

Secretaria de
Esporte, Lazer e Juventude



GOVERNO DO ESTADO
RIO DE JANEIRO

REGULAMENTO GERAL JOGOS ESTUDANTIS 2020



Categoria A

12 a 14 anos

(2008– 2007 – 2006)

Categoria B

15 a 17 anos

(2005 – 2004 – 2003)

Apoio:

FAETEC

Realização:

SPIRIDON

Patrocínio:

enel

Secretaria de
Esporte, Lazer
e Juventude



GOVERNO DO ESTADO
RIO DE JANEIRO

Governo do Estado do Rio de Janeiro

Secretaria de Estado de Esporte, Lazer e Juventude

Secretário
Felipe Bornier

Subsecretário de Esporte, Lazer e Juventude
Paulo Vitor

Chefe de Gabinete da Secretaria de Esporte, Lazer e
Juventude
Rafael Lira



SUMÁRIO

REGULAMENTO GERAL

	MENSAGEM DO SECRETÁRIO.....	05
I	DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	06
II	DAS FINALIDADES.....	08
III	DAS MODALIDADES ESPORTIVAS.....	08
IV	DAS CATEGORIAS.....	08
V	DA DIVISÃO REGIONAL DO ESTADO.....	09
VI	DAS FASES E FORMAS DE DISPUTAS.....	09
VII	DAS COMPETIÇÕES.....	09
VIII	DOS PARTICIPANTES.....	10
VX	DAS INSCRIÇÕES.....	12
X	DA DOCUMENTAÇÃO.....	13
XI	DA PREMIAÇÃO.....	14
XII	DA COMISSÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA ESCOLAR	16
XIII	DA ARBITRAGEM.....	17
XIV	DO CERIMONIAL DE ABERTURA.....	17
XV	DAS REUNIÕES TÉCNICAS DAS MODALIDADES.....	17
XVI	DO CALENDÁRIO OFICIAL.....	17
XVII	DOS JOGOS.....	18
XIX	DAS DISPOSIÇÕES FINAIS.....	18



REGULAMENTO TÉCNICO GERAL DOS ESPORTES COLETIVOS

I	FUT7	20
II	HAND BEACH.....	21
III	BASQUETE 3X3.....	24

REGULAMENTO TÉCNICO GERAL DOS ESPORTES INDIVIDUAIS

I	ATLETISMO.....	28
II	CORRIDA VIRTUAL.....	29
III	GINÁSTICA RÍTMICA.....	30
IV	NATAÇÃO.....	38
V	TÊNIS DE MESA.....	39
VI	SURFE	40
VII	SKATE.....	42
VIII	VÔLEI DE PRAIA.....	43
IX	E-SPORTS	44

MENSAGEM DO SECRETÁRIO

A edição 2020 dos Jogos Estudantis do Rio de Janeiro está sendo preparada para que o evento que já foi bom em 2019 seja ainda melhor. O Governo do Estado do Rio de Janeiro compreende a importância do esporte na formação dos jovens estudantes e na valorização dos profissionais do desporto escolar, e por isso a Secretaria de Estado de Esporte, Lazer e Juventude tem este como um dos seus principais programas.

Os Jogos Estudantis do Rio de Janeiro têm como principal função ser a seletiva para os Jogos Escolares da Juventude, mas tem uma relevância ainda maior quando se observa o potencial para incentivar o trabalho de base e possibilitar a descoberta de talentos esportivos, que possam vir a representar nosso estado e país em competições nacionais e internacionais.

Além disso, transcende a competição e se posiciona como um contribuinte na formação de cidadãos. Na edição de 2019 acompanhamos a história de vários jovens que relataram identificar no esporte uma possibilidade de futuro melhor para si e sua família, um estímulo para o convívio social e também um motivador para a disciplina. É inquestionável o poder transformador do esporte na vida de todos, trazendo benefícios para a saúde, e também na área social e educacional.

Os Jogos Estudantis do Rio de Janeiro 2020 ficarão marcados na história do esporte fluminense. E para fortalecer o time da Secretaria de Estado de Esporte, Lazer e Juventude, a participação de cada escola, professor e aluno, nossos jovens atletas, é imprescindível.

I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - O **REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS ESTUDANTIS 2020**, doravante denominado simplesmente Regulamento Geral, normatiza todas as competições dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**.

Parágrafo 1º - Excepcionalmente, por conta da pandemia do novo **COVID-19**, esse ano não teremos os **Jogos Escolares da Juventude 2020**, evento organizado pelo **Comitê Olímpico Brasileiro - COB**. Assim sendo, os resultados finais das modalidades coletivas e individuais do **Jogos Estudantis 2020** não classificarão para a etapa nacional.

Art. 1º - Os **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** - serão promovidos, organizados e dirigidos pela **Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude (SEELJE)** e **O Proponente SPIRIDON**

Art. 3º - Os participantes dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** serão considerados conhecedores, sem reserva alguma, deste regulamento, do Código Brasileiro de Justiça Desportiva Escolar e das regras vigentes nas diversas modalidades, as quais poderão sofrer as devidas adaptações a serem explicitadas no regulamento técnico específico de cada modalidade esportiva.

Art. 4º - É de competência da **Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude (SEELJE)**, a Gerência Geral da competição. Assim, a **SEELJE** caberá:

- i.** Indicar o Coordenador Geral dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**.
- ii.** Elaborar o Regulamento Geral dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** e aprovar em conjunto com as federações esportivas participantes o regulamento específico das modalidades, bem como as diretrizes gerais técnicas de execução das mesmas.
- iii.** Formar a **Comissão Disciplinar Desportiva Escolar (CDDE)** dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**
- iv.** Deliberar sobre a participação das instituições de ensino, onde não existam competições escolares (fase municipal) ou onde não haja adesão das competições atuais os **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**.
- v.** Solicitar às federações esportivas das modalidades participantes a indicação de seus representantes para responderem ao comitê organizador (CO) durante os Jogos e equipe de arbitragem das respectivas modalidades respeitando os critérios estabelecidos pelo comitê organizador (CO)
- vi.** Elaborar a programação esportiva, a apuração dos resultados e a elaboração dos boletins técnicos e administrativos oficiais.
- vii.** Realizar vistorias técnicas nas instalações esportivas e marcar reunião com os responsáveis para esclarecimentos da competição caso seja necessário.
- viii.** Acordar com os responsáveis pelas instalações esportivas os procedimentos de higienização do local de acordo com o Anexo I, a fim de manter a segurança de todos os presentes no local.

- ix. Aprovar as inscrições dos participantes dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**, realizadas somente pelas unidades escolares e/ou responsáveis técnicos.
- x. Homologar os resultados dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**.

Parágrafo 1º - Só estarão habilitados professores que apresentarem na inscrição seu respectivo registro no CREF.

Parágrafo 2º - Na Etapa Estadual serão aceitas as carteiras virtuais.

Parágrafo 3º - Na modalidade E-Sports, não é obrigatória a apresentação do técnico ou treinador

Art. 4º - É de responsabilidade dos representantes das Unidades Escolares e ou responsáveis técnicos:

- a) Tomarem conhecimento sobre as normas gerais da competição e tabelas de competição;
- b) **Atentarem aos possíveis documentos que as alterem através de exposição no site oficial (<http://www.rj.gov.br/secretaria/esporte>), no Facebook (<https://pt-br.facebook.com/Seelje/>), no instagram (<https://www.instagram.com/esportelazerjuventuderj>) e no email (rj.jogosestudantis@gmail.com).**
- c) Cumprir e fazer cumprir por todos os integrantes de sua equipe, os dispositivos reguladores dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**, bem como as normas disciplinares do Código Brasileiro de Justiça Desportiva Escolar;
- d) Responsabilizar-se, quando solicitado, pela comprovação das idades dos alunos atletas e situação escolar pertencentes da sua Unidade Escolar;
- e) Preservar, juntamente com sua Unidade Escolar, os locais de competições e demais ambientes onde comparecerem e responsabilizar-se pelas avarias causadas.
- f) No caso da modalidade E-Sports o atleta pode fazer a inscrição direto no site sem a anuência da escola.

Art. 6º - É de responsabilidade **das Unidades Escolares** e ou **Responsável técnico**

- a) A veracidade dos dados fornecidos nas fichas de inscrições e em outros procedimentos;
- b) Providenciar dentro de suas possibilidades e a seu critério, o transporte intermunicipal de sua (s) equipe (s) até aos locais de jogos;
- c) Providenciar dentro de suas possibilidades e a seu critério, a suplementação alimentar e de água da (s) equipe (s) durante a realização da competição.
- d) Providenciar dentro de suas possibilidades e a seu critério, material de higiene pessoal de sua (s) equipe (s) enquanto estiverem no local de competição.

II - DAS FINALIDADES

Art. 7º - Os Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020 têm por finalidade aumentar a participação de atividades esportivas em todas as instituições de ensino públicas e privadas do território estadual, e promover a ampla mobilização da comunidade estudantil fluminense em torno do esporte.

II - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 8º - As modalidades que serão disputadas nos Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020 serão as seguintes:

Nº	MODALIDADE	GÊNERO		CATEGORIA	
1	Atletismo	Masculino	Feminino		B
2	Basquete 3x3	Masculino	Feminino		B
3	E-Sports	Masculino	Feminino	A	B
4	Fut 7	Masculino	Feminino		B
5	Ginástica Rítmica	-----	Feminino	A (virtual)	B (virtual)
6	Hand Beach	Masculino	Feminino		B
7	Natação	Masculino	Feminino		B
8	Tênis de Mesa	Masculino	Feminino		B
9	Surf	Masculino	Feminino	A	B
10	Vôlei de Praia	Masculino	Feminino		B
11	Skate	Masculino	Feminino	A	B
12	Corrida Virtual	Masculino	Feminino		B
13	Xadrez (E-Sports)	Masculino	Feminino	A	B

IV - DAS CATEGORIAS

Art. 9º - As competições serão realizadas nas seguintes categorias:

- **Categoria A** - Nascidos em **2008** (12 anos) / **2007** (13 anos) / **2006** (14 anos)
- **Categoria B** - Nascidos em **2005** (15 anos) / **2004** (16 anos) / **2003** (17 anos)

V – DA DIVISÃO REGIONAL DO ESTADO

DEVIDO Á PANDEMIA DE COVID-19, EXCEPCIONALMENTE NESTE ANO REALIZAREMOS OS JOGOS COM O FORMATO DE FESTIVAIS. PORTANTO NÃO TEREMOS AS DIVISÕES REGIONAIS.

VI - DAS FASES E FORMAS DE DISPUTA

VI.1 – DOS ESPORTES INDIVIDUAIS

Art. 10º - Os Esportes Individuais serão realizados em uma ÚNICA FASE: FINAL

VI.2 – DOS ESPORTES COLETIVOS

Art. 11º - Os Esportes Coletivos serão realizados em formato de festival, como relatado no descritivo do parágrafo V.

Parágrafo Único – Não haverá distinção de Unidade Escolar entre Escolas Públicas e Particulares.

VI.2.A – COMPETIÇÃO POR FESTIVAL:

- a) Neste modelo todos os inscritos competem entre si em dias seguidos e por eliminatória simples, onde o terceiro colocado será definido por ser o último perdedor do campeão.
- b) Será levado em conta todos os protocolos com relação a pandemia COVID – 19.

VII - DAS COMPETIÇÕES

Art. 12º - As competições serão disputadas de acordo com as regras oficiais, salvo as modificações necessárias, que serão comunicadas após a definição dos sistemas de disputa de cada fase.

Art. 13º - Compete à Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude (SEELJE) a definição do sistema de disputa de cada competição.

Art. 14º – Toda equipe ou atleta participante deverá estar no local de disputa pelo menos 30 minutos antes do horário previsto, quando será requisitada a apresentação de sua documentação que lhe dar condição de participação na competição.

Parágrafo Único: Cada equipe e/ou aluno atleta deverá se apresentar nos locais de competição devidamente uniformizada, conforme especificações dos regulamentos geral e específico e das regras de cada modalidade esportiva.

Art. 15º – Será admitida uma tolerância de 15 (quinze) minutos após o horário marcado do jogo na tabela **para o primeiro jogo da rodada**. Para o segundo e demais jogos da rodada não terá tolerância para atraso.

Art. 16º: Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinação da **Comissão Organizadora (CO)**, desde que nada mais impeça a sua realização, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

Parágrafo Único: Nestes casos, a critério da **Comissão Organizadora (CO)** e em condição excepcional, uma ou mais equipes poderão realizar dois jogos num mesmo dia ou mais.

Art. 17º - As competições dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** serão realizadas nos locais e horários determinados pela **Comissão Organizadora (CO)**, sendo considerado perdedor por ausência (W X O), o aluno-atleta e/ou equipe que não estiver pronto no local do jogo ou prova, no máximo 15 (quinze) minutos após o horário estabelecido para o início do primeiro jogo ou prova, conforme estabelecido nos artigos 14 e 15 deste Regulamento Geral.

Parágrafo Único: Se por quaisquer motivos o aluno-atleta e/ou equipe se recusar a reiniciar uma partida após interrupção da mesma, será considerado perdedor por desistência (W X O).

Art. 18º – Definições de abandono da competição.

Parágrafo 1º - Configura o abandono retirar-se da competição a qualquer tempo, sem justificativa.

Parágrafo 2º - Configurado o abandono (em caso de disputa pelo sistema de rodízio) serão considerados nulos os resultados das partidas já realizadas.

VIII - DOS PARTICIPANTES

Art. 19º - Será livre a participação de estudantes de ensino fundamental e médio, regularmente matriculados **até o dia 31 de Julho do corrente ano** e com frequência regular de aulas em Unidades Escolares da Rede de Ensino Público e Particular do Estado do Rio de Janeiro.

Parágrafo 1º - No caso de um aluno estar matriculado, ao mesmo tempo, em uma **escola pública** e também em uma **escola particular**, este deverá optar pela **escola pública**.

Art. 20º - Cada Unidade Escolar só poderá participar com até 02 (duas) equipe por modalidade coletiva / categoria / gênero.

Parágrafo 1º - Os Estabelecimentos de Ensino que possuem mais de uma Unidade Escolar só poderão participar inscrevendo as **Unidades Escolares separadamente, não podendo em hipótese alguma fazer seleção para se representar.**

Parágrafo 2º - Considera-se Unidade Escolar, o endereço da unidade onde o aluno / atleta está devidamente matriculado e com frequência regular comprovada, sendo necessário o fornecimento do código INEP registrado junto ao Ministério da Educação.

Parágrafo 3º - Cada equipe, obrigatoriamente, deve inscrever na Relação Nominal de **um mínimo de 08 (oito)** alunos/atletas e poderá inscrever, **no máximo, 14 (quatorze)** alunos/atletas para o Fut 7 e Hand Beach, e no Basquete 3 x 3 **um mínimo de 4 (quatro) e máximo de 6 (seis)**

Por conta do período pandêmico faz se necessário restringir a quantidade de participantes, sendo assim fica estabelecido o total de 20 equipes por gênero no FUT 7, Basquete 3 x 3, e hand beach.

MODALIDADE	MÍNIMO	MÁXIMO
BASQUETE 3 X 3	04	06
FUT 7	08	14
HAND BEACH	08	14

Parágrafo 4º - Nas modalidades coletivas, caso uma equipe compareça a qualquer partida da competição com número de alunos atletas abaixo do estabelecido pelo Regulamento, e/ou não utilize todos os seus alunos atletas (conforme Regulamento Específico de cada modalidade e categoria) para efeito de placar serão aplicados os seguintes procedimentos:

- a) Em caso de vitória, o resultado será invertido em favor da equipe adversária, aplicando-se quantos pontos ou gols forem necessários para que a outra equipe seja considerada vencedora;
- b) Em caso de derrota, manter-se-á o resultado;
- c) Em ambos os casos será encaminhado relatório à **Comissão Disciplinar Desportiva Escolar (CDDE)**;
- d) Excetua-se a essa situação quando o aluno atleta estiver cumprindo suspensão aplicada no próprio evento e/ou em caso de contusão sofrida no próprio evento.

Art. 21º - Cada aluno-atleta poderá participar de 02 (duas) modalidades coletivas e 02 (duas) modalidades individuais, na categoria a qual pertença, em uma única unidade, sendo de inteira responsabilidade da unidade escolar e do professor (responsável técnico) o conhecimento de que as modalidades podem ter competições paralelas ou concomitantes. A **Comissão Organizadora (CO)** não acatará solicitações sobre este fato para transferência de data, horário e local das partidas.

Art. 22º – É de responsabilidade de cada escola e/ou responsável técnico o uniforme do aluno/atleta. Este deve conter o **nome da escola/município e numeração**. Salvo no E-SPORTs, Surf, corrida virtual e Ginástica Rítmica que não precisam dessas especificações do nome da escola e no Atletismo que a organização fornece a numeração dos alunos.

Parágrafo 1º - Todos os membros da Comissão Técnica deverão estar vestidos, com bermuda ou calça, camisa e tênis e máscara de proteção facial de acordo com as especificações do anexo I respeitando a regra de cada modalidade.

Parágrafo 2º - Não serão permitidas improvisações nos uniformes, tais como: informações fixadas com fitas colantes, esparadrapos ou similares, presos com alfinetes e/ou cliques, ou escritas à caneta esferográfica.

IX - DAS INSCRIÇÕES

Art. 23º - A Inscrição Geral da **Unidade Escolar** será realizada através do site <http://www.rj.gov.br/secretaria/esporte>, pelo Diretor (a) da unidade escolar e/ou responsável técnico da modalidade.

Parágrafo 1º - Após o download e **preenchimento eletrônico**.

Parágrafo 2º - Cumprido o que disposto no parágrafo anterior, a ficha deverá ser entregue à **Comissão Organizadora (CO)**, seja por meio eletrônico (ri.jogosestudantis@gmail.com), seja fisicamente na sede da SEELJE, situada na Praça Pio X, 55 – 6º andar – Centro – RJ.

Parágrafo 3º - Após o procedimento acima indicado, a inscrição será efetivada com o recebimento de senha para cadastro das modalidades esportivas.

Parágrafo 4º - Para a liberação da senha na plataforma E-SPORT adotaremos o mesmo procedimento, a inscrição inicial será realizada no sistema central.

