Superintendência da
Juventude, Cultura, Esporte e Lazer

RONDÔNIA
Governo do Estado

REGULAMENTO GERAL E ESPECIFICOS

JI-PARANÁ
SEMETUR - Secretaria Mun.
de Esporte e Turismo

GOVERNO DE RONDÔNIA

MARCOS JOSÉ ROCHA DOS SANTOS
Governador do Estado
JOSÉ ATILIO SALAZAR MARTINS
Vice-Governador do Estado
José Gonçalves da Silva Junior
Chefe da Casa Civil

SUPERINTENDÊNCIA ESTADUAL JUVENTUDE, CULTURA, ESPORTE E LAZER

JOBSON BANDEIRA DOS SANTOS
Superintendente da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer-SEJUCEL

VANDERLEI FERREIRA DOS SANTOS
Coordenador de Esporte e Lazer

COORDENAÇÃO DE ESPORTE E LAZER

Alexandre Gontijo Barbosa
Cynthia Crystina Ferreira de O. Paixão
Edvaldo Botelho Araujo
Hermes Rafael Figarela Teixeira
Hugo Bergoni da Silva Rocha
IlmarEsteves deSouza
Julimar de Melo Ferreira
Katielli Karla Silva Medeiros
NeimarioOurique da Cunha Filho

PREFEITURA MUNICIPAL DE JI PARANÁ

Prefeito
Marcito Aparecido Pinto

Secretária de Esporte
Seloi Totti

SUMÁRIO

Capítulo I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES 4

Capítulo II - DOS PRINCÍPIOS 4

Capítulo III - DA FINALIDADE 4

Capítulo IV - DOS OBJETIVOS 5

Capítulo V - DA ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA 5
Seção I – Da Comissão Cemtral Organizadora 5
Seção II – Do Comitê Organizador Estadual 5
Seção III – Do Comitê Organizador Local 6
Seção IV – Do Órgão Judicante 6
Seção V – Das Penalidades 6

Capítulo VI – DO CONGRESSO 7

Capítulo VII – DA SEDE DOS JOGOS 8

Capítulo VIII – DAS INSCRIÇÕES 8

Capítulo IX – DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO 13
Seção I – Da Participação 13
Seção II – Da Identificação 13
Seção III – Das Modalidades 14

Capítulo X– DA COMPETIÇÃO 15
Seção I – Das Modalidades Individuais 15
Seção II– Das Modalidades Coletivas 16
Seção III– Do Sistema de Competição Modalidades Coletivas 18
Seção IV – Do Sistema de Pontuação 21
Seção V – Do Critério de Desempate 21

Capítulo XI – DA PREMIAÇÃO 22

Capítulo XII – DA CERIMONIA DE ABERTURA 23

Capítulo XIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS 23

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS 27
ATLETISMO 28
BASQUETEBOL 30
BASQUEREBOL 3 X 3 32
CAPOEIRA 34
CICLISMO 43
FUTEBOL 7 SOCIETY 47
FUTSAL 49
HANDEBOL 50
JUDÔ 51
KARATÊ 53

TAEKWONDO 56
TÊNIS DE MESA 62
VOLEIBOL 63
VÔLEI DE PRAIA 65
XADREZ 66
ANEXO 01 – CLASSIFICAÇÃO GERAL – XII JIR 2018 68

Capítulo I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º -*Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, manifestação do desporto, organizada 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 atos administrativos expedidos pela Coordenação do evento.*
§ 1º Não será permitida nenhuma mudança nos Regulamentos Geral e Específicos , salvo algum erro detectado a qualquer momento e com aquiescência da Coordenação dos Jogos ou por sugestões até a data do prazo final para recebimento do Termo de Adesão.
§ 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 realizado no período de 28 de Agosto de 2020 à 06 de Setembro de 2020 no Município de Ji Paraná, a Fase Regional será disputada nos período de 01 de Maio de 2020 a 12 de Julho de 2020.*

Capítulo II - DOS PRINCÍPIOS

Art. 4º - *Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR assentam-se nos princípios decorrentes da política do Governo do Estado de Rondônia para o desenvolvimento do esporte e do lazer. São eles:* ***da soberania, da autonomia, da democratização, da liberdade, do direito social, da diferenciação, da identidade nacional, da educação, da qualidade, da descentralização, da segurança e da eficiência.***

