



JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA

2026

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
Letícia Cristina Machado Batista**

**Coordenadora de Esporte e Lazer- CEL –SEJUCEL
Viviane de Oliveira Santana Lôbo**

COORDENADORIA DE ESPORTE E LAZER

**Adriano Siqueira de França
Alexia de Oliveira Jansen
Aracelia Rodrigues de Souza
Carlos Cezar Barboza dos Santos
Cássio Ueslei Cardoso Reis
Cynthia Crystina Ferreira de Oliveira
Isadora Nunes Ereira Telles
Julimar Ferreira de Melo
Ludmylla Dunnya Souza de Lima Figueiredo
Neimário Ourique da Cunha Filho**

**Prefeito de JARU
Jeverson Luiz de Lima**

**Secretária Municipal SEMECEL JARU
Maria Cleunice de Lima Lopes**

**Prefeita de Pimenta Bueno
Marcilene Rodrigues da Silva Souza**

**Autarquia Municipal de Esporte, Cultura e Turismo de Pimenta Bueno
Diretor Presidente AMPIB
Cássio Henriques Manhãmi Coradi Ribeiro**

SUMÁRIO

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	5
CAPÍTULO II - DOS PRINCÍPIOS.....	6
CAPÍTULO III - DA FINALIDADE.....	6
CAPÍTULO IV - DOS OBJETIVOS.....	7
CAPÍTULO V - DA ORGANIZAÇÃO.....	7
CAPÍTULO VI – DO ÓRGÃO JUDICANTE.....	8
CAPÍTULO VII – DAS PENALIDADES.....	9
CAPÍTULO VIII – DO CONGRESSO.....	11
CAPÍTULO IX – DA SEDE DOS JOGOS.....	12
CAPÍTULO X – DAS INSCRIÇÕES.....	12
CAPÍTULO XI – DA PARTICIPAÇÃO.....	18
CAPÍTULO XII - DA IDENTIFICAÇÃO.....	18
CAPÍTULO XIII – DAS MODALIDADES.....	19
CAPÍTULO XIV– DA COMPETIÇÃO.....	21
CAPÍTULO XV – DOS LOCAIS DE COMPETIÇÃO.....	24
CAPÍTULO XVI – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO MODALIDADES COLETIVAS.....	25
CAPÍTULO XVII – DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO.....	31
CAPÍTULO XVIII – DO CRITÉRIO DE DESEMPATE.....	31
CAPÍTULO XIX – DA PREMIAÇÃO.....	32
CAPÍTULO XX – ABERTURA E ENCERRAMENTO.....	33
CAPÍTULO XXI – DO MUNICÍPIO SEDE.....	34
CAPÍTULO XXII – DA HOSPEDAGEM, ALIMENTAÇÃO E TRANSPORTE.....	34
CAPÍTULO XXIII – DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS.....	37
CAPÍTULO XXIV– DAS DISPOSIÇÕES FINAIS.....	39

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS.....	41
ATLETISMO.....	42
BASQUETEBOL.....	45
CAPOEIRA.....	47
CICLISMO.....	65
FUTEBOL SOCIETY.....	72
FUTSAL.....	75
HANDEBOL.....	77
JIU-JITSU.....	79
JUDÔ.....	82
KARATÊ.....	86
TAEKWONDO.....	89
TÊNIS DE MESA.....	98
VOLEIBOL.....	100
VÔLEI DE PRAIA.....	102
XADREZ.....	104
QUADRO GERAL DE CLASSIFICAÇÃO JIR 2025.....	113

Capítulo I - Das Disposições Preliminares

Art. 1º - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR/2026, 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 em 02(duas) Etapas, com datas e locais informados no Calendário e Cronograma Oficial dos Jogos. A Fase Regional será disputada nos diversos municípios, com previsão de realização contida nos documentos acima citado.

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

§ 2º - *Em relação as modalidades coletivas, estarão classificadas para a Fase Final os municípios, seguindo o seguinte critério:*

I – Os municípios que sediarem a Fase Final, respeitando as modalidades a serem disputadas em suas respectivas Sedes, desde que façam Adesão aos Jogos.

II - 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, indicado 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 - A equipe que não comparecer, desistir de competir, comparecer com número insuficiente de atleta, além das sanções técnicas, estará automaticamente eliminada da competição e suspensa (impossibilitada de participar) da próxima edição dos Jogos Intermunicipais de Rondônia.

8º - Além das punições contidas no § 7º, o infrator poderá sofrer outras sanções aplicadas pelo TJD.

§ 9º - As punições transitadas e julgadas na Fase Final do Jir 2025 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 da Fase Final dos Jogos

Art. 17 - A sede dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR para o exercício de 2026 na Fase Final, em sua I Etapa será no município de Jarú e na II Etapa no município de Pimenta Bueno, com períodos de realização e distribuição das modalidades informados no Calendário e Cronograma dos Jogos.

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 2008 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 - 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.

§ 3º 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 **XVII Jogos Intermunicipais de Rondônia - JIR 2026**, deverão enviar para a Coordenação de Esportes e Lazer o **TERMO DE ADESÃO DE PARTICIPAÇÃO** com aceitação do Prefeito conforme Calendário do JIR/2026. 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 31 de março de 2026.

§ 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 12 de junho de 2026.

§ 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 nos Congressos da Fase Regional, conforme definida em cada Região, podendo haver formas diferenciadas.

§ 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 2026.

§1º- A Documentação dos atletas, dirigentes e comissão técnica, será informada através inscrição online, sendo obrigatório na Fase Regional: nome completo, data de nascimento, número do CPF e Título de Eleitor. Na Fase Final será obrigatório: foto (3x4), CPF, Cédula de Identidade ou Cédula de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal e Título de Eleitor, informando Estado de origem.