Art. 24º - As inscrições específicas das modalidades esportivas serão realizadas através do site eletrônico www.jogosestudantisrj.com.br, sendo o acesso iniciado com a senha mencionada no parágrafo 3º do artigo anterior.

Parágrafo 1º: As instituições escolares e os responsáveis técnicos serão exclusivamente responsáveis pelo envio de informação dos atletas e técnicos, bem como por sua veracidade.

Parágrafo 2º: No dia de competição, o atleta deverá apresentar documento de identificação válido e atualizado de acordo com o disposto no Art. 26º, atestado médico com data não superior a 30 dias e ficha original de autorização de uso de imagem. Salvo a modalidade E-Sports.

Parágrafo 3º: No dia de competição, o técnico deverá apresentar CREF válido e atualizado, na forma física ou eletrônica.

Art. 25º - Serão permitidas inclusões, trocas e exclusões de atletas (esportes coletivos) mediante pedido de alteração de cadastro à Comissão Organizadora até 01 (um) dia antes do Congresso Técnico da modalidade, desde que todos estejam cadastrados no sistema.

X - DA DOCUMENTAÇÃO

Art. 26º - Todo atleta e representante responsável de equipe deverão exhibir antes das partidas e demais competições, a original dos seguintes documentos, salvo a modalidade E-Sports:

- **Professores de Educação Física, Técnicos e/ou Auxiliares Técnicos:**
 - **Carteira do CREF** (somente será válida a carteira original, não sendo aceito apenas a numeração ou comprovante de pagamento), podendo ser utilizada também a carteira virtual. **Estão liberados deste documento os professores de Surf e Skate.**

- **Carteira de Identidade** (expedida por órgão estadual ou federal dentro do prazo de validade), servindo também a Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS), Passaporte dentro do prazo de validade ou Carteira Nacional de Habilitação (CNH), **para os treinadores de Surf e Skate**.
- Carteira de outros Conselhos Profissionais, para outros membros da comissão técnica (CREFITO ou CRM).
- **Alunos:**
 - Carteira de Identidade (expedida por órgão estadual ou federal dentro do prazo de validade), podendo ser entregue também a cópia autenticada.
 - Carteira de Trabalho e Previdência Social (modelo digitalizado).
 - Passaporte

Parágrafo 1º: No caso de alunos-atletas que se consideram TRANSEXUAIS, TRANSGÊNEROS e afins, para competir no outro gênero será levado em consideração o gênero que está na matrícula escolar do mesmo, devendo apresentar documento oficial da Unidade Escolar para fins de comprovação.

Parágrafo 2º: Não serão aceitos como documentos de identificação **as carteiras de federações ou confederações**, carteira escolar e/ou cartões magnéticos, salvo a exceção prevista no parágrafo 1º deste artigo.

Parágrafo 3º - Não serão aceitos fotocópias, documentos danificados, fax, boletins de ocorrência, e outros tipos de documentos pela **Comissão Organizadora (CO)**, para participar da competição.

Parágrafo 4º - Nos casos de documentos fora da validade, que não estejam com a fotografia atualizada ou que sejam de difícil identificação, deverão ser formulados requerimentos para a **Comissão Disciplinar Desportiva Escolar (CDDE)**, com o prazo mínimo de antecedência de 48h, sendo necessária a comprovação pessoal através de outras provas.

XI - DA PREMIAÇÃO

Art. 27º - Serão premiadas com medalhas alusivas aos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** as equipes que obtiverem as 03 (três) primeiras colocações da fase final em cada modalidade, categoria e gênero.

Parágrafo único: Serão premiadas com troféus as unidades escolares Campeãs de cada modalidade.

Art. 28º - Para efeito de classificação final, deverá ser observado o que estará contido no regulamento técnico de cada modalidade.

Parágrafo Único: A cerimônia de premiação será organizada de acordo com a programação estabelecida pela **Comissão Organizadora (CO)**.

Art. 29º - Serão premiados com troféus de **Campeã Geral** as 3 (três) Unidades Escolares com maior pontuação nas competições de todas as modalidades:

MODALIDADES COLETIVAS	
1º colocado	10 pontos
2º colocado	08 pontos
3º colocado	06 pontos
4º colocado	05 pontos
5º ao 8º colocado	03 pontos

MODALIDADES INDIVIDUAIS	
1º colocado	10 pontos
2º colocado	08 pontos
3º colocado	06 pontos
4º colocado	05 pontos
5º ao 8º colocado	03 pontos

Art. 30º - Para definição da colocação das Unidades Escolares nas modalidades individuais serão atribuídos pontos em cada disputa de acordo com a colocação final do aluno/atleta:

MODALIDADES INDIVIDUAIS	
1º colocado	13 pontos
2º colocado	10 pontos
3º colocado	08 pontos
4º colocado	06 pontos

5º colocado	04 pontos
6º colocado	03 pontos
7º colocado	02 pontos
8º colocado	01 ponto

Art. 31º - Em caso de empate após a atribuição final dos pontos nas modalidades individuais, será obedecido o seguinte critério de desempate:

- Maior número de primeiros lugares, maior número de segundos lugares e assim sucessivamente com as classificações subseqüentes e sorteio.

XII - DA COMISSÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA ESCOLAR (CDDE)

Art. 32º – A **Comissão Disciplinar Desportiva Escolar (CDDE)** dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** será responsável pelo cumprimento deste Regulamento Geral, dos Regulamentos Específicos e das regras de cada modalidade, bem como das normas estabelecidas no Código Brasileiro de Justiça Desportiva Escolar.

Parágrafo 1º: Os árbitros serão responsáveis por relatar nas súmulas todo e qualquer caso que fuja da normalidade, em especial, aqueles de indisciplina.

Parágrafo 2º: Os Delegados das partidas serão responsáveis por entregar todas as súmulas à Comissão Organizadora, que por sua vez, encaminhará os casos de indisciplina e/ou infração ao que disposto no caput para a **Comissão Disciplinar Desportiva Escolar (CDDE)**.

Parágrafo 3º - Todos os participantes dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- a) Advertência
- b) Trabalho educativo
- c) Suspensão
- d) Exclusão.

Parágrafo 4º - As suspensões automáticas estão descritas no regulamento específico de cada modalidade.

Parágrafo 5º - Os atletas que forem punidos pela **Comissão Disciplinar Desportiva Escolar (CDDE)** e que não puderem cumprir nesta edição dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**, poderão ter sua pena estendida para a edição do ano seguinte, para os Jogos Escolares da Juventude do COB, ou até, se for o caso, para eventos da Federação da respectiva modalidade.

Parágrafo 6º - Qualquer inscrição realizada de forma irregular será encaminhada à Comissão Disciplinar para as devidas providências.

Art. 33º – Todo recurso/protesto deverá ser formulado por escrito à **Comissão Organizadora (CO)**, que por sua vez encaminhará a **Comissão Disciplinar Desportiva Escolar (CDDE)**, que designará data de julgamento.

Art. 34º – A instalação de uma Comissão Disciplinar ou do Tribunal de Justiça Desportiva Especial ocorrerá por convocação da **Comissão Organizadora (CO)**.

Art. 35º - A dissolução da **Comissão Disciplinar Desportiva Escolar (CDDE)** ocorrerá depois de encerrados todos os julgamentos da edição dos Jogos Estudantis do Rio de Janeiro 2020.

XIII - DA ARBITRAGEM

Art. 36º - Os componentes da equipe de arbitragem dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** serão indicados pelas Confederações ou Federações ou equipe de arbitragens filiadas das modalidades.

Parágrafo Único: A quantidade de árbitros por modalidade será definida pela **Comissão Organizadora (CO)**, conforme a necessidade do evento.

XIV - DO CERIMONIAL DE ABERTURA

Cerimônia será transmitida virtualmente.

XV – DAS REUNIÕES TÉCNICAS DAS MODALIDADES

Art. 38º - As Reuniões Técnicas das modalidades serão realizadas conforme Calendário Oficial. Nelas serão apresentados os padrões de condução da competição, a programação da modalidade e outros assuntos correlatos às respectivas modalidades. Acontecerão remotamente pela plataforma digital a ser definida.

Parágrafo Único: As reuniões técnicas serão realizadas separadamente por modalidade e serão dirigidas pela **Comissão Organizadora (CO)** e não terão poder para alterar nenhum artigo do presente Regulamento Geral.

XVI – DO CALENDÁRIO OFICIAL

Art. 39º - O Calendário Oficial será divulgado no sítio eletrônico da Secretaria de Estado de Esporte, Lazer e Juventude (SEELJE) – (<http://www.rj.gov.br/secretaria/esporte>), no Facebook (<https://pt-br.facebook.com/Seelje/>) e no instagram (<https://www.instagram.com/esportelazerjuventuderj>) - e obedecerá à seguinte programação:

- Início de Inscrição Geral
- Encerramento de Inscrição Geral
- Prazo de entrega das Relações Nominais
- Congressos Técnicos das Modalidades
- Início dos Esportes Coletivos
- Datas das Modalidades Individuais
- Entrega das fichas da Fase Nacional

Parágrafo Único: É de responsabilidade dos representantes e/ou Responsáveis Técnicos das Unidades Escolares e/ou modalidades tomarem ciência das datas previstas no Calendário Oficial através do site e da rede social.

