia a prova novamente. A mesma regra se aplica em caso de problemas climáticos.

III – Prova de Resistencia

- Prova de resistência é realizada em uma distância ou tempo determinados, com até 05 (cinco), atletas por município.

§22 - A prova desenrola-se em um circuito fechado ou estrada (caso seja estrada a distância será de aproximadamente 100km para Masculino e 60km para feminino) e será o vencedor, quem cruzar a linha de chegada na última volta ou na meta final em primeiro lugar e assim sucessivamente.

§23 - Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um pé no chão.

§24 - A partida será dada lançada após uma volta neutralizada.

§25 - Os corredores sobrados pelo pelotão principal devem imediatamente abandonar a pista, isto é, quando um corredor perder uma volta, será retirado da prova pela equipe de arbitragem.

§26 - A última volta (caso seja realizada em estrada), será indicada por sino e/ou apito.

§27 - Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não perca a volta (em caso de circuito).

§28 - A corrida pode ser interrompida em caso de queda da maioria dos ciclistas. Os comissários decidirão se a prova será retomada, completando a distância que faltava para finalizar a prova no momento da queda ou se reinicia a prova novamente. A mesma regra se aplica em caso de problemas climáticos.

IV – Prova de Mountain Bike – XCM – Cross Country Maratona

REGRAS TÉCNICAS EVENTOS DE XCM – CROSS COUNTRY MARATONA

§29 DISTÂNCIA E QUANTIDADE DE ATLETAS

- Mínimo: 60 km e Máximo: 100 km, sendo possível a participação de até 02 (dois) atletas de cada gênero por município.

§30 PERCURSO

- O percurso deve ser marcado a cada dez (10) quilômetros por uma placa indicando a distância restante a ser percorrida.

- A corrida pode ser realizada em uma única volta ou em várias voltas com um número máximo de voltas de três (3).

- No caso de uma única volta, o percurso não pode incluir nenhuma seção a ser feita por duas vezes.

- Somente as linhas de partida e chegada podem estar localizadas no mesmo local.

- O organizador deve providenciar para os eventos de XCM uma moto para marcar a frente da corrida (lead bike) e uma moto para marcar a parte traseira da corrida (moto vassoura).

- Caso o percurso tenha alguma parte de asfalto, a mesma não deve exceder 15% do percurso total.

§31 EXEMPLOS DE MARCAÇÃO E PLACAS DE SINALIZAÇÃO

Para todas as corridas no formato de maratona, o percurso deve ser marcado com eficiência e placas visíveis para garantir que possa ser seguido sem problemas.

- O percurso deve estar marcado a cada KM por uma placa indicativa da distância faltante para a linha de chegada;

- Placas com flechas indicativas do caminho devem ser colocadas no percurso, principalmente nas interseções e locais perigosos. Devem estar a 1.5m do chão, para uma clara visão do atleta. As placas devem estar posicionadas 10m antes da interseção, curva ou local perigoso, devem estar afixadas no local e também 10 m após, para o atleta ter

certeza de que está no caminho certo. Um "X" deve ser usado para marcar a direção errada. Quando

- Quando possível e necessário, raízes, troncos, rochas, etc devem estar marcados com tinta fluorescente biodegradável para indicação de obstáculo e perigo.

§32 ÁREA DE ABASTECIMENTO/ASSISTÊNCIA MECÂNICA

- Para as provas de XCM no mínimo 02 zonas de abastecimento/apoio mecânico deverão ser providenciadas. É fortemente recomendável uma terceira zona de abastecimento/apoio mecânico.

- Os organizadores devem antecipar as possibilidades de acesso das equipes durante os eventos de XCM à zona de abastecimento/assistência mecânica.

- Não é permitido assistência mecânica e abastecimento fora das zonas designadas para esse fim. A única exceção a essa regra se restringe a abastecimento ou assistência mecânica entre ciclistas membros de uma mesma equipe.

- Os ciclistas podem transportar ferramentas e peças de reposição, desde que isso não envolva nenhum perigo para o próprio ciclista ou para os outros concorrentes.

- Não é permitido que os Diretores Esportivos corram dentro da zona de assistência.

- A assistência mecânica autorizada durante uma corrida consiste em reparos ou na substituição de qualquer parte da bicicleta que não seja o quadro. Não são permitidas trocas de bicicleta e o ciclista deve cruzar a linha de chegada com a mesma placa de identificação do guidão que ele possuía no início.

Art. 13 - *O apoio mecânico nas provas de estrada, será permitido em todo o circuito, exceto 100metros antes e 100metros depois da linha de largada/chegada da prova.*

Parágrafo Único: Entende-se por apoio mecânico todo e qualquer conserto ou auxílio que venha a ser efetuado na bicicleta do participante.

Art. 14 - Os apoiadores deverão prestar assistência mecânica parados sempre ao lado direito da pista. Não será permitido o apoio móvel (bicicletas/motos).

Art. 15 - Os ciclistas que forem alcançados por um grupo igual ou maior de ciclistas, serão desclassificados, tendo que deixar a pista imediatamente.

Art. 16 - O ciclista que, por ventura, sentir-se prejudicado durante alguma das provas, poderá apresentar recurso ao presidente do colégio de comissários, através de seu representante legal, de forma individual e respeitosa, logo que ultrapasse a linha de chegada.

§1º- O recurso deverá ser feito por escrito, assinado e apresentado conforme o que prescreve o regulamento geral para encaminhamento de recursos.

§2º- Eventuais reclamações sobre os resultados também deverão seguir o mesmo procedimento citado no parágrafo anterior.

§3º- Caso o recurso ou reclamação envolva um dos 3 (três) primeiros classificados, a cerimônia de entrega de prêmios será adiada, até que a decisão final do colégio de comissários seja divulgada.

Art. 17 - Para a realização das provas será instalado um júri de apelação, composto por 3(três) membros, que serão conhecidos no Congresso Técnico.

Art. 18 - Os casos omissos, não previstos nos regulamentos, serão resolvidos pela Coordenação



Futebol Society

Art. 1º - A modalidade de FUTEBOL 7 SOCIETY será regida com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol Society – CBSS/FIFO7S e adaptações contidas no presente Regulamento, obedecendo às normas oficiais do Regulamento Geral dos Jogos do JIR 2019. Sendo realizado somente o sexo masculino em caráter experimental, mas com pontuação para a classificação Geral;

Art. 2º - Os jogos terão 50 minutos de duração, divididos em dois tempos de 25 minutos corridos, com intervalo de 10 minutos entre ambos.