§ 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 XVII Jogos Intermunicipais de Rondônia - JIR 2026.

§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 o Chefe de Delegação Adjunto, os demais dirigentes 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 e na Fase Final poderão acontecer substituições desde que, estejam enquadradas no Artigo 28 parágrafos 2º e 3º, e Artigo 32 .

§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) Chefe Adjunto 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 atuação 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	31/12/2010
Futsal e Handebol	31/12/2010
Voleibol e Vôlei de Praia	31/12/2010
Jiu Jitsu	31/12/2008
Judô, Capoeira, e Taekwondo	31/12/2011
Atletismo, Ciclismo	31/12/2010
Karatê Kumite	31/12/2008
Karatê Kata	31/12/2010
Tênis de Mesa	31/12/2010
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.

§ 1º – 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 ou;

VII – Passaporte e/ou;

VIII – Título de Eleitor.

§ 2º - Na Fase Final, caso não haja crachá, deverá ser apresentado à Coordenação no momento da Competição um dos documentos contidos no § 1º podendo ser físico ou digital.

§ 2º - Na Fase Regional, deverá ser apresentado à Coordenação no momento da Competição um dos documentos contidos no § 1º podendo ser físico ou digital.

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	12	12
Vôlei de Praia	3	3
Atletismo	15	15
Ciclismo	6	6
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, diferentemente dos anos anteriores, o número de inscrição será de no mínimo 1 e 5 no máximo, em função de que neste ano teremos disputa de torneio individual.

§ 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 - Todos os Atletas, deverão apresentar Título de Eleitor para comprovarem sua residência eleitoral. Aqueles que não apresentarem título de eleitor serão considerados atletas de fora do Estado.

§ 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 de Rondônia.

§ 4º - Os atletas estrangeiros que não residem em Rondônia, serão classificados como Atletas de Fora do Estado, 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	4	4
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 2026, 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	6	6
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 através de ofício enviado à Coordenação Estadual, até o dia **07/08/2026** para a I Etapa com sede em Jarú e até o dia **04/09/2026** para a II Etapa com sede em Pimenta Bueno, 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	24	24

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**, preferencialmente até 30 (trinta) minutos antes do Jogo a DOCUMENTAÇÃO oficial exigida, respeitando o número de atletas conforme regulamentação.

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	Jarú	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	M. In. Mario Andreazza	Nova Brasilândia	Pimenteiras
Itapuã do Oeste	Campo Novo	Vale do Anari	São Francisco	Parecis	Alto Alegre	Cabixi
	Buritituba	Theobroma	São Miguel	São Felipe	Castanheira	Chupunguaia
	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, **que sediarem.**

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 tenham 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 às vagas em questão o município que tenha a melhor colocação na modalidade no JIR 2025, caso as equipes empatadas não tenham participado da modalidade, será selecionado o município com melhor classificação geral no JIR 2025. Se porventura não tenha participado do JIR 2025 a decisão será por sorteio. Anexo 01 – Classificação Geral do XVI Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2025

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 2026, através de Nota Oficial, até as 22h59min (horário de Rondônia),

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

Parágrafo Único - Sendo permitida a troca de atletas para a Fase Final até o dia 07.08.2026 para a I Etapa com sede em Jarú e até o dia 04.09.2026 para a II Etapa com

sede em Pimenta Bueno, 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 2025

II – De 09 a 11 Equipes
a) 1º Cabeça de Chave A: Município sede,
b) 2º Cabeça de Chave B: Município Vice-Campeão de 2025, e
c) 3º Cabeça de Chave C: Município Campeão de 2025

III – De 12 a 16 Equipes
a) 1º Cabeça de Chave A: Município sede,
b) 2º Cabeça de Chave B: Município 3º Colocado de 2025,
c) 3º Cabeça de Chave C: Município Vice-Campeão de 2025, e
d) 4º Cabeça de Chave D: Município Campeão de 2025

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 preferencialmente 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 39 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 39 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 Shootout (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 a semi final os 02 (dois) melhores índices técnicos de cada chave. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no artigo 39 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 Shootout (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. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no artigo 39 deste Regulamento.

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	PLACAR		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	PLACAR		EQUIPE B
Decisão 3º Lugar	Perdedor Jogo 01	X		Perdedor Jogo 02
Decisão 1º Lugar	Vencedor Jogo 01	X		Vencedor Jogo 02

§ 5º- **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. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no artigo 39 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 (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	PLACAR		EQUIPE B
Decisão 3º Lugar	Perdedor Jogo 01		X	Perdedor Jogo 02
Decisão 1º Lugar	Vencedor Jogo 01		X	Vencedor Jogo 02

§ 6º- 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. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no artigo 39 deste Regulamento.

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

§ 7º - 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. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no artigo 39 deste Regulamento.

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 Shootout (Futebol Society)

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

§ 8º - VÔLEI DE PRAIA - Em casos excepcionais poderá haver mais de 16 (dezesesseis) equipes classificadas para a Fase Final. A partir de 17 (dezessete) Equipes a forma de disputa será determinada pela Direção Técnica do JIR 2026.