XVII – DOS JOGOS

Art. 40º - Para cada modalidade disputada nos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** existe um Regulamento Específico.

Parágrafo Único: A cada modalidade serão aplicadas as regras de sua Confederação Brasileira, exceto aquelas que contrariarem os Regulamentos Específicos da modalidade e categoria.

Art. 41º - Em caso de W X O, para efeito de placar, será conferido o seguinte resultado à equipe vencedora:

- Basquete 3 X 3 20 X 00
- Fut 7 05 X 00
- Hand Beach 02 X 00
- Vôlei de praia 02 X 00

XVIII - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 42º - Por conta do momento pandêmico fica a critério da comissão de organização estabelecer limite máximo de inscrição por modalidade individual

Art. 43º - A participação dos alunos-atletas nos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** é de inteira responsabilidade da Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico.

Art. 44º - Os eventos da competição poderão ser realizados de quinta a domingo, podendo ocorrer a designação em feriados e pontos facultativos.

Art. 45º - Todos os participantes dos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020** estão cientes que a partir do momento em que se inscrevem para participar do evento estão

automaticamente concordando em ceder e autorizando, em caráter universal, gratuito, irrevogável, irretratável, exclusivo, e sem nenhum ônus à **Secretaria de Esporte, Lazer e Juventude (SEELJE)** que passa a possuir o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, aquecimentos, treinamentos, transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou número de vezes.

Art. 46º – As orientações e definições em torno da realização e participação nos Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020 não se restringem a este documento, sendo necessário o acompanhamento constante das informações a serem divulgadas, através do SITE ou a rede social da SEELJE, durante a sua execução.

Art. 47º - Compete a Comissão Organizadora (CO) interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.

JOGOS ESTUDANTIS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO 2020
REGULAMENTO TÉCNICO GERAL DOS ESPORTES COLETIVOS

I – FUT 7

1. Das Regras

Os jogos de Fut 7 serão regidos por este regulamento, tendo como base as regras oficiais em vigência na FF7RJ

2. Do Tempo de Jogo

Os jogos terão a duração de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 (vinte) minutos com 05 (cinco) minutos de intervalo.

Obs.: Tempo de jogo “corrido” com o cronômetro sendo travado apenas quando houver:

- Pedido de tempo;
- Solicitação do árbitro;

3. Dos Critérios de Desempate:

Para o desempate cada equipe cobrará uma serie de 3 (três) “shout-out”, por atletas diferentes. Persistindo ainda o empate, cada equipe cobrará alternadamente 01(um) “shout-out”, por atletas diferentes, até se definir o vencedor.

4. Dos Uniformes:

- ✓ Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
- ✓ Camisas numeradas nas costas.
- ✓ Shorts, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva, não sendo obrigatória a numeração em ambos.
- ✓ Tênis, meióes, caneleiras e coletes de reservas.

✓ Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários. Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, a organização fornecerá um colete de cor contrastante.

5. Dos Cartões e das Suspensões:

- Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o aluno/atleta que receber 01 (um) cartão vermelho (expulsão) ou 03 (três) cartões amarelos (advertência)
- Estará automaticamente suspenso por 2 (dois) jogos o aluno/atleta que receber o 3º cartão amarelo e 01 (um) cartão vermelho na mesma partida
- Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte o membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo
- Um cartão não anula os outros cartões.
- Os alunos/atletas não serão punidos com o mesmo cartão no mesmo jogo.
- Os cartões são cumulativos durante a competição até a fase final.

6. Das Normas:

- A bola de jogo será a bola adotada oficialmente pela CF7 BRASIL ou a utilizada pela FF7RJ nas categorias correspondentes. Não poderá ser trocada durante a partida, a não ser com autorização dos árbitros.
- Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos-atletas.
- A entrada dos jogadores na quadra para o aquecimento será feita tão logo ela esteja livre e liberada pela equipe de arbitragem/coordenação da modalidade. O tempo de aquecimento será previamente avisado pela equipe de arbitragem.
- A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30min e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos ao delegado responsável pela partida.
- O não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o 1º jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 05x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Todos os casos de ausências serão encaminhados para a organização e para a comissão disciplinar para serem avaliadas e aplicadas medidas cabíveis;

- Nos demais jogos do dia, não será necessário a tolerância de 15min para aplicação de WxO
- Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, o capitão ou treinador deve pedir a um dos árbitros.

7. Da Forma de Disputa

- a) Se dará em formato de eliminatória simples, a depender do número de inscritos, para no último dia se fazer a final.
- b) Competição será realizada em forma de festival com todas as equipes jogando no mesmo local e definindo o campeão no último dia.

8 Das Disposições Gerais

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Disciplinar, com a anuência da Organização da Competição, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

II – HAND BEACH

1. Das Regras

A Competição de Handebol será realizada de acordo com as regras oficiais da IHF adotada pela Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Do Tempo de Jogo

- a) Os jogos terão a duração de 20 (vinte) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos com 05 (cinco) minutos de intervalo.
- b) Cada equipe tem o direito de receber um tempo técnico de um minuto em cada período durante o tempo regulamentar de jogo.

3. Dos Critérios de Desempate

- a) Se cada equipe vencer um período, o resultado é um empate. Como deve sempre haver um vencedor, o “shoot out” é usado.
- b) Se o resultado no final de um período ainda é o empate, o método “Gol de Ouro” é utilizado, ou seja, o vencedor é a equipe que marcar o primeiro gol.

4. Dos Uniformes:

- a) Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
- b) Camisas/tops numerados nas costas e frente.
- c) Shorts/biquinis, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva, não sendo obrigatória a numeração em ambos.
- d) É permitido o uso de meia soquete (de tecido) ou bandagens esportivas. O uso de calçados esportivos ou qualquer outro é proibido.
- e) Os goleiros deverão ter uniformes de cores diferentes da sua equipe e da equipe adversária, inclusive dos goleiros adversários.
- f) Excepcionalmente, havendo coincidência de cores da camisa do goleiro com quaisquer outros jogadores, o Comitê Organizador fornecerá um colete de cor contrastante.

5. O Cronômetro é parado quando:

- ✓ uma exclusão ou desqualificação for aplicada;
- ✓ um tempo técnico for concedido;
- ✓ houver um sinal de apito do cronometrista ou do Delegado técnico;
- ✓ consultas entre os árbitros forem necessárias.
- ✓ Tiros de 6 metros
- ✓ Exclusão ou desqualificação de oficial de equipe

6. Das Normas Gerais:

- A bola de jogo será a bola oficial utilizada pela CBHb.
- Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/atletas;
- Autorizado o uso de bonés ou chapéu (com viseira macia, ou viseira dura virada para a parte de trás, a fim de evitar lesões), fita de cabeça ou bandana (lenço de cabeça), óculos de sol (plástico com tiras de sustentação), bandagens terapêuticas, ou curativos, para joelho, cotovelo e pé, protetor nasal
- O não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o 1º jogo, após a contagem de 15 minutos será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, à qual será declarada vencedora pelo placar de 02x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes. Todos os casos de ausências serão encaminhados para a organização e para a comissão disciplinar para serem avaliadas e aplicadas medidas cabíveis;
- Nos demais jogos do dia, não será necessário a tolerância de 15min para aplicação de WxO
- A equipe deverá comparecer ao local do jogo com antecedência de 30min e devidamente uniformizada. Antes do início do jogo para terem condições de participação, todos os componentes da equipe deverão apresentar seus documentos ao delegado da partida;

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

7. Das Suspensões:

- Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade/gênero, o aluno/atleta e/ou membro da Comissão Técnica que for expulso ou desqualificado, no caso de seguir relatório anexo à súmula;
- Não se aplica o disposto neste artigo se, antes do cumprimento da suspensão, o aluno/atleta ou membro da Comissão Técnica for absolvido pela comissão disciplinar, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

8. Da Forma de Disputa

- a) Se dará em formato de eliminatória simples, a depender do número de inscritos, para no último dia se fazer a final.
- b) Competição será realizada em forma de festival com todas as equipes jogando no mesmo local e definindo o campeão no último dia.

9. Das disposições Gerais:

Os casos omissos serão resolvidos pela Organização da Modalidade, com a anuência da Organização da Competição e a Comissão Disciplinar, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

III - BASQUETE 3X3

3.1 Das Regras

A Competição será regida por este regulamento e pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Basketball

3.2 Do Número de Atletas

- a) A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral.
- b) Cada equipe deverá consistir em 4 (quatro) jogadores (3 jogadores em quadra e 1 substituto)
- c) Cada Unidade Escolar poderá inscrever até 3 equipes, separadas em **Masculino, Feminino e Misto** (esta equipe deverá ter, obrigatoriamente, 2 atletas de cada gênero).

Parágrafo único: Não existirá homologação de atleta para essa competição.

3.3 Dos Participantes

- a) Só será permitida a entrada na área de jogo aos atletas que foram convocados pelo árbitro ou pela coordenação da competição;
- b) Cada equipe será chamada pelo sistema de som para entrar em quadra;
- c) a equipe que não comparecer a mesa será eliminado da competição;

- d) É obrigatória a presença de um técnico/professor na área de jogo acompanhando a equipe. (Atuação do técnico será definida no congresso técnico);
- e) Para início de jogo, a equipe deverá ter ao menos 3 atletas presentes de acordo com o gênero da equipe (no caso da equipe mista, deverá ser da seguinte forma: 2(dois) do gênero masculino e 1(um) do feminino ou 2(dois) do feminino e 1(um) masculino, sendo que essa formação deverá ser mantida até o final da partida).