Art. 4º - Uma partida poderá ser suspensa pelos seguintes motivos:

1. Falta de energia elétrica, Ocorrências Climáticas e outras situações que não sejam causadas pelas equipes – O jogo será finalizado caso tenha se concretizado 75% de sua realização sendo obrigatoriamente aguardar 30 (trinta) minutos. Caso seja antes dos 75% será iniciado um novo jogo independente do placar que esteja;

2. Brigas e/ou tumulto no local da competição/insuficiência de atletas – Os oficiais de arbitragem suspenderá a partida e o relatório será encaminhado a coordenação do evento.

Art. 05º – Os atletas, dirigentes, treinadores, massagistas, fisioterapeutas, atendentes, preparador físico e médico, que tenham sido expulsos da partida ou que estejam cumprindo penalidade disciplinar ou administrativa, de suspensão, quando presentes no local dos jogos deverão se posicionar, obrigatoriamente, no lado oposto do local onde se encontra o banco de reservas de sua equipe no campo de jogo.

Art. 06º – Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 05 atletas no campo de jogo.

Art. 07º – Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 03 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente, inclusive quando e durante as cobranças de penalidades máximas (shoot out).

Art. 08º – Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 14 atletas por equipe, podendo ser completada até o final da partida, inclusive na prorrogação. As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

Art. 09º – O uniforme dos atletas consiste em camisa, calção, short, tênis e meias, com numeração obrigatória nas costas da camisa, caso haja numeração no calção, deverá ser o

62

mesmo número da camisa, Os números deverão ser devidamente costurados ou pintados, não existe a obrigatoriedade dos goleiros usarem camisas com a mesma cor.

Tanto na Fase Regional como na Fase Estadual (Final), a numeração pode sofrer alterações de jogo para jogo . *Será obrigatório o uso de caneleiras e braçadeiras de capitão. Na Fase regional, não será obrigatória a braçadeira de capitão.*

Art. 10 – O árbitro exigirá que o atleta ou membro da comissão técnica retire qualquer objeto que, a seu ver, possa causar danos a si ou aos demais, tais como colar, brinco, piercing, anéis, alianças, inclusive imagens ou textos que façam apologia contrária à moral do Esporte. Não sendo obedecido, impedirá sua participação.

Art. 11 – Cada equipe deve ter 01 atleta como capitão que deverá ser identificado com uma tarja fixada em um dos braços de cor diferente do uniforme, podendo estar ou não dentro do campo. Se expulso, deverá indicar outro atleta para a função.

Art. 12 – O atleta pode jogar de óculos apropriados para o esporte, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula.

Art. 13 – Caso a equipe não tenha goleiro reserva, a mesma deve apresentar outra camisa de goleiro com número diferente de seus atletas registrados em súmula.

- a) Se a equipe for utilizar um atleta já inscrito em súmula, como goleiro reserva o mesmo só poderá atuar com camisa de cor diferente, mas com a mesma numeração que se inscreveu anteriormente.

Art. 14 – É opcional aos atletas postados no banco de reservas usarem coletes, inclusive para o aquecimento e com cores diferentes das camisas das equipes, devendo ter cor única para todos os atletas. Os coletes não devem ser iguais ao da equipe adversária.

Art. 15 – Os componentes da comissão técnica para permanecerem no banco de reservas, devem estar vestidos com calça ou agasalho, camisa com mangas ou similares, sapato, tênis, meias ou chuteira apropriadas. Quando da utilização de bermuda, esta deverá ser representativa de sua equipe.

Art. 16 – Nos jogos em que houver necessidade de se conhecer um vencedor será adotado as cobranças do shoot out em número de 03 (três) para cada equipe, executadas alternadamente, permanecendo o empate, devem ser alternadas por equipe, até que uma obtenha vantagem sobre a outra. Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar do shoot out, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o último atleta.

OBS. As equipes não igualam o número de atletas. O atleta cumprindo punição por cartão disciplinar não poderá participar das cobranças, e nem permanecer no campo de jogo.

Art. 17 – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.



FUTSAL

Art. 1º -A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol de Salão – CBFS/FIFA e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - Nos jogos em que houver necessidade de se conhecer um vencedor será adotado o seguinte critério: - a disputa será por penalidades máximas de acordo com as normas vigentes.

Art. 3º - Caso uma equipe venha a ficar com um número insuficiente de jogadores para continuar uma partida, a mesma perderá o jogo, sendo computados os 3 (três) pontos para a equipe adversária e mantidos os gols das duas equipes, para efeito de saldo de gols.

Art. 4º - Caso uma equipe não compareça ao local do jogo no horário estipulado ou esteja incompleta ou ainda desista de competir, a mesma perderá o jogo, sendo eliminada da competição e todos seus resultados anulados na fase correspondente.

Art. 5º - O uniforme dos atletas consiste em camisa, calção, short, tênis e meias, com numeração obrigatória na frente e nas costas da camisa, caso haja numeração no calção, deverá ser o mesmo número da camisa, os números deverão ser devidamente costurados ou pintados. Tanto na Fase Regional como na Fase Estadual (Final), a numeração pode sofrer alterações de jogo para jogo. Será obrigatório o uso de caneleiras e braçadeiras de capitão. Na Fase regional, a numeração na camisa será obrigatória apenas nas costas da camisa e não será obrigatória a braçadeira de capitão.

Art.6º - Não será obrigatório o uso de coletes e também não existe a obrigatoriedade dos goleiros usarem camisas com a mesma cor.

Art. 7º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 8º - As equipes participantes deverão comparecer ao local do jogo, com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condições de participação, antes do início do jogo, todos os componentes das equipes deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem e/ou a coordenação de modalidade.

Art. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.



Handebol

Art. 1º - A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Handebol – CBHB/FIHB e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - Nos jogos em que houver necessidade de se conhecer um vencedor será adotado a disputa por tiro de sete (07) metros de acordo com as normas vigentes.

Art. 3º - Caso uma equipe venha a ficar com um número insuficiente de jogadores para continuar uma partida, a mesma perderá o jogo, sendo computados os 3 (três) pontos para a equipe adversária e mantidos os gols das duas equipes, para efeito de saldo de gols.

Art. 4º - Caso uma equipe não compareça ao local do jogo no horário estipulado ou esteja incompleta ou ainda desista de competir, a mesma perderá o jogo, sendo eliminada da competição e todos seus resultados anulados na fase correspondente.