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

Modalidades	Critérios
FUTSAL	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
	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	5º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
FUTEBOL SOCIETY	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
	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	5º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
HANDEBOL	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
	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	5º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
VOLEIBOL	1º - Maior número de Vitórias na Fase
	2º - Sets Average na Fase
	3º - Pontos Average na Fase
	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	5º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
VÔLEI DE PRAIA	1º - Maior número de Vitórias na Fase
	2º - Sets Average na Fase
	3º - Pontos Average na Fase
	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	5º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO

Parágrafo Único - Quando ocorrer empate 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 e até o 8º 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 2026:

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 2026, terá um **Cerimonial de Abertura** do qual participarão obrigatoriamente todas as delegações que estarão em disputa 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 XVII edição dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2026

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

Capítulo XXI – Do Município Sede - Fase Final

Art. 42 – A(s) sede(s) dos Jogos Intermunicipais de Rondônia, para o ano seguinte será mediante apresentação de carta de interesse, assinada pelo Prefeito do Município, encaminhado à Secretaria da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer (SEJUCEL) até o dia 31 de dezembro de 2026.

§ 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(s) município(s) sede estará(ão) automaticamente classificado para a Fase Final, em todas as modalidades e sexo, ao qual sediarem.

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 Chefe Adjunto, 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 ausentar 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 - Quaisquer despesas extras nos hotéis (refeições, bebidas, telefonemas, lavanderias e outros), serão de exclusiva responsabilidade do solicitante. Sendo o pagamento das 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 programada 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 WhatsApp 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 determina 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. Caso o atendimento aos procedimentos deste parágrafo não seja atendido, será estipulado um prazo de 30 (trinta) minutos para ser solucionado tal problema, que se não for sanado a equipe estará impedida de competir, consequentemente eliminado da competição.

§ 4º As modalidades de Judô, Jiu Jitsu, Karatê e Taekwondô, 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, será estipulado um prazo de 30 (trinta) minutos para ser solucionado tal problema, que se não for sanado a equipe estará impedida de competir, conseqüentemente eliminado da competição;

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 da 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 à 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 e 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 existira 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 disputara a final (primeiro e segundo lugar), sendo os dois mais pontuados faram 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 deveram compor a roda;

§ 16 - Salvos aqueles da próxima categoria que sentirem necessidade de prévio aquecimento, deveram 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 notificadas 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 início 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 (Cronometria 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 (cronometria 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.

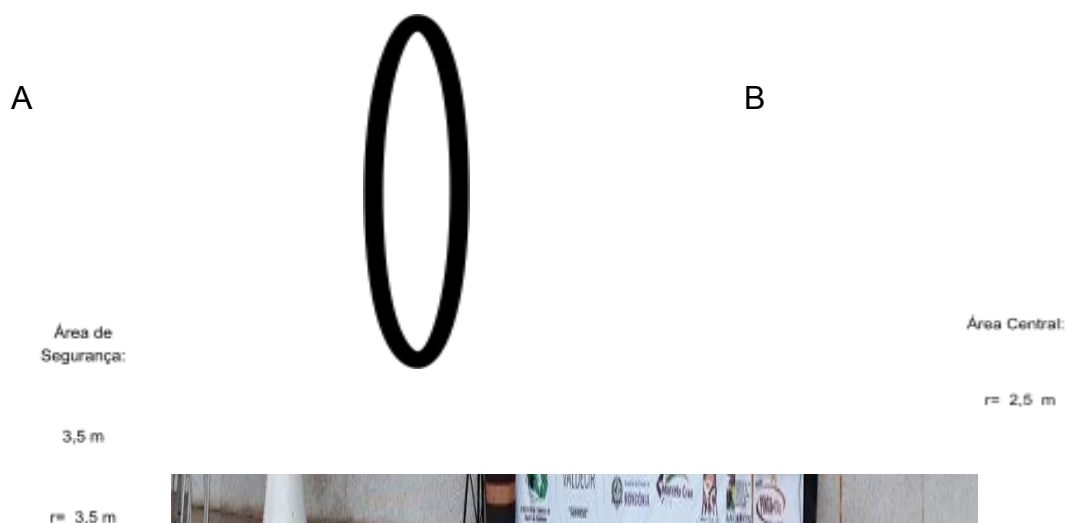
As penalidades somente poderão ser aplicadas após decisão definitiva dos Árbitros.

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;



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 mostra 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 devesa está 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 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)

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 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), 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 denigam ou diminuem 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 deverão 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 delegação poderá inscrever até 12 (doze) atletas, sendo 06 (seis) atletas do sexo masculino e 06 (seis) atletas do sexo feminino.

Art. 4º - A competição será disputada em 04 (quatro) modalidades, devendo cada delegação apresentar, no Congresso Técnico, a lista nominal de seus atletas com a indicação das respectivas modalidades em que irão competir. A lista entregue será considerada definitiva, não sendo permitidas alterações, substituições ou mudanças de modalidade após sua entrega, em nenhuma hipótese, sendo autorizada a participação apenas dos atletas devidamente inscritos na relação oficial apresentada.

Art. 5º - 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. 6º - 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. 7º - A contratada fornecerá números de identificação aos ciclistas, que deverão ser utilizados de forma obrigatória nas respectivas provas.

Art. 8º - Todos os ciclistas deverão utilizar capacete protetor, do início ao final da prova.

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

Parágrafo único - Caso haja empate no número de pontos será critério de desempate para se conhecer o Campeão Geral do JIR 2026:

Critério de Desempate
1 – Maior número de primeiros lugares
2 – Maior número de segundos lugares
3 – Maior número de terceiros lugares
4 – A delegação com a maior somatória de idades dos atletas.

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

Provas	Masculinas	Femininas
Prova de resistência	02h:00min + 01 volta	01h:30min + 01 volta
Prova em circuito	60 minutos + 01 volta	50 minutos + 01 volta
Maratona Mountain Bike	De 60 Km a 100 Km	De 60 Km a 100 Km
Maratona Mountain Bike Reduzida	De 20 Km a 40 Km	De 20 Km a 40 Km

Art. 11 - Da Regulamentação das Provas:

I – Prova de Resistência

§ 1º - Prova de resistência é realizada em uma distância ou tempo determinados, com até 08 (oito) atletas, sendo 4 (quatro) masculino e 4 (quatro) feminino, por município.