Capítulo III - DA FINALIDADE

Art.5º . - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia têm a finalidade de promover, por meio da prática desportiva, a inter-relação sócia afetiva e cultural entre os participantes do evento, reunindo atletas e dirigentes de todo território nacional, bem como, de outros países, que atuam com o desporto de rendimento, mantendo num patamar de qualidade técnica as disputas, promovendo o intercâmbio social, além de fomentar o surgimentos de novos talentos, buscando a excelência sem deixar de observar os princípios que norteam 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:*

- *Promover a integração sócio-esportiva entre várias representações municipais e as pessoas que as integram;*
- *Propiciar o desenvolvimento integral do cidadão como ser social, autônomo, democrático e participante, contribuindo para o pleno exercício da cidadania;*
- *Compensar os efeitos nocivos da vida moderna, contribuindo para a preservação e promoção da saúde humana;*
- *Gerar atividade econômica com mercado diferenciado pela oferta de novos empregos, serviços e bens de natureza esportiva;*
- *Estimular o desenvolvimento técnico esportivo das representações municipais, buscando estratégias para a melhoria de rendimento das equipes participantes ;*
- *Interagir com os demais estados do pais, bem como, outros países afim de contribuirem no desenvolvimento do esporte do Estado de Rondônia.*

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

- Redimensionar os valores sócio, cultural e esportivo dos participantes, democratizando a prática esportiva em todo o Estado;
- Representar a expressão máxima do esporte de rendimento .

Capítulo V - DA ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA

Art. 7º - *Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR são organizados, dirigidos e supervisionados pela SEJUCEL, com a cooparticipação da Prefeitura/Órgão Gestor Esportivo Municipal, da cidade-sede integrando estas a Comissão Central Organizadora.*

Seção I – Da Comissão Central Organizadora

.

Art. 8º - *A Comissão Central Organizadora dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR será composta pelo Comitê Organizador Estadual e Comitê Organizador Local (Município sede), sob direção do Coordenador de Esportes e Lazer da SEJUCEL.*

ParágrafoÚnico - *Todas as competências de cada Comitê estará previstas de acordo com caderno de encargos e Portarias de nomeação.*

Seção II – Do Comitê Organizador Estadual

Art. 9º -*O Estado constituirá um Comitê Organizador Estadual, nomeado pelo Superintendente da Superintendência da Juventude , Cultura, Esporte e Lazer - SEJUCEL*

ParágrafoÚnico -*Todas as competências do Comitê Organizador Estadual(COE) estão contidas no Caderno de Encargos.*

Art. 10 -*Os atos, as obrigações e os encargos contraídos ou praticados pelo COE, no exercício de suas atribuições, serão de responsabilidade exclusiva da SEJUCEL .*

Art. 11 -*A estrutura organizacional e funcional do COE será determinada pelo Superintendente da Sejucel 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****.*

Seção III – Do Comitê Organizador Local

Art. 12 -*O Município sede constituirá um Comitê Organizador Local, nomeado pelo Prefeito Municipal.*

ParágrafoÚnico -*Todas as competências do Comitê Organizador Local(COL) estão contidas no Caderno de Encargos, firmado entre esta Superintendência da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer e a Prefeitura Municipal sede dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR.*

Art. 13 -*Os atos, as obrigações e os encargos contraídos ou praticados pelo COL, no exercício de suas atribuições, serão de responsabilidade exclusiva do município, não havendo responsabilidade subsidiária da SEJUCEL e demais parceiros.*

Art. 14 -*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****.*

Seção IV– Do Órgão Judicante

Art. 15 - *A organização da justiça, do processo, das infrações e respectivas penalidades, obedecerão às disposições contidas no Código Rondoniense da Justiça e Disciplina Desportiva do Estado de Rondônia(CRJDD) em vigor e a Lei nº. 9.615/98, no que couber e será exercida pelo Tribunal de Justiça Desportiva do Estado de Rondônia (TJD/RO)*

§ 1º - *Durante a realização dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR atuará de forma específica e efetiva o Tribunal de Justiça Desportiva.*