Art. 5º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 6º - As equipes participantes deverão comparecer ao local do jogo, com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condições de participação, antes do início do jogo, todos os componentes das equipes deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem e/ou a coordenação de modalidade.

Art. 7º - A equipe que não estiver completa, poderá incluir na partida atletas ou oficiais que tenham chegado ao local do jogo a qualquer momento, desde que tenham sido inseridos em súmula antes do início da partida, devendo se apresentar a mesa para conferência.

Art. 8º - O uniforme dos atletas consiste em camisa, calção, short, tênis e meias, com numeração obrigatória na frente e nas costas da camisa, caso haja numeração no calção, deverá ser o mesmo número da camisa, os números deverão ser devidamente costurados ou pintados, não existe a obrigatoriedade dos goleiros usarem camisas com a mesma cor. Tanto na Fase Regional como na Fase Estadual (Final), a numeração pode sofrer alterações de jogo para jogo. Na Fase regional, a numeração na camisa será obrigatória apenas nas costas da camisa.

Art. 9º - Não é obrigatório a presença do técnico ou qualquer outro oficial na partida e na ausência dos dirigentes acima citado, a equipe não terá direito o (s) pedido (s) de tempo (s) técnico (s)

Art. 10 - Não é obrigatório o uso da braçadeira de capitão.

Art. 11 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação



Jiu Jitsu

Art. 1º -A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Jiu Jitsu-CBJJ e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - Os atletas poderão inscrever-se nas categorias abaixo discriminadas, sendo permitida 01 (uma) inscrição por faixa. Caso o competidor esteja acima ou abaixo do peso na qual se inscreveu, o mesmo será desclassificado.

Art. 3º As categorias de peso serão:

Sexo Feminino – Categoria Absoluto Único (Pesos: Galo, Pluma, Pena , Leve, Médio, Meio Pesado, Pesado, Super Pesado e Pesadíssimo)

FAIXAS
Azul
Roxa
Marrom/Preta

Sexo Masculino – Categoria Absoluto Leve (Pesos: Galo, Pluma, Pena e Leve)

FAIXAS	CATEGORIA LEVE
Azul	Até 76,00kg
Roxa	
Marron	
Preta	

Sexo Masculino – Categoria Absoluto Pesado (Pesos: Médio, Meio Pesado, Pesado e Super Pesado e Pesadissimo)

FAIXAS	CATEGORIA PESADO
Azul	Acima de 76,00kg
Roxa	
Marron	
Preta	

Do Congresso e Da Pesagem

Art. 4º - O Congresso será realizado no dia 26 de setembro de 2025 no período da tarde, com local e horário a ser estabelecido e comunicado pela Coordenação através de documento oficial.

Art. 5º -A pesagem será realizada sob a responsabilidade do Coordenador da modalidade, sendo realizada 30(trinta) minutos antes do início da Competição por Faixa A balança deverá estar 01 hora antes da pesagem oficial a disposição dos atletas para conferência do peso.

Art. 6º -A pesagem deverá seguir aos seguintes critérios:

- Será eliminado da competição, o atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender os limites, mínimos e máximos da sua categoria de peso.
- O atleta deverá apresentar, no ato da pesagem e antes de cada confronto, seu documento de acordo com Regulamento Geral dos Jogos.

Tempo De Combate

Art. 7º - O tempo de luta será de 5 (cinco) minutos para ambos os sexos.

Sistema De Disputa

Art. 8º - O sistema de competição será de Eliminatória Simples, com classificação até o oitavo lugar.

Art. 9º - A contagem de pontos para efeito de classificação na competição individual seguirá o quadro abaixo:

1º lugar	2º lugar	3º lugar	4º lugar	5º lugar	6º lugar	7º lugar	8º lugar
16 pontos	12 pontos	8 pontos	6 pontos	4 pontos	3 pontos	2 pontos	1 ponto

Art. 10 - Caso haja empate na pontuação para a Classificação Final, o critério de desempate, será o seguinte: maiores números de primeiros lugares, maiores números de segundos lugares, maiores números de terceiros lugares, maior número de atletas participantes, todos critérios são aplicados em cada sexo, persistindo o empate a decisão será por sorteio.

Art. 11 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.



Judô

Art. 1º -A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Judô – CBJ/FIJ e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - Os atletas poderão inscrever-se nas categorias abaixo discriminadas, sendo permitida 01 (uma) inscrição por peso. Caso o competidor esteja acima ou abaixo do peso na qual se inscreveu, o mesmo será desclassificado.

Art. 3º As categorias de peso serão:

Categori a	Super Ligeiro	Ligeir o	Meio Leve	Leve	Meio Médio	Médio	Meio Pesado	Pesad o
Masculin o	Até 55 kg	Até 60 kg	Até 66 kg	Até 73 kg	Até 81 kg	Até 90 kg	Até 100 kg	+ 100kg
Feminino	Até 44 kg	Até 48 kg	Até 52 kg	Até 57 kg	Até 63 kg	Até 70 kg	Até 78 kg	+ 78kg

Do Congresso e Da Pesagem

Art. 4º -O Congresso e a pesagem serão realizadas sob a responsabilidade do Coordenador de Judô, em horário pré-determinado. A balança deverá estar 01 hora antes da pesagem oficial a disposição dos atletas para conferência do peso. O Coordenador do Judô poderá nomear uma Comissão de pesagem para o Masculino e outra para o Feminino.

Parágrafo Único – O Congresso e a pesagem serão realizadas no dia 03 de outubro no período da tarde.

Art. 5º -A pesagem será válida para as competições individuais e por equipe, obedecendo aos seguintes critérios:

- Será eliminado da competição, individual e por equipe, o atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender os limites, mínimos e máximos da sua categoria de peso.
- O atleta poderá pesar até o final do horário estabelecido pelo Coordenador de Judô na pesagem oficial;
- Os atletas do sexo masculino deverão pesar de corpo nu ou de cueca;
- As atletas de sexo feminino poderão pesar de collant;

➤ O atleta deverá apresentar, no ato da pesagem e antes de cada confronto, seu documento de acordo com Regulamento Geral dos Jogos.

Tempo De Combate

Art. 6º - O tempo de luta será de 4 (quatro) minutos para ambos os sexos.

Sistema De Disputa

Art. 7º - O sistema de apuração nas competições individuais, obedecerá ao seguinte critério: Nos confrontos com 6 (seis) ou mais participantes: Repescagem Olímpica;

No confronto com menos de 6 (seis) participantes: Rodízio.