§ 2º - 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.

§ 3º - Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um pé no chão.

§ 4º - Os corredores sobrados pelo pelotão principal (50% dos atletas na pista) devem imediatamente abandonar a pista, sendo retirado da prova pela equipe de arbitragem.

§ 5º - A última volta (caso seja realizada em circuito), será indicada por sino e/ou apito.

§ 6º - Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não seja ultrapassado por 50% dos atletas na pista (em caso de circuito).

§ 7º – Os comissários podem interromper a corrida em caso de alguma ocorrência fora da normalidade da prova e decidirão se a prova será retomada, completando a distância que faltava para finalizar a prova no momento do ocorrido ou se reinicia a prova novamente.

II - Prova em circuito

§ 8º - Prova de estrada é uma corrida em circuito, em uma distância e tempo determinados, com até 08 (oito) atletas, sendo 4 (quatro) masculino e 4 (quatro) feminino, por município.

§ 9ª - 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.

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

§ 11 – O apoio mecânico e abastecimento será definido pelos comissários no congresso técnico. Entende-se por apoio mecânico todo e qualquer conserto ou auxílio que venha a ser efetuado na bicicleta do participante.

§ 12 - Os corredores sobrados pelo pelotão principal (50% dos atletas na pista) devem imediatamente abandonar a pista, sendo retirado da prova pela equipe de arbitragem.

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

§ 14 - Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não seja ultrapassado por 50% dos atletas na pista.

§ 15 - Os comissários podem interromper a corrida em caso de alguma ocorrência fora da normalidade da prova e decidirão se a prova será retomada, completando a distância

que faltava para finalizar a prova no momento do ocorrido ou se reinicia a prova novamente.

III – Prova de Mountain Bike – XCM – Cross Country Maratona REGRAS TÉCNICAS EVENTOS DE XCM – CROSS COUNTRY MARATONA

§ 16 DISTÂNCIAS E QUANTIDADE DE ATLETAS

- Mínimo: 60 km e Máximo: 100 km, sendo possível a participação de até 04 (quatro) atletas de cada gênero por município.

§ 17 PERCURSO

- O percurso deve ser devidamente sinalizado do início ao fim.
- 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.

§ 18 MARCAÇÃO E PLACAS DE SINALIZAÇÃO

A equipe de arbitragem será responsável por toda a marcação do percurso, sendo apresentada para os atletas no congresso técnico.

§ 19 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 em competição.
- 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.
- 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.

IV – Prova de Mountain Bike – XCM Reduzido

REGRAS TÉCNICAS EVENTOS DE XCM REDUZIDO

§ 20 DISTÂNCIAS E QUANTIDADE DE ATLETAS

- Mínimo: 20 km e Máximo: 40 km, sendo possível a participação de até 04 (quatro) atletas de cada gênero por município.

§ 21 PERCURSO

- O percurso deve ser devidamente sinalizado do início ao fim.
- 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.

§ 22 MARCAÇÃO E PLACAS DE SINALIZAÇÃO

A equipe de arbitragem será responsável por toda a marcação do percurso, sendo apresentada para os atletas no congresso técnico.

§ 23 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 em competição.
- 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.
- 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. 12 - Os apoiadores deverão prestar assistência mecânica parados sempre ao lado direito da pista. Não será permitido o apoio móvel (bicicletas/motos).

Art. 13 - 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 Técnica.

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 2026.

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. 3º - 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. 04º – 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. 05º – Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 05 atletas no campo de jogo.

Art. 06º – 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. 07º – Na súmula de jogo, caso não esteja completa com o número máximo de atletas registrados, a mesma poderá 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. 08º – 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 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. 09º– 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. 10 – Cada equipe deve ter 01 (UM) 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. 11 – 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. 12 – 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. 13 – 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. 14 – 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. 15 – 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. 16– 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/Pret a

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 anterior à competição 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 – A competição será composta pelas seguintes modalidades de disputa:

- c) Combates Individuais Masculinos.
- d) Combates Individuais Femininos.
- e) Combates por Equipes Masculinas.
- f) Combates por Equipes Femininas.
- g) Combates por Equipes Mistas.

Art. 3º – Para as competições dos Combates Individuais Masculino e Feminino será utilizada a seguinte tabela de pesos, sendo que será permitida apenas 01 (uma) inscrição por peso:

Categoria	Super Ligeiro	Ligeiro	Meio Leve	Leve	Meio Médio	Médio	Meio Pesado	Pesado
Masculino	-55 kg	-60 kg	-66 kg	-73 kg	-81 kg	-90 kg	-100 kg	+100kg
Feminino	-44 kg	-48 kg	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	-78 kg	+78kg

§ 1º – Para as competições dos Combates por Equipes por Gênero, será utilizada a seguinte tabela de pesos:

Categoria	Ligeiro	Leve	Meio Médio	Médio	Pesado
Masculino	-60 kg	-73 kg	-81 kg	-90 kg	+100kg
Feminino	-48 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+78kg

§ 2º – Para a competição dos Combates por Equipe Mista, será utilizada a seguinte tabela de pesos:

Categoria	Leve	Médio	Pesado
Masculino	-73 kg	-90 kg	+100kg
Feminino	-57 kg	-70 kg	+78kg

Do Congresso e da Pesagem

Art. 4º – O Congresso e a pesagem serão realizados sob a responsabilidade do Coordenador de Judô, em horário pré-determinado. A balança deverá estar 01 horas antes da pesagem oficial à 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 na data e horário conforme comunicação oficial da Coordenação Estadual do JIR 2026.