3.4 Da Quadra e Bola

- a) Uma meia quadra de Basketball tradicional será usada.
- b) A bola oficial de 3x3 ou de Basketball deverá ser usada em todas as categorias

3.5 Do Sistema de Disputa

O sistema de disputa será divulgado no Congresso Técnico.

3.6 Da Forma de Disputa

3.6.1 Do tempo de jogo/Vencedor de um jogo

- a) As partidas serão realizadas em tempo único de 10min corridos com cronômetro sendo parado em ocasiões de “bola morta”;
- b) A todo arremesso dentro do arco (área de cesta de campo de 1 ponto) deverá ser concedido 1 ponto;c) A todo arremesso atrás do arco (área de cesta de campo de 2 pontos) deverão ser concedidos 2 pontos;
- d) A todo arremesso de lance-livre convertido deverá ser concedido 1 ponto
- e) No caso da equipe mista: o valor da cesta para o feminino é diferente:
 - a) A cesta de um (1) ponto vale dois (2) pontos
 - b) A cesta de 2 (2) pontos vale três (3) pontos
- f) Será declarada vencedora da partida a equipe que tiver o maior número de pontuação ao final do tempo de jogo
- g) Se a pontuação estiver empatada ao final do tempo normal de jogo, um período extra será jogado. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo
- h) Uma Equipe perderá o jogo por ausência se, no horário marcado para o início do jogo a equipe não estiver presente na quadra de jogo com 3 Jogadores prontos para jogar. Em caso

desta perda por ausência, a pontuação do jogo é marcada com W – 0 ou 0 – W (sendo “W” colocado para o vencedor)

i) Uma equipe perderá o jogo por desistência se deixar a quadra antes do final do jogo ou todos os jogadores da equipe estiverem lesionados e/ou forem desqualificados. Em caso de uma situação de desistência, a equipe vencedora pode escolher manter a sua pontuação como está, ou ter o jogo ganho por W.0, enquanto a pontuação da equipe desistente/perdedora será colocada “0” em qualquer destes casos.

3.6.2 Das faltas/Lances-livres

- a) Uma equipe estará em uma situação de penalidade após ter cometido 6 faltas;
- b) Os Jogadores Não são excluídos com o número de faltas pessoais, sujeito ao artigo 16;
- c) Se um arremesso de cesta de campo não for convertido, as Faltas durante o ato de arremesso dentro do arco serão penalizadas com 1 Lance-Livre, enquanto as Faltas no ato de arremesso atrás do arco serão penalizadas com 2 Lances-Livres;
- d) Se um arremesso de cesta de campo for convertido, a cesta será válida e será concedido 1 Lance-Livre adicional para o arremessador;
- e) Faltas Antidesportivas e Faltas Desqualificantes São Contadas como 2 Faltas para a Equipe. A Primeira Falta Antidesportiva de um Jogador será penalizada com 2 Lances-Livres, mas Não terá Posse de bola. Todas as Faltas Desqualificantes (incluindo a Segunda Falta Antidesportiva de Um Jogador) serão penalizadas com 2 Lances-Livres E a Posse de Bola;
- f) As Faltas de Equipe 7ª, 8ª e 9ª serão penalizadas com 2 Lances-Livres. A 10ª Falta da Equipe e todas as faltas subsequentes da equipe serão penalizadas com 2 Lances- Livres E Posse de Bola. (Esta Cláusula se aplica também para as Faltas Antidesportivas e para as Faltas Durante o Ato de Arremesso e se Sobrepõe sobre os itens “c”, “d” e “e”);
- g) Todas as Faltas Técnicas serão sempre penalizadas com 1 Lance-Livre. Após este 1 Lance -Livre, o jogo deverá ser reiniciado da seguinte forma:
 - ✓ Se a Falta Técnica foi cometida por um Jogador Defensivo, o relógio de arremesso será restabelecido com 12 segundos para os Adversários;
 - ✓ Se a Falta Técnica foi cometida pela Equipe Atacante, o relógio de arremesso para esta Equipe, continuará com o tempo em que foi parado.

NOTA: Nenhum Lance-Livre será concedido em uma Falta de Ataque

3.6.3 De como a bola é jogada

a) Após cada cesta de campo, convertida ou o último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- a) Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente embaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um local na quadra atrás do arco;
- b) A equipe de defesa não poderá tocar ou tentar roubar a bola na área do “semi-círculo” embaixo da cesta.

b) Após cada arremesso de cesta de campo não convertida ou último lance livre (exceto aqueles seguidos por posse de bola):

- Se a equipe de ataque ganha o rebote da bola, pode continuar a tentativa de pontuar, sem ter que voltar a bola a um local atrás do arco;
 - Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, para um local atrás do arco (passando ou driblando).
- c) Se a equipe de defesa rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola para um local atrás do arco (passando ou driblando);
- d) A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deverá começar com um “Check-ball”, por exemplo: a troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra;
- e) Um jogador é considerado como estando "atrás do arco" quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco;
- f) No caso de uma situação de bola presa, a posse de bola deverá ser concedida à equipe de defesa.

3.6.4 Da protelação

- a) Protelar ou deixar de jogar ativamente (ex.: não tentar pontuar) será uma violação;
- b) É uma violação, se após a bola ter sido “limpa” para jogo, um jogador de ataque estiver driblando a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta, por mais de cinco segundos.

NOTA: Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver tentando suficientemente, atacar para cesta, o árbitro deverá dar um aviso para a equipe atacante contando os últimos 5 segundos.

3.6.5 Das substituições

- a) É permitido uma substituição à qualquer equipe, quando a bola se tornar morta e antes do Check-ball ou do Lance-Livre. O substituto pode entrar no jogo após seu companheiro de equipe pisar fora da quadra e estabelecer um contato físico com ele;

b) As substituições podem somente ocorrer atrás da linha final no lado oposto da cesta e as substituições não necessitam de nenhuma ação dos árbitros ou dos oficiais de mesa;

c) Se até o 5º minuto de jogo o atleta “reserva” não entrar em quadra para disputa da partida, o árbitro deverá parar a partida e pedir a substituição de um dos atletas e o mesmo não poderá mais sair de quadra. Todos os atletas devem participar da partida, sem exceção;

d) Na equipe mista: o revezamento ou substituição será sempre masculino por masculino e feminino por feminino.

3.6.6 Dos tempos debitados

a) Para cada equipe é concedido 01 tempo debitado. Qualquer jogador ou substituto pode solicitar o tempo debitado em uma situação de bola morta;

b) Todos os tempos debitados tem duração de 30 segundos;

NOTA: Os tempos debitados e substituições só podem ser sancionados em situações de bola morta e não podem ser sancionados quando a bola estiver viva (item 7.6.3 “a”)

3.6.7 Da desqualificação

Um Jogador que cometer 2 Faltas Antidesportivas (Não se aplica para Faltas Técnicas) será Desqualificado do Jogo e além disso pode ser desqualificado do evento pelo organizador. Independente disso, o organizador desqualificará o(s) jogador(es) envolvidos em atos de violência, de agressão física ou verbal, interferência desonesta em resultados de jogos. E a Unidade Escolar poderá sofrer alguma sanção da **Comissão Organizadora (CO)**, posteriormente.

JOGOS ESTUDANTIS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO 2020 REGULAMENTO TÉCNICO GERAL DOS ESPORTES INDIVIDUAIS.

I – ATLETISMO

1.1 Das Regras

A competição será regida por este Regulamento Técnico e pelas regras em vigência na Confederação Brasileira de Atletismo.

1.2 Das Provas (Masculino / Feminino)

<u>PROVAS</u>	<u>FEMININO</u>	<u>MASCULINO</u>
100 metros rasos		
200 metros rasos		
400 metros rasos		
800 metros rasos		
3.000 metros rasos		
Sobre barreiras	100 metros	110 metros
Salto em distância		

Salto triplo		
Arremesso do peso	3kg	5kg
Lançamento do dardo	500g	700g
Lançamento de disco	1kg	1,5kg

1.3 Dos Participantes

- A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral;
- Cada Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico poderá inscrever 03 (três) alunos/atletas nas provas individuais,
- Cada aluno/atleta poderá participar de 03 (três) provas individuais.
- A Unidade Escolar que fizer participar um aluno/atleta com qualquer tipo de irregularidade perderá os pontos por ele obtidos nas provas.
- Limite de inscritos 200 atletas

1.4 Das Classificações e Contagem de Pontos

- Será proclamada campeã a Unidade Escolar e/ou Município que totalizar o maior número de pontos, computados separadamente, por prova em cada categoria e gênero;
- A contagem de pontos obedecerá ao contido nos artigos 29º e 30º do Regulamento Geral;
- No caso de empate entre dois ou mais Unidades Escolares, será proclamado campeão aquele que tiver obtido o maior número de primeiros lugares. Caso persista o empate, o maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente.

1.5 Dos Uniformes de Competições

- É vedada a utilização de pregos com mais de 6 mm, como também calçados não apropriados ao piso da pista;
- A numeração dos alunos/atletas ficará a cargo da Comissão Organizadora (CO) da competição.