Art. 8º - O sistema de apuração nas competições por equipe será de eliminatória simples, para classificação do 1º e 2º e 3º lugares.

Das Disputas Por Equipe

Art. 9º - A equipe deverá ser composta, no mínimo por três (3) e no máximo oito (8) atletas.

Art. 10 - O atleta desclassificado com “HANSOKUMAKE INDISCIPLINAR” na competição individual não poderá participar na competição por equipe.

Art. 11 - Em cada confronto entre as equipes será declarado vencedor o atleta obtiver a vantagem mínima ou equivalente.

Não havendo vantagem mínima, o confronto será considerado empate;

Será considerada vencedora do confronto a equipe que obtiver o maior número de vitórias;

Persistindo o empate deverá ser realizada uma única luta, em uma categoria definida por sorteio entre as categorias empatadas; caso não tenha havido empate o sorteio será feito entre as categorias disputadas, na qual não poderá haver HIKIWAKE (empate);

A ordem das categorias de peso para início dos confrontos será definida por sorteio.

Art. 12 - O atleta poderá participar em uma categoria acima pela qual competiu no individual, desde que não ultrapasse seu limite de peso.

Art. 13 - A escalação da equipe poderá ser alterada após a realização de cada confronto.

Art. 14 - A contagem de pontos para efeito de classificação na competição individual seguirá o quadro abaixo, tendo a pontuação dobrada na competição por equipe.

1º lugar	2º lugar	3º lugar	4º lugar	5º lugar	6º lugar	7º lugar	8º lugar
16 pontos	12 pontos	8 pontos	6 pontos	4 pontos	3 pontos	2 pontos	1 ponto

Art. 15 - Caso haja empate na pontuação para a Classificação Final, o critério de desempate, será o seguinte: maiores números de primeiros lugares, maiores números de segundos lugares, maiores números de terceiros lugares, maior número de atletas participantes, todos critérios são aplicados em cada sexo, persistindo o empate a decisão será por sorteio.

Art. 16 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação



Karatê

Art.1º - O campeonato de Karatê será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Karatê – CBK e World Karatê Federation – WKF e as adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico da modalidade.

Art. 2º- Para participar do campeonato de Karatê, os atletas deverão ter graduação mínima de 2ºkyu.

Art. 3º - No ato da inscrição, ao preencher a ficha, o participante aceita todos os termos do regulamento e assume total responsabilidade por sua participação no evento.

Art. 4º - O Congresso e a Pesagem serão realizados no dia 03 de outubro do período da tarde, no congresso técnico com os representantes dos municípios serão tratados, exclusivamente, assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, aferição de implementos, forma de disputa, além de outros assuntos correlatos.

§ 1º - Serão confirmados no congresso técnico os atletas inscritos, caso o município não se faça presente, caracterizará o acatamento automático das decisões tomadas na referida sessão.

§ 2º - A Graduação deverá ser comprovada e encaminhada no ato da inscrição online. O certificado deverá ser de uma Federação Oficial da Modalidade. A falta destes documentos acarretará no indeferimento da inscrição do atleta;

§ 3º - Caso seja detectada, após o congresso técnico, alguma irregularidade de dados de atleta que interfiram na inscrição ou na categoria em que o atleta foi inscrito, este será desclassificado.

Art. 5º - O Campeonato de Karatê será disputado nas seguintes categorias:

- I. Kata Sênior Masculino e Feminino– individual e equipe;
- II. Kumite Sênior Masculino e Feminino – individual e equipe.

Art. 6º- Nas categorias de Kata não haverá distinção de peso e poderá ter inscrição com atletas nascidos até o ano de 2007.

Art. 7º - As equipes de Kata deverão ser formadas por 3 (três) atletas. Não haverá reserva.

Art. 8º-A categoria Kumite individual será disputada nas seguintes categorias de peso: tendo 01(um) representante municipal por peso, com atletas nascidos até o ano de 2005.

PESO	MASCULINO	FEMININO
Pena	Até 60kg	Até 50kg
Leve	60,1 até 67kg	50,1 até 55kg
Médio	67,1 até 75kg	55,1 até 61kg
Meio Pesado	75,1 até 84kg	61,1 até 68kg
Pesado	+ de 84kg	+ de 68kg
Equipe	Sem distinção de peso	Sem distinção de peso

Art. 9º - Durante o congresso técnico será realizado a pesagem dos atletas. Se o atleta não comparecer para a pesagem dentro do horário estabelecido, ou esteja acima ou abaixo do peso ao qual se inscreveu, o mesmo estará automaticamente eliminado dos Jogos.

Art. 10 - As equipes de kumite masculino e feminino, deverão ser formadas por 05 (cinco) atletas, não existe distinção de peso nesta disputa.

Art. 11 - A classificação final da modalidade para o feminino e masculino será feita pelo somatório dos pontos obtidos nas disputas individuais e por equipe, tanto no kata como no kumite, conforme tabela abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	14
2º Lugar	11
3º Lugar	08
4º Lugar	06
5º Lugar	05
6º Lugar	04
7º Lugar	03
8º Lugar	02

§ 1º - A pontuação por equipe será dobrada.

§ 2º- Em caso de empate na classificação final, será considerada vencedora a representação quem tiver o maior número de primeiros lugares, persistindo o empate, serão observadas as colocações seguintes até que aconteça o desempate.

§ 3º - Persistindo o empate, será considerada vencedora a representação que tiver o maior número de atletas inscritos;

§ 4º - Persistindo o empate a decisão será por sorteio.

Art. 12 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.



TAEKWONDO

Art. 1º - A competição será disputada por ambos os sexos, em torneio individual (Gyeorugui) e formas (Poomsae) de acordo com as regras do Taekwondo utilizadas pela World Taekwondo - WT, Confederação Brasileira de Taekwondo – CBT KD e com adaptações no Regulamento Específico.

Art. 2º - Para os Jogos Intermunicipais de Rondônia serão adotadas as categorias peso olímpica no Gyeorugui individual, que são divididas de acordo com as seguintes especificações:

MASCULINO	FEMININO
ATÉ 58Kg	ATÉ 49Kg
ATE 68Kg	ATE 57Kg
ATE 80Kg	ATE 67Kg
ACIMA DE 80Kg	ACIMA DE 67Kg

§ 1º - Atletas filiados à instituição oficial – Federação de Taekwondo de Rondônia - FETRON, e participante do ranking estadual serão alocados nas cabeças de chaves de suas categorias, de acordo com seu posicionamento no ranking oficial.