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

3- Será eliminado da competição, individual e por equipes, o atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender aos limites mínimos ou máximos da sua categoria de peso.

4- O atleta poderá pesar até o final do horário estabelecido pelo Coordenador de Judô na pesagem oficial;

5- Os atletas do sexo masculino deverão pesar de corpo nu ou de cueca;

6- As atletas de sexo feminino poderão pesar de *collant*;

7- 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, inclusive nas disputas por equipes.

Sistema De Disputa

Art. 7º – As disputas seguirão os seguintes critérios de apuração do resultado:

4 Para os Combates Individuais:

- a. Nos confrontos com 06 (seis) ou mais participantes será utilizada a Repescagem Olímpica.
- b. No confronto com menos de 06 (seis) participantes será utilizado o sistema de Rodízio (Round Robin).
- b) Para os Combates por Equipes (por Gênero e Mistos):
 - a. O sistema de apuração será de eliminatória simples para classificação de 1º, 2º e 3º lugares.

Das Disputas Por Equipe

Art. 8º – A Equipe por Gênero deverá ser composta por, no mínimo 03 (três), e no máximo 05 (cinco) atletas, nas seguintes categorias de peso:

Art. 9º – A Equipe Mista será composta por 06 (seis) categorias de peso (3 masculinas e 3 femininas), que englobam atletas de diferentes classes individuais:

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.

2- Não havendo vantagem mínima, o confronto será considerado empate;

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

4- 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);

5- 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, sendo que na equipe mista, 50% da pontuação será computada para o sexo feminino e 50% para o sexo masculino.

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 anterior ao da competição**, 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 2011.

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 2008.

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

I. Disposições Gerais e Modalidades

Art. 1º A competição será disputada por ambos os sexos nas modalidades: **Gyeorugui** (Luta: Individual, Equipes e Tk3) e **Poomsae** (Formas: individual, duplas e Freestyle).

Art. 2º O regulamento é regido pelas regras da *World Taekwondo (WT)* e *Confederação Brasileira de Taekwondo (CBTKD)*. O Regulamento Geral do JIR 2026 se aplica aos casos não previstos.

Art. 3º O número máximo de atletas por naipes (masculino/feminino) é de **8** (oito).

1. MODALIDADES DE COMPETIÇÃO

Modalidade	Descrição	Quantidade de Atletas (por naipes)
GYEORUGUI	Categoria Olímpica	4
	Tk3 (Masculino e Feminino)	3
	Equipes Misto (2 masculino + 2 feminino)	4
POOMSAE	Individual	1
	Duplas (masculino/feminino/misto)	2
	Freestyle	1

2. GYEORUGI INDIVIDUAL – CATEGORIA OLÍMPICA

Masculino	Feminino
Até 58 kg	Até 49 kg

Masculino	Feminino
Até 68 kg	Até 57 kg
Até 80 kg	Até 67 kg
Acima de 80 kg	Acima de 67 kg

COMPETIÇÃO POR EQUIPES – TK3 E EQUIPE MISTA

Categoria	Nº de Atletas	Peso Total Máximo
Equipe Masculina e Feminina (TK3)	3 titulares + 1 suplente	Masc. 240 kg ou menos Fem. 200 kg ou menos
Equipe Mista	2 masculinos + 2 femininos + 2 suplentes	<ul style="list-style-type: none"> • Feminino: 135 kg ou menos; • Masculino: 160 kg ou menos

3.1. Sistema de Competição e Formato de Luta

- Sistema:
 - **Eliminatória Simples** – Para mais de 4 atletas inscritos;
 - **Round-robin (Todos contra todos)** – Para chaves com 3 atletas

- Formato de Luta: Sistema cumulativo (O vencedor é o atleta que ganhar dois dos três rounds).
- Duração: 3 *rounds* de 2 minutos + *Golden Round* de 1 minuto (em caso de empate).

3.2. Regras de Substituição (TK3 Masculino/Feminino)

- **1º Round:** Começa com a escolha atleta feminino Azul.
- **2º e 3º Rounds:** Começa com a escolha da atleta feminina Vermelha, com inversão de início no *round* 3º.
- **Restrição:** Substituição permitida após 15 segundos de combate.
- **Limite:** Sem limite de trocas.

3.3. Equipamento Obrigatório

É obrigatório o uso de:

- Protetor de cabeça
- Protetor de tronco

- Protetor de pernas e braços
- Protetor bucal
- Protetor genital
- Luvas e **botas eletrônicas** (fornecidas pelo município)
- Uso de equipamento inadequado resulta em desclassificação.

3.4. Formação de Chaves

- Atletas campeões do ranking da FETRON, serão cabeças de chave.
- Sorteio tradicional ou eletrônico conforme número de participantes.

3.5. Pontuação

Ação	Pontos
Soco válido no tronco	1 ponto
Chute válido no tronco	2 pontos
Chute com giro no tronco	4 pontos
Chute válido na cabeça	3 pontos
Chute com giro na cabeça	5 pontos
Falta (Gam-jeom)	1 ponto
Knockdown	5 pontos

Obs. Limite de 99 pontos no sistema cumulativo.

3.6. Peso e Confirmação de Equipe

- Atletas numerados do mais leve (1) ao mais pesado (3).
- Técnico deve apresentar escalação antes da luta para conferência de peso.
- Substituto só pode entrar se tiver participado da pesagem.
- Apresentar documento de identificação com foto no momento da pesagem.
- Congresso Técnico e a Pesagem serão realizados no mesmo dia, conforme calendário oficial.