1.6 Da Substituição de Atleta

- Todo aluno/atleta inscrito será considerado reserva, podendo haver substituições desde que não contrariem as normas contidas nos **Jogos Estudantis do Estado do Rio de Janeiro 2020**, bem como neste Regulamento Técnico;

1.7 Dos Protestos e Recursos

Os protestos e recursos no decorrer da competição serão julgados pelo Júri de Apelação (JA), composto pelo Árbitro Geral e por quatro membros indicados por este, sendo as suas decisões irrecorríveis.

1.8 Dos Programas e Horários

Fica estabelecido que o programa horário e devidas alterações serão definidas no Congresso Técnico da modalidade.

II – CORRIDA VIRTUAL

2.1 Das Regras

A competição de Corrida será regida por este Regulamento Técnico.

2.2 Das Provas (Masculino / Feminino)

Serão realizados percursos de 3km e 5 km

2.3 Da Regulamentação da Prova:

A Corrida Virtual dos Jogos Estudantis do Rio de Janeiro não contará com chips, sendo o próprio aluno/atleta o responsável por baixar um App de corrida e utilizá-lo dentro do período de realização da prova e no final, enviar uma imagem (print) da tela de conclusão para o responsável pela inscrição subir o resultado no sistema do Ticket Agora.

Porém, um controle oficial de tempo e classificação só pode ser considerado para propósitos oficiais através de aparelhos homologados e certificados. Sendo assim, não haverá premiação por ranking.

Ao terminar a atividade, o aluno/atleta terá que comprovar seu resultado. Todas as corridas são analisadas e, em caso de suspeita de fraude, o aluno/atleta terá direito a nova análise. Se confirmada a fraude, o aluno/atleta será desclassificado.

O ranking será geral para todos os participantes (3k e 5k). Os resultados ficam disponíveis no próprio sistema do Ticket Agora. A lista geral também será publicada no site dos Jogos Estudantis do Rio de Janeiro.

2.4 Dos Participantes

- a) A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral;
- b) Cada Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico poderá inscrever até 08 (oito) alunos/atletas em cada gênero;
- c) Limite de Inscritos 1000 alunos/atletas

2.5 Do Uniforme

Não teremos exigência sobre uniforme.

2.6 Da Prova

- O aluno/atleta vai definir seu próprio trajeto, correndo a prova escolhida no local e percurso em que escolherem, no período de 28/11 à 19/12/20.

- O aluno/atleta vai definir o local e trajeto que irá percorrer na prova. Escolher o local onde se sentir mais confortável para completar a distância da prova - seja em um local público, dentro do condomínio ou até mesmo na esteira.

2.7 Das Disposições Gerais

- Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação de prova com a anuência da Comissão organizadora (CO).
- Não haverá reembolso por parte da organização, bem como seus patrocinadores, apoiadores e realizadores, de nenhum valor correspondente a equipamentos ou acessórios utilizados pelos atletas no evento, independente de qual for o motivo, nem por qualquer extravio de materiais ou prejuízos que por ventura o atleta venha a sofrer durante a participação da prova;
- A organização do evento bem como seus patrocinadores, apoiadores e realizadores, não se responsabilizam por prejuízos ou danos causados pelo atleta inscrito no evento, seja ao patrimônio público, a terceiros ou outros participantes, sendo esses de única e exclusiva responsabilidade do autor;

III – GINÁSTICA RÍTMICA

3.1 Das Regras

A competição de Ginástica Rítmica será regida por este Regulamento Técnico e pelas regras oficiais da Federação Internacional de Ginástica – FIG, reconhecidas pela Confederação Brasileira de Ginástica – CBG.

Parágrafo único: A competição será virtual

3.2 Do Número de Atletas

- a) A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral;
- b) Cada Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico poderá inscrever até 08 (oito) atletas, sendo 04 (quatro) de cada categoria.

3.3 Dos Participantes

- a) A participação na competição é aberta a alunas/atletas sem graduação mínima estabelecida;
- b) A aluna/atleta deverá estar pronta para apresentação com antecedência e devidamente uniformizada;
- c) As alunas atletas serão divididas em duas categorias: A (12 a 14 anos) e B (15 a 17 anos).
- d) Cada aluna/atleta é responsável pela transmissão do seu exercício.
- e) Limite de inscritos 30 atletas

3.4 Generalidades Para O Formato Virtual

- a) Plataforma virtual: a plataforma oficial para apresentação e avaliação será o aplicativo zoom (disponível para smartphones e computadores).
- b) O link com o endereço da sala de competição será encaminhado para os treinadores que serão responsáveis pela distribuição entre suas ginastas.

3.5 Do Uniforme

Obrigatoriedade do uso da malha/collant/maiô.

3.6 Dos Programas e Horários

Será entregue no Congresso Técnico.

3.7 Do Formato

A competição será dividida em:

COMPETIÇÃO A: Presencial em espaço competitivo FIG.

COMPETIÇÃO B: Regulamento diferenciado, presencial em espaço alternativo: Mínimo de 3 x 3m.

3.8 Apresentação

- a) A princípio, problemas de conexão ou velocidade da internet não serão motivos para repetição do exercício.
- b) A direção de arbitragem avaliará cada caso e se necessário a ginasta será convidada a apresentar novamente no final da competição.
- c) Caso a ginasta seja chamada para apresentação e não inicie sua rotina por problemas de conexão, será convidada a apresentar novamente no final da competição. Após a segunda oportunidade, se ainda assim persistir o problema, a ginasta estará automaticamente desclassificada.
- d) Se durante a apresentação da ginasta, familiares ou animais de estimação passem na frente do vídeo, total ou parcialmente, a ginasta será desclassificada.
- e) Para garantia da avaliação, caso haja problemas com a conexão, será permitido que a ginasta envie um vídeo para a banca de arbitragem. Todavia, para manter o princípio da

equidade nas avaliações é necessário que o vídeo enviado seja da mesma apresentação que a ginasta realizou para os árbitros.

f) Para tanto, o familiar/auxiliar responsável pela filmagem do vídeo de apoio deve filmar desde a chamada da ginasta pela organização do evento.

g) Os vídeos enviados fora deste padrão não serão aceitos e a ginasta estará desclassificada. Outras falhas, contratempos, etc. serão resolvidos pela organização.

3.9 Da Classificação

Todas as ginastas inscritas participam desta fase e a ordem de apresentação será determinada por sorteio.

Os resultados obtidos irão determinar:

- Classificação Final do Individual Geral – somatório das notas dos 2 (dois) aparelhos – 3 (três) melhores notas;
- Classificação Final do Individual por Aparelhos - 3 (três) melhores notas de cada aparelho.

3.10 Das Provas Individuais

3.10.1 – COMPETIÇÃO A:

1º exercício - aparelho **MAÇAS** – 2 (duas) maçãs com 150g cada, tendo 35 a 50cm de comprimento, podendo ser de madeira ou material sintético (PVC);

2º exercício - aparelho **BOLA** – Com peso mínimo de 400g, tendo 18 a 20 cm de diâmetro, podendo ser de material sintético ou borracha.

3.10.2 – COMPETIÇÃO B:

1 exercício – Mãos Livres

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



3.10.4 - É permitido música com palavras para as 2 (duas) provas.

3.11 Das Disposições Gerais

Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade com a anuência da gerência da competição.

COMPETIÇÃO A

CATEGORIA: 12 a 14 anos

 			
DIFICULDADE			
Dificuldade Corporal Min. 3/Máx. 6  Mín. 1 Pivô (360°) na ½ ponta obrigatório	Passos de Dança Mín. 2 S	Elementos Dinâmicos com Rotação Mín. 1 R	Dificuldade de Aparelho Mín. 1 AD

Dificuldade:

- Dificuldade corporal - mínimo de 3 (três) e máximo de 6 (seis) dificuldades.
- Na distribuição das dificuldades, deve haver a representação dos 3 (três) grupos corporais (salto, equilíbrio, rotação), mínimo de 1 (um) elemento de cada.
- É obrigatório no mínimo 1 (um) pivô (executado na 1/2 ponta) como elemento de rotação.
- É obrigatório no mínimo 2 (dois) passos de dança (S).
- É obrigatório no mínimo 1 (um) elemento dinâmico de rotação (R).
- É obrigatório no mínimo 1 (uma) dificuldade de aparelho (AD).

Nota:

- Penalidade para ausência do pivô obrigatório: 0,30
- As penalidades pelas faltas dos elementos obrigatórios previstos neste Regulamento seguirão o código de pontuação FIG.
- A mão não-dominante deve ser usada para realizar o Elemento Técnico Fundamental ou Não-Fundamental do Aparelho durante 1 BD (Bola).

Execução:

- Faltas artísticas e faltas técnicas.
- Pontuação: 10 pontos no máximo, conforme o código de pontuação de GR da FIG.