§ 2º - O Congresso Técnico e a Pesagem serão realizados no dia 03 de outubro no período da tarde, o Congresso só ocorrerá depois de realizada às pesagens de todas as categorias.

Art. 3º - As categorias para a disputa do Poomsae são divididas de acordo com as seguintes especificações:

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
Individual	01	01
Duplas	02	02
Freestyle	01	01

Parágrafo Único – Atletas que não executarem os poomsaes e/ou realizarem movimentos, fora dos sorteados, penalizará a equipe com menos 10 pontos na classificação geral.

Art. 4º - As categorias para a disputa do Freestyle são divididas de acordo com as seguintes especificações:

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
Fresstyle	01	01

§ 1º - O Poomsae Freestyle é criado pelo atleta, deve ter de no mínimo 60 segundos e no máximo 70 segundos, as técnicas devem estar sincronizadas com a música escolhida ou remixada

§ 2º - É obrigatório músicas instrumentais ou sem a voz de acompanhamento.

§ 3º - O tchumbi não tem um ponto fixo, o atleta pode escolher em que ponto do Dojam ele quer iniciar, não precisa terminar no mesmo lugar, as formas de tchumbi também podem ser várias, podendo estar ajoelhado, sentado, em pé, em um só pé.

§ 4º - O atleta deverá iniciar e terminar o poomsae junto à música.

Art. 5º - São sequências obrigatórias no Freestyle:

- ✓ 1º Duio Yop tchagui - quanto mais alto e melhor for a execução, maior a pontuação;
- ✓ 2º Duio Ap tchagui - mínimo 2 e máximo 5 chutes num salto só - quanto mais chutes e melhor forem executados, maior a pontuação;
- ✓ 3º Giros - mínimo 360°; subindo para 540°; subindo para 720° e subindo - quanto melhor a execução e mais giros num salto, maior a pontuação;
- ✓ 4º Step - executar todos os movimentos de uma vez (juntos em sequência), mínimo 3 e máximo 5 técnicas de luta com steps - quanto mais técnicas e melhor for a execução, maior a pontuação;
- ✓ 5º Acrobacia com chute - salto fazendo “estrela” com chute, com apoio de duas mãos, com apoio de uma mão, sem apoio das mãos; salto “mortal” para frente e para trás com chute; avaliada a qualidade das acrobacias e dos chutes; etc. Quanto maior a qualidade e quantidade de execuções diferentes, melhor a pontuação;
- ✓ 6º Kibon Don Djak - Bases Fundamentais, Movimentos de Taekwondo e Bases Obrigatórias: Dwit Kubi Sogui; Beon Sogui; Hakdari Sogui

Art. 6º - Os Poomsaes obrigatórios para a disputa serão regidos pela Legislação Oficial da Confederação Brasileira de Taekwondo- CBTkd, ficando a cargo da Coordenação e informado em Congresso Técnico.

A PARTIR DE FAIXA VERMELHA – 1º GUB
Koryo, Keumkang, Taebaek, Pyongwon e Sipjin

SORTEIOS

Parágrafo único: Os sorteios ocorrerão no congresso técnico.

Art. 7º - O atleta que for chamado e não apresentar o poomsae ao qual fora inscrito, será desclassificado da competição e a equipe penalizada com a perda de 10 pontos ao final da somatória geral.

Art. 8º - Somente poderá participar das disputas de **GYEORUGI**, atletas com graduação a partir do **2º GUB** (faixa vermelha). A graduação dos atletas participantes deverá ser comprovada no congresso técnico específico, através de documento de entidade de direção estadual da modalidade do Taekwondo, respeitando o sistema olímpico.

Art. 9º - As equipes deverão informar a relação nominal, com os respectivos pesos e atletas de acordo com o que segue abaixo, respeitando o quantitativo de **OITO** atletas por sexo (4 para o GYEORUGI, 3 para o POOMSAE, 1 para ESTILO LIVRE), na relação deverá conter RG, CPF e Título de Eleitor com a informação do local de votação.

Art. 10º - A competição acontecerá em três dias (um para o congresso técnico e sorteio de chaves e dois para as disputas).

Art. 11 - É obrigatório o uso dos protetores: de cabeça, de tronco, de pernas, de braços, bucal, genital, luvas e botas eletrônicas.

Parágrafo Único – Serão utilizados protetores eletrônicos e a organização não fornecerá botas eletrônicas, sendo inteiramente de responsabilidade do município. (O sistema eletrônico utilizado será o Sulspor e permitido o uso de qualquer meia eletrônica).

Art. 12 – O Congresso Específico será realizado um dia antes da competição em horário e local determinado pela **Organização**, no qual será realizada, primeiramente, a pesagem e na sequência o congresso. A confecção das chaves e ata assinada por todos os representantes de equipes ao final do congresso técnico.

§ 1º - O atleta que não for aprovado na pesagem será automaticamente desclassificado.

§ 2º - A pesagem será realizada pelo quadro de árbitros indicados pela Federação de Taekwondo de Rondônia – FETRON sob supervisão do Diretor Técnico, acompanhado do Diretor de arbitragem da federação, respeitando as regras da Confederação Brasileira.

§ 3º - A pesagem é obrigatória para todos os atletas participantes da competição.

§ 4º - Haverá a pesagem randômica na manhã subsequente a pesagem oficial, de acordo com as regras internacionais, com a tolerância de 5% de acordo com a tabela abaixo:

MAS.	TOLERÂNCIA 5%	Peso Máx.	FEM.	TOLERÂNCIA 5%	Peso Máx.
Até 58 kg	2,9kg	60,9 kg	Até 49 kg	2,45 kg	51,45 kg
Até 68 kg	3,4kg	71,4 kg	Até 57 kg	2,85 kg	59,85 kg

Até 80 kg	4,0 kg	84,0 kg	Até 67 kg	3,35 kg	70,35 kg
+ de 80 kg	Não há		+ 63 kg	Não há	

§ 1º - Será desclassificado sumariamente da competição o atleta sorteado que não comparecer e não passar na randômica.

§ 2º - Será apresentado a relação sorteada às 6h da manhã do dia da competição individual, e a pesagem ocorrerá de 7h às 7:15, sem prorrogação.

Art. 13 - Todos os Municípios inscritos deverão se fazer representar, obrigatoriamente, no Congresso Técnico específico, pelo técnico ou representante, a fim de confirmar as inscrições dos atletas titulares para realizarem a pesagem oficial, formação das chaves e assuntos gerais.