3.6.1. Pesagem Oficial: Obrigatória para todos os atletas e supervisionada pela FETRON.

- **Ausência/Excesso de Peso:** Desclassificação automática.
- **Pesagem Randômica:** Haverá pesagem randômica com tolerância de **5%**. O atleta sorteado que faltar será desclassificado.

Categoria	Tolerância (5%)	Peso Máximo
Masculino Até 58 kg	2,9 kg	60,9 kg
Masculino Até 68 kg	3,4 kg	71,4 kg
Masculino Até 80 kg	4,0 kg	84,0 kg
Feminino Até 49 kg	2,45 kg	51,45 kg
Feminino Até 57 kg	2,85 kg	59,85 kg
Feminino Até 67 kg	3,35 kg	70,35 kg

4. CATEGORIAS – POOMSAE

Categoria	Quantidade de Atletas
Individual	1 por sexo
Duplas (masculino/feminino/misto)	2 atletas
Freestyle	1 por sexo

4.1 Freestyle (Coreografia Livre)

- **Tempo:** Mínimo de **60 segundos** e máximo de **70 segundos**.
- **Música:** Obrigatório uso de músicas **instrumentais**.
- **Entrega da Música:** O arquivo de áudio (formato MP3 ou similar) deve ser **obrigatoriamente entregue em dispositivo físico/digital** (*pen drive* ou similar) à Coordenação Técnica da modalidade no dia do **Congresso Técnico** ou em **até 30 minutos antes da abertura real**.
- **Sequências Obrigatórias:**
 - Timio Yop tchaqui
 - Timio Ap tchaqui (2 a 5 chutes em um salto)
 - Giros (mínimo 360°) u

- Step (3 a 5 técnicas de luta em sequência)
- Acrobacia com chute
- Kibon Don Djak (bases fundamentais)

5. REQUISITOS E REGRAS GERAIS

5.1 Graduação Mínima

- Gyeorugi e Poomsae: 2º GUB (faixa vermelha).
- **Faixas Pretas (Dan/Poom):** Devem utilizar o **dobok de competição (Gola Y)** específico para Poomsae.
- **Faixas Coloridas (Gub):** É permitido o uso do **dobok tradicional (Gola V branca)**.

5.2 Documentações

- Apresentação do **Certificado de Graduação**.
- Comprovação de residência eleitoral em Rondônia.

6. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

6.1 Poomsae (Formas Obrigatórias)

- Formas obrigatórias para faixa vermelha (1º GUB) em diante: **Koryo, Keumkang, Taebaek, Pyongwon, Sipjin**.
- Sorteio dos poomsae no congresso técnico.
- **Penalidade:** Não executar os poomsaes sorteados ou realizá-los incorretamente penaliza a equipe com **-10 pontos** na classificação geral.

7. PONTUAÇÃO INDIVIDUAL (Classificação Geral do Município)

Colocação	Pontos
1º Lugar	13 pontos
2º Lugar	09 pontos
3º Lugar	08 pontos
4º Lugar	05 pontos
5º Lugar	04 pontos
6º Lugar	03 pontos
7º Lugar	02 pontos
8º Lugar	01 ponto

7.1 PONTUAÇÕES POR EQUIPES E DUPLAS (Classificação Geral do Município)

Colocação	Pontos
1º Lugar	26 pontos
2º Lugar	18 pontos
3º Lugar	16 pontos
4º Lugar	10 pontos
5º Lugar	08 pontos
6º Lugar	06 pontos
7º Lugar	04 pontos
8º Lugar	02 pontos

7.2 PONTUAÇÕES POR EQUIPES E DUPLAS MISTAS

Colocação	Pontos/Categoria Feminina	Pontos/Categoria Masculina
1º Lugar	13 pontos	13 pontos
2º Lugar	09 pontos	09 pontos
3º Lugar	08 pontos	08 pontos
4º Lugar	05 pontos	05 pontos
5º Lugar	04 pontos	04 pontos
6º Lugar	03 pontos	03 pontos
7º Lugar	02 pontos	02 pontos
8º Lugar	01 ponto	01 ponto

Art. 4º Recursos e Penalidades

- **Prazo para Recursos:** Até **10 minutos** após o término da luta.
- **Recurso Implícito:** Após a assinatura do técnico na súmula, recursos não serão aceitos.
- **Penalidade por Recurso:** Recurso julgado improcedente resulta na perda de **-1 ponto** na classificação final por sexo/município.
- **Uso de Equipamento Inadequado:** Desclassificação.

Art. 5º Disposições Finais

- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica do Taekwondo.
- Todas as decisões da organização são soberanas.
- O regulamento geral do JIR 2026 se aplica aos casos não previstos neste regulamento específico

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 eliminatórios, 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 por 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:

c) 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 2025.

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 feitiço 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 e 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 Coordenação.

XADREZ

O Regulamento, para a modalidade de Xadrez nos Jogos Intermunicipais de Rondônia (JIR) segue as normas da FRX (Federação Rondoniense de Xadrez) e as leis vigentes da FIDE (Federação Internacional de Xadrez) e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico da Competição.

Os atletas devem constar na relação definitiva do seu município.

Art. 1º - A Competição de Xadrez será realizada na modalidade convencional, de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez — FIDE (Leis do Xadrez), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez — CBX e Federação Rondoniense de Xadrez - FRX, salvo o estabelecido nos Regulamentos Geral e Específico da Competição.

Parágrafo único. É responsabilidade de cada Município participante providenciar uma cópia das Leis do Xadrez em vigor, orientando seus atletas e técnicos para observá-las durante a competição.