§ 2º - *Todos os recursos deverão ser apresentados de acordo com o regido no CRJDD. O responsável pela Secretaria Geral no momento do recebimento deverá registrar o horário de entrega do documento e encaminhá-lo ao Presidente da Comissão Organizadora Estadual ou TJD. Em casos extraordinários o recurso poderá ser encaminhado a qualquer momento desde que não ultrapasse o prazo estabelecido.*

Seção V – Das Penalidades

Art. 16 - *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 - *Além das conseqüências previstas no parágrafo acima, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas no CRJDD.*

Art. 17 - *Estará automaticamente suspenso da partida subsequente na mesma modalidade, sexo e categoria, o atleta 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* ***Basquetebol*** *3x3 for desqualificado de forma direta por ter cometido uma falta de carater desqualificante.*
- *No* ***Futebol 7 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, independente 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.*

§ 4° - *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 nãoacontecerá , caso a irregularidade seja por penalidades referentes ao artigo 17. 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 que não tenham sido cumpridas, terão que ter continuidade punitiva na Fase Final, tanto as oriundas do Órgão Judicante quanto as de ordem técnica (advertências, desqualificações, expulsões).*

§ 6º - *As punições transitadas e julgadas na Fase Final deverão ser cumpridas no ano seguinte na edição do JIR, desde que não tenham sido cumpridas no ano do evento.*

Capítulo VI – DO CONGRESSO

Art. 18 -*Durante a realização dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, os municípios participantes reunir-se-ão em Congresso, sob a direção da SEJUCEL, a fim de deliberar acerca das questões definidas neste Regulamento, qualquer alteração poderá acontecer desde que haja aquiescência da Coordenação e haja unanimidade entre os representantes dos municípios*

§ 1º - *Cada município inscrito poderá ser representado por qualquer um dos dirigentes devidamente credenciados e regularmente inscrito em sua delegação, durante as várias sessões do Congresso.*

§ 2º - *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 do Congresso.*

§ 3º - *Para as Sessões do Congresso, o não comparecimento do município participante, implicará na impossibilidade de requerer impugnação de qualquer uma das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.*

Art. 19 -*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 VII – DA SEDE DOS JOGOS

Art. 20 -*A sede dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR para o exercício de 2020 na Fase Final, será no município de Ji Paraná no periodo de 28 de Agosto de 2020 à 06 de Setembro de 2020, tendo o Município* ***"SEDE"*** *o direito de se classificar automaticamente em todas as modalidades do evento.*

Art. 21 - *Os municípios que se interessarem em sediar os Jogos em sua Fase Final no ano 2021, deverão fazer suas inscrições até o dia 30 de Novembro de 2020, através de documento oficial encaminhado à Superintendencia da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer – SEJUCEL através de e-mail (jirrondonia@gmail.com) ou protocolado na Superintendencia até as 13h30min.*

§ 1º - *Havendo mais de um município candidato a sediar os jogos, a escolha se dará baseada nos critérios estabelecidos pelo Caderno de Encargos.*

§ 2º - *Caso não haja candidatura no prazo estipulado, reserva-se a SEJUCEL o direito de convite para sediar o JIR 2021.*

Capítulo VIII – DAS INSCRIÇÕES

Art. 22 -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. Caso não o façam estarão impossibilitados de participar do evento no presente ano.

§ 1º - Somente para as inscrições de atletas, além dos documentos previstos no art. 24, *§ 1º,* será obrigatório o Título de Eleitor, documento exigido para comprovação de domicílio eleitoral, exceto aqueles nascidos a partir de 01 de janeiro 2002 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".

ParágrafoÚnico - *Os jogos serão disputados por seleções municipais, cada município terá uma representatividade (uma inscrição por modalidade/sexo).*

Art. 23 -Termo de Adesão*: Os Municípios que tiverem interesse em participar do* ***XIV JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA - JIR 2020*** *deverão enviar para a Coordenação de Esportes e Lazer o* ***TERMO DE ADESÃO DE PARTICIPAÇÃO*** *com aceitação do Prefeito conforme Calendário do JIR/2020. O modelo Oficial será disponibilizado via e-mail as prefeituras municipais, que deverá ser respondido atavés do e-mail* ***(jirrondonia@gmail.com)*** *ou protocolado na Superintendência da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer/SEJUCEL no período de 03 de Fevereiro de 2020 à 02 de Março de 2020 até as 13h30min.*