§ 1º - O sorteio das chaves para a competição será realizado na presença dos representantes dos Municípios inscritos, pelo o método tradicional ou pelo sistema eletrônico, a ser definido pelo quantitativo de participantes.

§ 2º - Os recursos serão recebidos até 10 (dez) minutos após o término da luta, obedecendo ao horário da súmula, pelo Supervisor da Modalidade que poderá indeferir-lo ou levá-lo a apreciação do Conselho. Após a assinatura do Técnico na súmula, não serão aceitos recursos. Findo o prazo o resultado estará mantido.

§ 3º - O Município que interpuser recurso e este for indeferido pelo Coordenador da Modalidade ou julgado improcedente pelo Conselho, perderá um ponto (por recurso) na classificação final por sexo.

Art. 14 - No dia da competição serão expostas em um local visível, as chaves, para o acompanhamento de todos.

Art. 15 - A competição será realizada em 01 (uma) quadra, respeitando as medidas oficiais de 8x8 podendo ser ampliado, dependendo do local e do número de participantes.

Art.16 - O combate será em 03 (três) rounds, de 02 (dois) minutos com um minuto de intervalo entre os rounds, para as lutas finais e 02 (dois) rounds, de 02 (dois) para as eliminatórias, tanto no masculino como no feminino.

Art.17 - Os combates seguirão as regras oficiais.

Parágrafo único: O árbitro, de acordo com as Regras oficiais, poderá encerrar a luta e declarar um vencedor, por insuficiência técnica, abandono ou sansões declarados pelo árbitro.

Art. 18 A competição acontecerá no sistema de eliminatória simples.

§ 1º - Na classificação final, o atleta que perdeu para o campeão, na fase semifinal, será classificado no 3º lugar. O atleta que perdeu para o vice-campeão, na semifinal, será classificado no 4º lugar. O 5º e 6º lugares serão para aqueles que perderam para o

77

campeão e o vice-campeão nas quartas de final. O 7º e 8º lugares serão para aqueles que perderam para o 3º e o 4º lugares nas quartas de final.

§ 2º - Todos os atletas deverão se apresentar para o cerimonial de premiação devidamente uniformizado.

Art. 19 - Cada área de competição deverá ser composta por 03 (três) árbitros laterais, 01 (um) árbitro central, 02 (dois) árbitros mesários e (01) árbitro para manuseio do vídeo replay.

Art. 20 - O sistema de pontuação, para obter a classificação final do Município, por sexo, será a soma dos pontos de cada categoria, de acordo com a seguinte tabela:

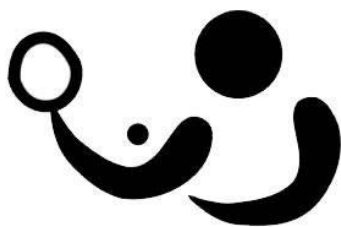
CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º	13
2º	09
3º	08
4º	05
5º	04
6º	03
7º	02
8º	01

§ 1º - Será declarado campeã a equipe que obtiver mais número de pontos, na somatória geral de todas as categorias em disputas (**GYEORUGI** + POOMSAE).

§ 2º - Caso haja empate na classificação final da modalidade, o desempate entre os Municípios dar-se-á pelo seguinte critério:

- O município que tiver sido campeão na categoria GYEORUGI.

Art. 21 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



Tênis de Mesa

Art. 1º -A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da CBTM, com adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

§ Único – Conforme regulamentação da modalidade a bola a ser utilizada no evento será a três estrelas em material plástico, fornecida pela arbitragem.

Art. 2º - Serão disputadas competições individuais, dupla feminina e masculina, duplas mistas e por equipe.

Art.3º - A forma de disputa dos sets, seguirá o seguinte critério:

a) Quando a forma de disputa exigir rodízio (todos contra todos), as partidas serão de melhor de 5 sets de 11 pontos.

b) Quando a forma de disputa for em jogos eliminatório, as partidas serão de melhor de 5 sets de 11 pontos.

Parágrafo Único – Na competição Individual a 1ª fase, serão divididas por grupos e disputadas em rodízio, as fases subsequentes serão disputadas por eliminatória simples e a disputa por duplas, a forma de disputa será toda ela através de eliminatória simples.

Art. 4º - Ao final da competição será declarada vencedora o município que somar o maior número de pontos obtidos na competição individual, dupla de ambos os sexos e duplas mistas e por equipe. A classificação será de forma separada par o sexo feminino e masculino.

§ 1º - A contagem de pontos será:

1º lugar	2º lugar	3º lugar	4º lugar	5º lugar	6º lugar	7º lugar	8º lugar
20 pontos	16 pontos	12 pontos	10 pontos	8 pontos	6 pontos	4 pontos	2 pontos

§ 2º - A contagem de pontos, na disputa individual. por equipe e duplas feminina e masculina será a mesma pontuação, sendo que na dupla mista, serão atribuídos aos pontos conquistados, 50% para o sexo feminino e 50% ao sexo masculino. A contagem de pontos por

§ 3º - Se ao final da competição, houver empate em pontuação entre 02(dois) ou mais municípios, o critério de desempate, será o seguinte:

a) Município que obteve o (a) melhor atleta classificado na Competição Individual.

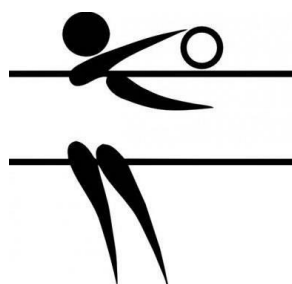
Art. 5º - A forma de disputa, bem como, a competição individual, quanto a distribuição dos grupos na Fase Classificatória, os confrontos eliminatórios das fases subsequentes da Competição Individual e as partidas eliminatórias da competição de duplas serão definidos em Congresso, de acordo com o número de inscritos pela coordenação.

Parágrafo único – Nas competições individuais será adotado o sistema de cabeças de chaves, composto pelos atletas do município sede e, havendo mais de 02 (duas) chaves, pelos atletas na sequência de classificação do Jir 2023.

Art. 6º - O município participará com 02 (dois) atletas na Competição Individual , com 02 (duas) , na Competição por Duplas e com até 03(três) atletas na Competição por Equipe.

Parágrafo Único – Após definição da composição das duplas, deverá permanecer inalterada até o final dos jogos.

Art. 6º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.