Art. 2º - A competição será realizada em dois torneios, separados por naipe: uma competição por equipes, disputada no ritmo clássico, sendo 4 (quatro) tabuleiros para cada equipe. O segundo torneio será individual, que será jogado no ritmo blitz. Não é obrigatório a participação do município nos dois torneios.

§ 1º - Para o torneio por equipes, cada cidade poderá inscrever, em cada naipe, no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) atletas no geral, e para o torneio blitz, poderá ser inscrito até 2 (dois) enxadristas. A lista com os inscritos deverá ser confirmada no congresso técnico específico da modalidade. O time que não apresentar jogador em qualquer mesa para a respectiva rodada, será penalizada com a perda do ponto por tabuleiro sem competidor.

§ 2º - Na inscrição para o torneio por equipes no ritmo clássico, nos naipes masculino e feminino, deverá constar a escalação dos 4 (quatro) atletas titulares, o suplente, ordem no tabuleiro de cada competidor, que não mais será modificada. O reserva poderá substituir qualquer um dos titulares. O atleta titular só poderá voltar a competir no tabuleiro de origem. O

município que não confirmar a escalação e indicação no congresso técnico específico estará automaticamente eliminado da competição, independente de programação publicada;

§ 3º - No torneio por Equipes, cada jogador terá 30 minutos para comparecer e iniciar a partida com relógio acionado, esgotado prazo o mesmo perderá a partida por WO. A ausência (WO) de uma Equipe durante a competição será encaminhada para comissão disciplinar, sendo que, a continuidade de seu emparelamento dependerá da decisão desta comissão. Em caso de ausência em um único tabuleiro não será caracterizado WO;

§ 4º - No torneio por equipes, a substituição para cada rodada deverá ser entregue assinada pelo técnico ou capitão à arbitragem 15 (quinze) minutos antes de cada rodada.

§ 5º - No Torneio Individual no ritmo blitz, cada município, nos naipes masculino e feminino, poderá inscrever no mínimo 1 (um) e no máximo 2 (dois) atletas.

§ 6º - Caso um atleta não compareça a uma partida do torneio de BLITZ terá declarada a perda da sua partida por WO; e a continuação de sua participação dependerá da decisão do Coordenador Geral ou do Comitê de Apelação;

Art. 3º. Para o JIR será sugerido o seguinte cronograma, podendo ser ajustado de acordo com o número de equipes inscritas no Congresso Técnico, que poderá ser de forma presencial ou virtual.

JIR – JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA		
1º DIA	8 ÀS 12 HORAS	BLITZ
	14 À 16 HORAS	EQUIPE
	16 ÀS 18 HORAS	EQUIPE
2º DIA	8 ÀS 12 HORAS	EQUIPE
	14 À 16 HORAS	EQUIPE

	16 ÀS 18 HORAS	EQUIPE
3º DIA	8 ÀS 12 HORAS	EQUIPE
	14 À 16 HORAS	EQUIPE
	16 ÀS 18 HORAS	EQUIPE

Art. 4º - Todo Atleta ou Técnico, deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado (calça, camisa da equipe com manga e sapato ou tênis fechado), estar munido de sua identificação, bem como o crachá do evento. A conferência da identificação individual será feita após os jogadores da equipe ocuparem seus respectivos postos (tabuleiros). Caso o jogador não portar o documento original oficial com foto, ele não poderá iniciar a partida.

§ 1º - Não será permitido o uso de bonés, capuz, toucas e/ou similares, celulares e relógios.

Art. 5º - O torneio por equipes será disputado pelo sistema Round Robin (rodízio simples), exceto se o número de equipes inscritas for superior a 8 (oito) — ocasião em que a competição será pelo sistema suíço de acordo com as regras da FIDE.

§ 1º - No Torneio por equipes, como indica a FIDE, haverá alternância de cor entre os tabuleiros consecutivos de cada equipe. Os jogadores dos tabuleiros 1 e 3 conduzirão as peças da cor estabelecida à equipe, em cada rodada, sendo que os tabuleiros dois e quatro conduzirão as peças de cor contrária. Os atletas de uma Equipe que se sentarem de forma incorreta ou que o técnico escreva de forma incorreta a substituição da equipe perderão seus pontos, sem que se caracterize o WO para a Equipe.

Art. 6º - O Torneio Individual será disputado pelo sistema suíço, com a utilização do programa de empareiramento Swiss-Manager, de acordo com a recomendação da FIDE para o número de rodadas.

§ 1º - No Torneio Individual participarão os atletas que compuserem a equipe do município (dentro do quantitativo de no máximo 2 atletas).

§ 2º - Também participará do Torneio Individual a cidade que inscrever um único atleta da modalidade xadrez, seja no naipe masculino ou feminino.

§ 4º - Serão utilizados os seguintes critérios, na ordem abaixo, para definir o ranking inicial:

I - para o Sistema Suíço: 1. Classificação da equipe no ano anterior. 2. Classificação no último Torneio da Federação Rondoniense de Xadrez; Ordem alfabética; II - para o Sistema Round-Robin (rodízio simples): sorteio.

Art. 7º - Para o torneio clássico por equipes o tempo de jogo será de 60 (sessenta) minutos nocaute para cada jogador. No torneio individual blitz a cadencia será de 3+2 (três minutos mais dois segundos de acréscimos), relógio digital, ou 5 (cinco) minutos no relógio analógico. Parágrafo único. A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 30 minutos com relógio acionado.

Art. 8º - A contagem dos pontos será feita da seguinte forma:

I. - no torneio por equipes, conforme os moldes olímpicos da FIDE:

a) Vitória no match: 2,0 pontos;

b) Empate no match: 1,0 ponto;

c) Derrota no match: 0 ponto.