Cálculo da nota final:

- Somatório da nota de D + E

CATEGORIA: 15 a 17 anos

 			
DIFICULDADE			
Dificuldade Corporal Min. 3/Max. 7  Mín. 1 Pivô (360°) na ½ ponta obrigatório	Passos de Dança Mín. 2 S	Elementos Dinâmicos com Rotação Mín. 1 R	Dificuldade de Aparelho Mín. 1 AD

Dificuldade:

- a) Dificuldade corporal - mínimo de 3 (três) e máximo de 7 (sete) dificuldades.
- b) Na distribuição das dificuldades, deve haver a representação dos 3 (três) grupos corporais (salto, equilíbrio, rotação), mínimo de 1 (um) elemento de cada.
- c) É obrigatório no mínimo 1 (um) pivô (executado na 1/2 ponta) como elemento de rotação.
- d) É obrigatório no mínimo 2 (dois) passos de dança (S).
- e) É obrigatório no mínimo 1 (um) elemento dinâmico de rotação (R).
- f) É obrigatório no mínimo 1 (uma) dificuldade de aparelho (AD).

Nota:

- Penalidade para ausência do pivô obrigatório: 0,30
- As penalidades pelas faltas dos elementos obrigatórios previstos neste Regulamento seguirão o código de pontuação FIG.
- A mão não-dominante deve ser usada para realizar o Elemento Técnico Fundamental ou Não-Fundamental do Aparelho durante 1 BD (Bola).

Execução:

- Faltas artísticas e faltas técnicas.
- Pontuação: 10 pontos no máximo, conforme o código de pontuação de GR da FIG.








Cálculo da nota final:

- Somatório da nota de D + E

COMPETIÇÃO B

CATEGORIA: 12 a 14 anos

REQUERIMENTOS

	BD 3 + 3		Um salto à escolha , (ver tabela de saltos permitidos)
			Um equilíbrio à escolha
			Uma rotação à escolha (em relevé)
		BD's livres	Dificuldades corporais (opcionais) de livre escolha, com o valor máximo de 0,50 pts.
	Serão contabilizadas até 06 (seis) dificuldades com o maior valor.		
		Onda corporal à escolha - Equilíbrio dinâmico com onda total do corpo. Valor: 0,10 pts (mínimo/máximo 01).	
	S	Combinação de passos de dança de acordo com o ritmo e tempo do caráter da música. Mínimo 8 segundos. Valor: 0,30 pts (mínimo 02).	
		02 (dois) elementos pré-acrobáticos isolados à livre escolha. Valor: 0,10 pts cada um (mínimo/máximo 02).	
		01 (um) chainé. Rotação do corpo ao redor do eixo vertical (360°) sobre os dois pés, calcanhares juntos, em relevé. Valor: 0,10 pts (mínimo/máximo 01).	

Execução:




- Faltas artísticas e faltas técnicas.
- Pontuação: 10 pontos no máximo, conforme o código de pontuação de GR da FIG.

Cálculo da nota final:

- Somatório da nota de D + E

TABELAS DE PENALIDADES

D1-D2








Dificuldade	Mínimo/Máximo	Penalidade 0,30
Dificuldades Corporais	Dificuldades Obrigatórias	Ausência de uma Dificuldade Obrigatória (cada vez)
	Dificuldades à livre escolha	Menos de uma dificuldade de cada grupo corporal ( ,  , ) - penalidade para cada grupo corporal ausente
		BD com um valor de base superior a 0,50
	Saltos proibido	Execução de salto diferente dos que constam na tabel (-0,50)
Onda Corporal	01 onda obrigatória	Menos que 01 onda obrigatória
Equilíbrio "Tour lent"	Máximo de 01	Mais do que 01
Combinações de Passos de Dança	Mínimo de 02	Menos do que 02

D3-D4

Dificuldade	Mínimo/Máximo	Penalidade 0,30
Elementos Acrobáticos	02 elementos isolados	Menos do que 02

Chainé	Mínimo de 01 (ML)	Menos do que 01
--------	-------------------	-----------------

CATEGORIA: 15 a 17 anos

REQUERIMENTOS				
	BD 3 + 4		Um salto à escolha (ver tabela de saltos permitidos)	
			Um equilíbrio à escolha	
			Uma rotação à escolha (em relevé)	
		BD's livres	Dificuldades corporais (opcionais) de livre escolha, com o valor máximo de 0,50 pts.	
	Serão contabilizadas até 07 (seis) dificuldades com o maior valor.			
			Onda corporal à escolha - Equilíbrio dinâmico com onda total do corpo. Valor: 0,10 pts (mínimo/máximo 01).	
	S	Combinação de passos de dança de acordo com o ritmo e tempo do caráter da música. Mínimo 8 segundos. Valor: 0,30 pts (mínimo 02).		
		03 (três) elementos pré-acrobáticos isolados à livre escolha. Valor: 0,10 pts cada um (mínimo/máximo 02).		
		01 (uma) combinação de 02 (dois) chainés consecutivos. Duas rotações do corpo ao redor do eixo vertical (360° cada) sobre os dois pés, calcanhares juntos, em relevé. Valor: 0,20 pts (mínimo/máximo 01 combinação).		

Execução:

- Faltas artísticas e faltas técnicas.
- Pontuação: 10 pontos no máximo, conforme o código de pontuação de GR da FIG.

Cálculo da nota final:

- Somatório da nota de D + E

TABELAS DE PENALIDADES

D1-D2




Dificuldade	Mínimo/Máximo	Penalidade 0,30
Dificuldades Corporais	Dificuldades Obrigatórias	Ausência de uma Dificuldade Obrigatória (cada vez)

	Dificuldades à livre escolha	Menos de uma dificuldade de cada grupo corporal (\wedge, \top, \circ) - penalidade para cada grupo corporal ausente BD com um valor de base superior a 0,50 Menos do que 03 (três) Dificuldades Corporais Executadas
	Saltos proibido	Execução de salto diferente dos que constam na tabel (-0,50)
Onda Corporal	01 onda obrigatória	Menos que 01 onda obrigatória
Equilíbrio "Tour lent"	Máximo de 01	Mais do que 01
Combinações de Passos de Dança	Mínimo de 02	Menos do que 02

D3-D4

Dificuldade	Mínimo/Máximo	Penalidade 0,30
Elementos Acrobáticos	03 elementos isolados	Menos do que 03
<i>Chainé</i>	Mínimo de 01 combinação de 02 elementos	Menos do que 01 combinação

Tabela de saltos permitidos:

	Salto "cabriole" à frente ou ao lado
	Salto "tesoura" com troca de pernas à frente, na horizontal. Também acima da horizontal, perna de impulsão elevada com o pé inteiro mais alto que a cabeça
	Salto "pirulito" com as pernas estendidas (360°)

IV – NATACÃO

4.1 Das Regras

A competição de Natação será regida por este regulamento e pelas regras em vigência na Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos.

4.2 Do Número de Atletas

- 1 A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral.
- 2 Cada Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico poderá inscrever 02 (dois) atletas por prova individual

4.3 Dos Participantes

- a) Cada atleta poderá participar de 03 (três) provas individuais (não podendo estas, serem competidas numa mesma etapa)
- b) Só serão realizadas substituições de atletas inscritos oficialmente nos mapas de inscrição, mediante apresentação de atestado médico num prazo mínimo de uma (uma) hora antes do início do aquecimento. E o substituto deve estar inscrito na relação nominal.

- a) c) Teremos uma limitação de inscrições para essa modalidade de 150 atletas por conta da pandemia do COVID.

4.4 Da Classificação

Todas as provas serão final por tempo.

4.5 Das Provas

A competição será realizada em 02 (duas) etapas, com as seguintes provas masculinas e femininas:

Provas	Feminino	Masculino
Borboleta, Costas e Peito	50 e 100 metros	50 e 100 metros
Livre	50,100,200 e 800 metros	50,100,200 e 800 metros
Medley	200 metros	200 metros

4.6 Da Contagem de pontos

No revezamento a contagem será em dobro:

COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO	COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	09 pontos	5º Lugar	04 pontos
2º Lugar	07 pontos	6º Lugar	03 pontos
3º Lugar	06 pontos	7º Lugar	02 pontos
4º Lugar	05 pontos	8º Lugar	01 ponto

4.7 Dos Programas e Horários

Será entregue no Congresso Técnico

4.8 Das Disposições Gerais

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Natação com anuência da Gerência da Competição.

V – TÊNIS DE MESA

5.1 Das Regras

A competição de Tênis de Mesa será regida por este regulamento e pelas regras em vigência na Confederação Brasileira de Tênis de Mesa.

5.2 Do Número de Atletas

- a) A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral.
- b) Cada Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico poderá inscrever até 08 (oito) atletas por prova individual masculino e feminino.

5.3 Dos Programas e Horários

Será entregue no Congresso Técnico.

5.4 Dos Participantes

- a) Só será permitida a entrada na área de jogo ao atleta que foi convocado pelo árbitro ou pela coordenação da competição.
- b) Cada atleta será chamado pelo sistema de som para entrar em quadra;
- c) O atleta que não comparecer a mesa será eliminado da competição.
 - d) Teremos uma limitação de inscrições para essa modalidade de 150 atletas por conta da pandemia do COVID.

5.5 Da Forma de Disputa

- a) O torneio será disputado na forma de eliminatória simples;
- b) A partida será de dois sets vencedores. O set será de 11 pontos;
- c) Os saques serão alternados a cada dois pontos, independente de quem seja o ponto.

5.6 Da Pontuação

Após o jogador sacar, a bola estará em jogo. Se a bola tocar na rede o saque não terá valor. O saque não será obrigado a cruzar a mesa.