Voleibol

Art. 1º -A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol – CBV/FIVB e adaptações por contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - As partidas serão disputadas obedecendo o seguinte critério:

- 1) Classificatória (Rodízio Simples): 3 sets obrigatórios de 25 pontos
- 2) Quarta de Final, Semifinal e Final (Jogo único eliminatório): melhor de 5 sets (3 sets vencedores) de 25 pontos, sendo o tie break de 15 pontos
- 3) 3º e 4º lugares Jogo único: Melhor de 3 sets (2 sets vencedores de 25 pontos, sendo o tie break de 15 pontos.

Art. 3º - O uniforme dos atletas deverá seguir os seguintes critérios:

§ 1º - Os uniformes das equipes participantes deverão obedecer ao disposto nas Regras Oficiais de Voleibol da FIVB e nas condições estabelecidas neste Regulamento.

§ 2º - O uniforme dos atletas consiste em camisa, calção, short, tênis e meias, com numeração obrigatória na frente e nas costas da camisa, caso haja numeração no calção, deverá ser o mesmo número da camisa;

§ 3º - A cor e o feitio do uniforme deverão ser padronizados - exceto as peças do uniforme do (a) (s) Líbero(a)(s);

§ 4º - É proibido o uso de uniformes de cor diferente dos demais jogadores - exceto o Líbero - e/ou sem a numeração oficial;

§ 5º - Os uniformes dos jogadores devem estar numerados de 01 (um) a 99 (noventa e nove), sendo facultada a inserção do nome. Os números deverão ser devidamente costurados ou pintados, tanto na Fase Regional como na Fase Estadual (Final), a numeração pode sofrer alterações de jogo para jogo.

§ 6º - O número deve ser colocado, preferencialmente, no centro das camisas, tanto na frente quanto nas costas tanto na Fase Regional como na fase Final. A cor e o brilho dos números devem contrastar com a cor e o brilho das camisas.

§ 7º - O capitão da equipe deve ser - obrigatoriamente - identificado por uma tarja em sua camisa, de 8cm x 2cm, colocada no peito abaixo do número. A tarja deverá ser fixa e em

cor contrastante a cor da camisa. Não será permitida a **utilização de esparadrapo, sem estar costurado**, como tarja de identificação.

§ 8º - O Líbero deverá usar uniforme de cor diferente ou jaleco para seu substituto, contrastante com os outros jogadores da equipe.

§ 10 - O uniforme do Líbero pode ter um feitio diferente, preservando-se a numeração como o restante da equipe.

Art. 4º - A cada intervalo entre o término de uma partida e o início de outra, as equipes que irão jogar terão direito a 5 (cinco) minutos para o aquecimento denominado ataque/defesa, antes que inicie o sorteio. Após o sorteio, as equipes terão 6 (seis) minutos para a realização do aquecimento de rede. A tolerância para o Primeiro jogo da rodada é de 15 minutos. Os demais jogos seguem conforme horário de tabela sem tolerância.

Parágrafo Único – Não haverá tempo técnico em nenhuma fase da competição.

Art. 5º - O (A) jogador (a) libero(a) poderá ser escolhido(a) a cada jogo. Devendo ser informado ao apontador que oficializará em súmula pelo menos 30 minutos antes do protocolo de jogo.

Parágrafo Único - Caso uma equipe opte por usar 02 (dois) líberos na competição os mesmos deverão estar relacionados entre os 12 (doze) atletas da equipe.

Art. 6º- Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.



Vôlei de Praia

Art. 1º - A competição será realizada com base nas regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV para o Vôlei de Praia, e as adaptações contidas neste Regulamento Específico e no Regulamento Geral.

Art.2º - As partidas serão disputadas em 01(um) único set de 25 pontos, sendo vencedora a dupla que obtiver 02 (dois) pontos de vantagem sobre a adversária. Haverá troca de lado a cada 07 (sete) pontos. Cada dupla terá direito a 01 (um) tempo de 01 (um) minuto por set.

Parágrafo Único - Na soma de 21 pontos haverá um tempo técnico de 01 (um) minuto em todas as fases. Não haverá tempo técnico no 3º set (tie break).

Art. 3º- Nas fases Semifinal, Disputa de 3º e 4º lugares e Final as partidas serão disputadas em 02 (dois) sets vencedores de 21 pontos, caso haja necessidade do terceiro set (tie break), este será de 15(quinze) pontos, havendo troca de lado a cada 05(cinco) pontos no set decisivo. Cada dupla terá direito a 01(um) tempo de 1 minuto cada em todos os sets.

Art. 4º - Número de Atletas e Substituição: A equipe poderá inscrever até 03 (três) atletas. É vedada substituição na mesma partida. Podendo haver a substituição de atleta para a partida subsequente, devendo ser informado ao apontador que oficializará em súmula pelo menos 30 minutos antes do protocolo de jogo.

Art. 5º - Contusão:

§ 1º - No caso de acidente sério estando à bola em jogo, o árbitro deve paralisar a partida imediatamente. O rally é então repetido.

§ 2º - A um jogador lesionado é concedido, no máximo, 5 minutos para recuperação no jogo, uma única vez no jogo.

§ 3º - Se o jogador não se recuperar ou não regressar à área de jogo ao concluir o tempo de recuperação, sua equipe será declarada incompleta para o set ou para o jogo e a dupla adversária será considerada vencedora completando os pontos necessários da equipe adversária.

Art.6º - Cada dupla terá direito a inscrever 1 (um) técnico credenciado no CREF que poderá orientar os atletas sentado e ao término do rally. Durante o Rally deverá

permanecer sentado e em silêncio, em caso de manifestação poderá ser advertido ou penalizado conforme regra.

Art. 7º - As equipes participantes deverão comparecer ao local do jogo, com antecedência e devidamente uniformizada com numeração de 1 e 2 na frente e nas costas. Os uniformes deverão ser iguais para ambos os atletas. Caso não ocorra os mesmos estão impossibilitados de jogar.

Art. 8º - O uniforme e responsabilidade de cada município. Os atletas deverão jogar de Bermudas (exceto jeans), short e camiseta (masculino), sunquínis, shorts ou maiô e top (feminino). Qualquer outro uniforme deverá ser previamente aprovado pela COE.

Art. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coorden



Xadrez

Art. 1º - A competição será realizada na categoria Convencional (pensado) com base nas Regras Oficiais da FIDE – Federação Internacional de Xadrez, adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX) e nas adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Art. 2º - A equipe será composta de no máximo 05(cinco) e no mínimo 03(três) atletas, onde 04(quatro) serão titulares e mais 01(um) suplente.