II. – Contagem de pontos (por mesa) e nos torneios individuais, conforme a regra a oficial da FIDE:

a) Vitória: 1,0 ponto;

b) Empate: 0,5 ponto;

c) Derrota: 0 ponto.

Art. 9º - Em cada torneio, depois de apurados todos os resultados, a equipe vencedora e o atleta vencedor serão aquelas que obtiverem o maior número de pontos ao final de todas as rodadas.

Art. 10 - Em caso de empate na pontuação final de cada torneio, serão adotados, por ordem, os seguintes critérios de desempate:

I. No torneio por equipes:

a) para o Sistema Round Robin por equipes:

1. pontuação no match [13];
2. confronto direto entre as equipes [14];
3. pontos de partida [1];
4. FIDE — Sonneborn Berger [35];

5. Maior número de pontos no 1º tabuleiro, persistindo o empate, no 2º tabuleiro, persistindo o empate, no 3º tabuleiro, persistindo o empate, no 4º tabuleiro;

6. Matches blitz 3+2 nos 3 (três) primeiros tabuleiros.

b) Para o Sistema Suíço por equipes:

1. pontuação no match [13];
2. confronto direto entre as equipes [14];
3. pontos de partida [1] — somatório da pontuação dos tabuleiros;
4. milésimos (Buchholz) totais [37];

5. Maior número de pontos no 1º tabuleiro, persistindo o empate, no 2º tabuleiro, persistindo o empate, no 3º tabuleiro, persistindo o empate, no 4º tabuleiro;

6. Matches blitz 3+2 nos 3 (três) primeiros tabuleiros.

§ 1º - Para configuração dos Desempates as partidas efetivamente não jogadas serão computadas como uma partida contra um oponente virtual, devendo ser selecionada a opção correspondente no programa computacional de empareiramento;

§ 2º - Em caso de número ímpar de participantes no sistema suíço de empareiramento, a equipe que ficar BYE ganhará 2 pontos independentemente da rodada.

II- No torneio individual:

1. confronto direto [11];
2. milésimos (Buchholz), com corte do pior resultado [37];
3. milésimos (Buchholz) totais [37];
4. FIDE – Sonneborn-Berger [35];
5. número de vitórias [68];
6. Match blitz 3+0;
7. Match bullet 2+1
8. Match bullet 2+0
9. Match bullet 1+0

Art. 11 - No Torneio por Equipes, os jogadores deverão anotar, em sistema algébrico abreviado, na planilha fornecida pela FRX, os próprios lances e os lances do adversário, de maneira legível, em conformidade às regras do xadrez estabelecidas pela FIDE. É de responsabilidade de cada jogador portar a caneta para anotação de sua planilha.

Art. 12 - Não será permitido empate de comum acordo com menos de 20 lances.

Art. 13 - É expressamente proibido trazer para o ambiente de jogo quaisquer dispositivos eletrônicos, celulares ou qualquer aparelho eletrônico de comunicação.

§ 1º - Se for evidenciado que o jogador trouxe tais equipamentos eletrônicos para o ambiente de jogo ele perderá a partida para o oponente.

§ 2º - O descumprimento desta regra acarretará a perda do ponto da partida, mesmo após o término dela, enquanto a rodada estiver em andamento.

Art. 14 - Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

Art. 15 - 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. 16 - 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. 17 - Cada jogador que estiver com menos de cinco minutos para completar os tempos previstos no controle de tempo poderá de deixar de anotar os lances.

Art. 18 - O início das rodadas e a entrega das substituições serão computados pelo relógio do coordenador da modalidade.

Art. 19 - Os protestos e recursos ocorridos durante as provas serão resolvidos inicialmente pelo Coordenador da Modalidade; em segunda instância, pelo Comitê de Apelação, composto por 05 pessoas (Coordenador, árbitro Principal e 3 representantes das equipes) presentes à competição, indicadas quando da realização do Congresso Técnico da modalidade.

Art. 20 - No JIR o horário de início de competição poderá redefinido no congresso técnico específico. Art. 21 - Os tabuleiros, os jogos de peças e os relógios serão disponibilizados exclusivamente pela coordenação do evento, no padrão oficial.

Art. 22 - Para a classificação final dos municípios no JIR, utilizar-se-á a tabela de pontuação abaixo considerando-se a classificação para a categoria EQUIPE:

1º lugar	20 pontos	6º lugar	11 pontos	11º lugar	6 pontos
2º lugar	17 pontos	7º lugar	10 pontos	12º lugar	5 pontos
3º lugar	15 pontos	8º lugar	9 pontos	13º lugar	4 pontos
4º lugar	13 pontos	9º lugar	8 pontos	14º lugar	3 pontos
5º lugar	12 pontos	10º lugar	7 pontos	15º lugar	2 pontos

Parágrafo Único - A partir do 16º lugar os municípios receberão 1 ponto de bonificação por sua participação.

Art. 23 - Para a classificação final dos municípios no JIR, utilizar-se-á a tabela de pontuação abaixo considerando-se a classificação para a categoria INDIVIDUAL:

1º lugar	10 pontos	5º lugar	4 pontos
2º lugar	8 pontos	6º lugar	3 pontos
3º lugar	6 pontos	7º lugar	2 pontos
4º lugar	5 pontos	8º lugar	1 ponto

§ 1º A partir do 8º lugar os municípios receberão 1 ponto de bonificação por sua participação.

Art. 24 - Em caso de uma ou mais equipes ficarem empatadas em número de pontos, a decisão se dará pela melhor classificação obtida na categoria por Equipe;

Art. 25 - O município campeão sairá do somatório da classificação final obtida no torneio por equipe e individual.

Art. 26 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade em consonância com a Coordenação Técnica.