§ 1º - *Os Municípios participantes que enviarem o* ***TERMO DE ADESÃO DE PARTICIPAÇÃO*** *poderão solicitar sua desistência total ou parcial até a data do Congresso Técnico na Fase Regional das modalidades coletivassem nenhuma punição, através de Ofício assinado pelo Prefeito do Município ou declarado verbalmente ou por documento pelo Chefe de Delegação na ocasião do congresso técnico.*

§ 2º *- As modalidades Individuais poderão solicitar sua desistência total ou parcial até o dia 01 de Julho de 2020 sem nenhuma punição, através de Ofício assinado pelo Prefeito do Município ou Chefe de Delegação.*

§ 3º*- 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.*

Art. 24 - Inscrições dos Atletas, Dirigentes e Comissão Técnica*: 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, da seguinte forma:*

- ***Fase Regional: 03 de Março de 2020 a 19 de Abril de 2020 até as 22h59min (Horário de Rondônia).***
- ***Fase Final: 02 de Julho de 2020 a 02 de Agosto de 2020 até as 22h59min (Horário de Rondônia).***

§1º- *A Documentação dos atletas, dirigentes e comissão técnica, será informada toda através inscrição online, obrigatório: nome completo, data de nascimento, RG, CPF e Titulo de Eleitor que deverá ser anexado na ficha de inscrição na fase regional e final.*
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.**

§2º- *Os atletas, dirigente 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 XIV Jogos Intermunicipais de Rondônia 2020.*

§3º- O atleta, dirigente e comissão técnica só poderão ser inscrito por 01 município por fase.

§4º-Os técnicos e assistentes técnicos, desde que seja em modalidade diferente e pelo mesmo município poderão atuar como atleta e vice e versa*.*

§5º- *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.*

§6º- *Pessoas envolvidas na Coordenação Estadual e Local não poderão atuar como atletas ou dirigentes dos Municípios participantes.*

§7º- *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 que o município participar da fase final dos jogos

§8º-*Caso haja inscrição do atleta na fase regional, mas a seletiva não aconteça ele estará liberado para participar por outro município.*

§9º- *Havendo a Fase Regional e o atleta inscrito no município não ter caracterizado sua participação na competição (inserido em súmula) o mesmo também estará liberado para participar por outro município.*

§10- SUBSTITUIÇÃO DE ATLETAS: *Não serão permitidas substituições de atletas, depois das inscrições consumadas na Fase Regional.*
Na Fase Final poderão acontecer substituições desde que, estejam enquadradas nos artigos 32 parágrafos 2º e 3º. E artigo 35 parágrafo único.

§11- Após o período de adesão o numero de inscritos for maior *maior que oito (08) nas modalidades coletivas em cada sexo, haverá uma competição seletiva, objetivando atingir o numero de oito (08) competidores na Fase Final.*

§12- *Na modalidade de Vôlei de Praia, o máximo de inscrição na Fase Final será de Dezesseis (16) Municípios, sendo assim só haverá seletiva se este número de inscrições for ultrapassado.*

§13- *A seletiva terá seu inicio após o termino de inscrições em datas determinadas pela CEL/SEJUCEL e será organizada de acordo com o número de participantes, sendo de competência da SEJUCEL, definir a forma de disputa, respeitando as individualidades de cada região.*

§14 - *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 municipios, caso haja apenas um município presente, o mesmo será declarado campeão da modalidade.*

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

- *1 (um) Chefe de Delegação (obrigatório);*
- *1 (um) Chefe de Delegação adjunto (optativo)*
- *1 (um) profissional da área médica (médico, fisioterapeuta ou enfermeiro), devidamente credenciado em seu respectivo Conselho Regional (optativo);*
- *1 (um) assessor de imprensa, devidamente credenciado junto ao DRT ou entidade classista (optativo);*
- *2 (dois) assessores de apoio (motorista, acompanhante feminino, psicólogo e outras funções desde que seja em comum acordo com a Coordenação dos Jogos (optativo);*
- *4 (quatro) massagistas, sendo 2 (dois) para competição coletivas e 2 (dois) modalidades individuais e desde que comprovem a sua função através de documento oficial (optativo).*