§ 1º - A equipe que não apresentar jogador em qualquer mesa para a respectiva rodada, será penalizada com a perda do ponto por tabuleiro sem competidor.

§ 2º - Na reunião técnica que antecede a competição, a equipe deverá definir os atletas titulares e o suplente, bem como, apresentar a ordem no tabuleiro de cada competidor que não mais será modificada.

§ 3º. O suplente é o enxadrista que poderá substituir qualquer um dos titulares. Quando houver substituição pelo suplente, o atleta titular só poderá voltar a competir no tabuleiro de origem.

§ 4º - Os jogadores, nas mesas 1 e 3, jogarão com peças de cor branca, quando sua equipe for mandante e nas mesas 2 e 4 com as peças de cor preta.

§ 5º - Os tabuleiros, os jogos de peças e os relógios serão disponibilizados exclusivamente pela coordenação do evento, no padrão oficial.

Art. 3º - O tempo de jogo será de 60(sessenta) minutos (nocaute), para cada jogador, em relógio analógico ou digital.

Art. 4º - Contagem de pontos (por mesa):

1 – Vitória: 1,0(um) ponto,

2 – Empate: 0,5(meio) ponto e

3 - Derrota: 0(zero) ponto.

Art. 5º - O Sistema de disputa será o Emparceiramento feito no programa Swiss Manager.

§ 1º - de 04 (quatro) a 08(oito) equipes, todos contra todos (Round Robin por equipes)

§ 2º - a partir de 09 equipes, o número de rodadas é definido com o número cuja raiz quadrada é igual ou aproximada do número de equipes inscritas (suíço por equipe)

§ 3º - O vencedor da competição será a equipe que somar maior número de pontos pelos matches ganhos, sendo que: pontos acumulados no match – 03 (três) para vitória, 01 (um) para empate e 0 (zero) para derrota.

Art. 6º - Quando houver empate na Classificação Final por equipe, o Critério de desempate do Sistema **ROUND ROBIN POR EQUIPES**, será o seguinte:

- Classificação decidida por pontos por EQUIPE MATCH (V:3, E:1, D:0) COD 40

1 – Pontos por partida – código 1

2 – Confronto Direto – código 14 (entre 02 equipes)

3 – Sonneborn-Berger pontos reais – código 7

4 – Pontos de partida + ponto por match ganho – código 38

5 – Matches relâmpago de 5 minutos em 03 (três) tabuleiros

Art. 7º - Quando houver empate na Classificação Final por equipe, o Critério de desempate do Sistema **SUIÇO POR EQUIPES**, será o seguinte:

- Classificação decidida por pontos por EQUIPE MATCH (V:3, E:1, D:0) COD 40

1 – Pontos por partida – código 1

2 – Confronto Direto – código 14(entre 02 equipes)

3 – Buchholz – código 22

4 – Sonneborn-Berger pontos reais – código 7

5 – Matches relâmpago de 5 minutos em 03 (três) tabuleiros

Art. 8º - Os jogadores deverão anotar em algébrico na planilha prescrita para a Competição, os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível.

Art.9º - Permanece vigente a regra que determina "peça tocada é peça jogada"

Art. 10 - O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

§ 1º - É proibido manter a mão sobre o pino do relógio ou pairar sobre ele.

§ 2º - Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio será penalizado conforme o estabelecido no Art. 12.9 da Lei do Xadrez da FIDE.

Art. 11 - A seta é considerada caída quando o árbitro acusar ou for feita uma reclamação por parte de um dos jogadores envolvidos na partida.

§ 1º - Se ambas as setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu anteriormente, considera-se que a partida terminou empatada.

Art. 12 - 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 a partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

Art. 13 - O jogador deve estar sentado na mesa para o início da partida na hora marcada, tendo como referência o relógio oficial do evento. Caso o atleta não cumpra o horário determinado o relógio é acionado e o seu tempo de tolerância é de 20(vinte) minutos.

Art. 14 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação, com anuência hierárquica, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais da FIDE, o Regulamento Geral e o Específico das modalidades.

QUADRO GERAL DE CLASSIFICAÇÃO

Nº	MUNICÍPIO	ATL		BAS		B 3X3		CAP		CIC		FUT		FTS		HAND		JU		JUD		KAR		TAE		TMS		VBI		VPR		XDZ		PUNIÇÃO	PONTOS	CLASSIF
		M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	TJD	TOTAL			
1	PORTO VELHO	20	20	16	20	20		8	12	20	20		20	12	12	12	6	12	12	12	8	16	12	20	20	20		12	12	20	12	12			418	1º
2	CACOL	16	16	20	16	12	20	3	8	16	8	16	16	20	20	16	20			20	20	4	5	16	16	4	8	4	16	4		20	20		400	2º
3	VILHENA		3	8	12	5		5		8	12	20	12		16			16	20	4	5	20	20	8	12	6	12	20	20	8	4		8		284	3º
4	PIMENTA BUENO	12	12	5		8		20	20	4	5		5	4	5	3	12	8		16	3	5	6	6		8	16	8	8		20	16	12		247	4º
5	ARIQUEMES			6	8	16				12	16					20	8			6	12	3	8			12	20	16	3	16	16				198	5º
6	CANDEIAS DO JAMARI	5	6	12	6	6	16	4				8		6	6	16	5	16							16						6	16		150	6º	
7	ROLIM DE MOURA																	6	6	3	4	8	16					5		8				56	7º	
8	ALTO PARAISO	3						12				6		16		5									5						8			55	8º	
9	COLORADO DO OESTE	4	5							6	6			6	8	4				5		6	3												53	9º
10	ALTA FLORESTA							6				4		5				3	5								3		12	6				44	10º	
11	JARU	6	4											8		8											6	4	3	3				42	11º	
12	ESPIGAO DO OESTE									5		12						4									5	6	6					38	12º	
13	MINISTRO ANDREAZZA							16	16																									32	13º	
14	OURO PRETO											5								8	6								5	5				29	14º	
15	MACHADINHO DO OESTE																	8		16														24	15º	
16	SÃO MIGUEL DO GUAPORÉ											8		3								12												23	16º	
17	CHUPINGUAIA																	20																20	17º	
18	SERINGUEIRAS											6												12										18	18º	
19	PARAÍSO	8	8																															16	19º	
20	ALTO ALEGRE																																	0	20º	
21	MONTA NEGRO																																	0	20º	
22	NOVA MARMORÉ																																	0	20º	
23	PRESIDENTE MEDICI																																	0	20º	