5.7 Dos Uniformes

- Os jogadores deverão usar camisa de malha (exceto nas cores Branca e/ou Laranja), short ou calça, tênis e meia;
- Na camisa deverá ter o nome da Instituição de ensino e o Município.

5.8 Do Material

- Bolas: serão fornecidas pela FTMERJ;
- Raquete: quando o jogador for clássico a borracha terá que ser uma vermelha e a outra preta, quando for caneteiro e a borracha for preta, deverá pintar o outro lado da raquete de vermelho e vice-versa;
- Não será permitida raquete sem borracha.

5.9 Da Contagem de Pontos

COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO		COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º Lugar	09 pontos		5º Lugar	04 pontos
2º Lugar	07 pontos		6º Lugar	03 pontos
3º Lugar	06 pontos		7º Lugar	02 pontos
4º Lugar	05 pontos		8º Lugar	01 ponto

5.10 Das Disposições Gerais

- a) Os problemas relacionados às partidas serão resolvidos pelos árbitros de mesa e pelo árbitro geral;
- b) Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Tênis de Mesa com anuência da Gerência da Competição.

VI – Surfe

6.1 Das Regras

A competição de Surfe será regida por este regulamento e pelas regras em vigência na FESERJ

6.2 Do Número de Atletas

- a) A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral.
- b) Cada Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico poderá inscrever até 08 (oito) atletas por prova individual masculino e feminino.

6.3 Dos Programas e Horários

Será entregue no Congresso Técnico.

6.4 Dos Participantes

- a) Só será permitida a entrada na área de competição ao atleta que foi convocado pelo árbitro ou pela coordenação da competição.
- b) Cada atleta será chamado pelo sistema de som para entrar na área de competição;
- c) O atleta que não comparecer à mesa será eliminado da competição.
- d) Teremos uma limitação de inscrições para essa modalidade de 90 atletas por conta da pandemia do COVID.

6.5 Da Forma de Disputa

- a) Os alunos/atletas serão divididos em baterias com 4 participantes cada, classificando-se os dois primeiros em cada disputa.

- b) A partir das quartas de final, a disputa será “homem a homem” com dois alunos/atletas em cada bateria e classificando-se o vencedor para a próxima fase até a final.
- c) as baterias terão duração de 15 (quize) ou 20 (vinte) minutos a ser determinado pela direção de prova junto com o corpo técnico.
- d) Os alunos/atletas tem um limite de 12 ondas
- d) a competição acontecerá em uma “janela” de quatro dias de duração, sendo necessário, no mínimo, dois dias completos para a sua plena realização.

6.6 Da Pontuação

- a) Cada onda será avaliada por 5 árbitros, sendo eliminadas a maior e menor notas. As três restantes serão somadas e o valor dividido por três, determinando assim a média da onda.
- b) São somadas as duas maiores médias para efeito de classificação.

6.7 Dos uniformes

- a) A lycra para distinção dos alunos/atletas durante as baterias será fornecida pela organização da prova
- b) no gênero masculino está autorizado o uso de bermuda/short/calça/long ou short John, desde que sem patrocinador
- c) no gênero feminino está autorizado o uso de biquíni/maiô/calça/ long ou short John, desde que sem patrocinador

6.8 Do material

O aluno/atleta e instituição de ensino são responsáveis por sua(s) prancha(s) e por todo o equipamento para competição. Tanto a(s) prancha(s) como os outros equipamentos são de uso individual e todos os alunos/atletas devem ter o seu próprio. Caso qualquer peça do equipamento ou da(s) prancha(s) quebre(m) durante a competição, a responsabilidade é do aluno/atleta e instituição de ensino.

6.9 Das Disposições Gerais

Os casos omissos serão decididos pelo Árbitro Geral, com anuência da Gerência da Competição.

VII - SKATE

7.1 Das Regras

A competição de Skate será regida por este regulamento e pelas regras em vigência na Confederação Brasileira de Skate

7.2 Do Número de Atletas

- a) A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral.
- b) Cada Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico poderá inscrever até 08 (oito) atletas por prova individual masculino e feminino.

7.3 Dos Programas e Horários

Será entregue no Congresso Técnico.

7.4 Dos Participantes

- b) Só será permitida a entrada na área de competição ao atleta que foi convocado pelo árbitro ou pela coordenação da competição.
- c) Cada atleta será chamado pelo sistema de som para entrar na área de competição;
- d) O atleta que não comparecer a mesa será eliminado da competição.
- e) Teremos uma limitação de inscrições para essa modalidade de 100 atletas por conta da pandemia do COVID.

7.5 Da Forma de Disputa

Sistema comparativo com realização de 03 (três) manobras e mais 01 (uma) linha de 01 (um) minuto, onde será considerada a melhor das três apresentações para classificação.

Cada bateria será composta por 06 (seis) a 08 (oito) alunos/atletas, onde o quantitativo de cada bateria será levado em conta o número de inscritos da competição.

Passará para a fase seguinte de 01 (um) a 02 (dois) alunos/atletas de cada bateria, em cada fase da competição até a final.

7.6 Da Pontuação

- a) Seguindo o modelo oficial de 5 juízes, cada um fornece notas de 0 a 100, de acordo com orientação técnica, onde descarta-se a maior e menor nota de cada apresentação individual e o resultado é a soma das 3 notas intermediárias.
- b) Critérios de julgamento: será levado em consideração durante a apresentação a dificuldade, variedade, continuidade, velocidade, estilo, aproveitamento de área e criatividade durante realização de linhas manobras.

7.7 Critérios de Desempate:

- a) maior nota descartada
- b) menor nota descartada
- c) se persistir o empate os atletas terão direito mais uma volta cada de 45 segundos.

7.8 Dos Uniformes

- a) Os alunos/atletas deverão usar camisa de malha, short ou calça, tênis e meia;
- b) Na camisa deverá ter o nome da Instituição de ensino
- c) Não será permitido logo de patrocinadores na camisa, calça/short
- d) Obrigatório o uso de equipamento de segurança (capacete, joelheiras, cotoveleiras e protetores de punho)

7.9 Do Material

O aluno/atleta e instituição de ensino são responsáveis pelo skate e por todo o equipamento para competição. Tanto o skate como os outros equipamentos são de uso individual e todos os alunos/atletas devem ter o seu próprio. Caso qualquer peça do equipamento ou do skate quebre durante a competição, a responsabilidade é do aluno/atleta e instituição de ensino.

7.10 Das Disposições Gerais

Os casos omissos serão decididos pelo Árbitro Geral, com anuência da Gerência da Competição.

VIII – VÔLEI DE PRAIA

8.1 Das Regras

Os jogos de Vôlei de Praia serão regidos por este regulamento, tendo como base as regras oficiais em vigência na Confederação Brasileira de Voleibol.

8.2 Do Número de Atletas

- a) A inscrição deverá ser realizada de acordo com o descrito no Capítulo IX do Regulamento Geral.
- b) Cada Unidade Escolar e/ou Responsável Técnico poderá inscrever até 04 (quatro) duplas masculino e feminino.
- c) Teremos uma limitação de inscrições para essa modalidade de 10 equipes por gênero por conta da pandemia do COVID.

8.3 Da Forma de Disputa

- a) As partidas serão realizadas em 02 (dois) “sets” vencedores;
- b) Os 02 (dois) primeiros “sets” em 21 (vinte e um) pontos, com uma diferença mínima de dois pontos caso houver empate em 20;
- c) Terceiro “set”, se necessário, será em 15 (quinze) pontos, com uma diferença mínima de dois pontos caso houver empate em 14;
- d) Haverá intervalo de 01 (um) minuto entre os sets.
- e) Competição será realizada em forma de festival com todas as equipes jogando no mesmo local e definindo o campeão no último dia

8.4 Da Altura da Rede

Categoria B	Masculino	2,43m
	Feminino	2,24m

8.5 Do Sistema de Disputa

O sistema de disputas será divulgado no Congresso Técnico.

8.6 Das Disposições Gerais

Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação do evento com anuência da Gerência da Competição.

IX – E-SPORTS

9.1 Das Regras

Os E-Games serão regidos por este regulamento, tendo como base as regras oficiais em vigência que estarão expostas nos regulamentos específicos no site www.jogosestudantisrj.com.br.

9.2 Do Número de Atletas e Inscrição

- a) Cada aluno/atleta poderá inscrever-se em até 2 modalidades.
- b) A inscrição deverá ser realizada de acordo com o disposto no item IX do Regulamento Geral da Competição.
- c) As inscrições serão ilimitadas

9.3 Dos Jogos, Provas e Combates

- a) Os Jogos Estudantis/eSPORTS 2020 têm um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade esportiva e a ela será aplicado tudo que não contrarie este Regulamento.
- b) Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a Comissão Organizadora, desde que nada mais impeça a sua realização.

9.4 Das Modalidades

- a) FIFA 20
- b) Xadrez
- c) Fortnite
- d) Clash Royale

9.5 Das Disposições Gerais

- a) Para todos os fins, os participantes dos Jogos Estudantis/eSPORTS 2020 serão considerados conhecedores deste Regulamento ficando submetidos a todas as suas disposições e às penalidades que delas possam emanar.
- b) Compete à Comissão Organizadora, interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos a este Regulamento.