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

- *mais de 200 = 10 dirigentes*
- *de 150 a 199 = 08 dirigentes*
- *de 100 a 149 = 07dirigentes*
- *de 50 a 99 = 06 dirigentes*
- *de 12 a 49 = 05 dirigentes*
- *até de 11*
- *= 04 dirigentes*

§18 - *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.*

§ 19- Comissão Técnica*: Os técnicos e Assistentes Técnicos deverão está devidamente registrados junto ao* ***CREF/RO*** *nas modalidades coletivas e individuais, exceto nas modalidades de Capoeira, Judô, Taekwondo e Karate, conforme quadro abaixo:*

Modalidades	**Número de Técnicos e Assistente (Por Municipio)**			
	Masculino		**Feminino**	
COLETIVAS	**Técnico**	**Assistente**	**Técnico**	**Assistente**
Basquetebol	**1**	**1**	**1**	**1**
Basquetebol 3X3	**1**	**-**	**1**	**-**
Futebol 7 Society	**1**	**1**	**1**	**1**
Futsal	**1**	**1**	**1**	**1**
Handebol	**1**	**1**	**1**	**1**
Voleibol	**1**	**1**	**1**	**1**
Volei de Praia	**1**	**-**	**1**	**-**

Modalidades	Número de Técnicos e Assistente (Por Municipio)			
	Masculino		Feminino	
INDIVIDUAIS	Técnico	Assistente	Técnico	Assistente
Atletismo	1	-	1	-
Capoeira	1	-	1	-
Ciclismo	1	-	1	-
Judô	1	-	1	-
Karatê	1	-	1	
Taekwondo	1	-	1	-
Tênis de Mesa	1	-	1	-
Xadrez	1	-	1	-

Art. 25 -*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 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 municípioe 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. 26 - *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.*

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

Capítulo IX – DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Seção I – Da Participação

Art. 27 - *Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR , serão disputados por seleções municipais nos sexo feminino e masculino, nas seguintes modalidades com atletas nascidos conforme segue:*

MODALIDADE	NASCIDOS ATÉ
Basquetebol e Basquetebol 3x3	31/12/2004
Futebol 7 Society, Futsal e Handebol.	31/12/2004
Judô	31/12/2005
Atletismo	31/12/2004
Capoeira	31/12/2004
Karatê	31/12/2004
Ciclismo	31/12/2004
Taekwondo	31/12/2004
Tênis de Mesa	31/12/2004
Voleibol e Voleibol de Praia	31/12/2004
Xadrez	LIVRE

Seção II – Da Identificação

Art. 28– *Os participantes do evento para atuar na competição na Fase Final deverão apresentar ao responsável pela identificação , o Crachá homologado pela Secretaria Geral, sem o documento citado, ficarão impossibilitados de participar da competição.*

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

- ✓ *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;*
- ✓ *Carteira de Identidade Militar;*
- ✓ *Cédula de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal;*
- ✓ *Carteira Nacional de Habilitação (física ou virtual);*
- ✓ *Cédula de Identidade Profissional dos Conselhos de Classe;*
- ✓ *Carteira de Trabalho;*
- ✓ *Passaporte*
- ✓ *e-Título*

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 e não poderá estar com o prazo de validade vencido.

Art. 29 - *Os autores e co-participes de fraudes e falsificações documentais, além das punições impostas pela Justiça Desportiva, terão os autos remetidos à Justiça Comum para providências.*

Seção III – Das Modalidades

Art. 30 - *São consideradas modalidades oficiais para os Jogos Intermunicipais de Rondônia– JIR 2020:*

→ ***MODALIDADES COLETIVAS****: Basquetebol, Basquetebol 3 x 3 ,Futsal, Handebol, Voleibol, Vôlei de Praia e Futebol 7 Society.*

→ ***MODALIDADES INDIVIDUAIS****: Atletismo, Capoeira, Ciclismo, Judô, Karatê, Taekwondo, Tênis de Mesa e Xadrez.*

Art. 31 - *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
Atletismo	15	15
Basquetebol	12	12
Basquetebol 3 x 3	4	4
Capoeira	5	5
Ciclismo	7	7
Futebol 7 Society	14	14
Futsal	14	14
Handebol	16	16
Karatê	7	7
Judô	8	8
Taekwondo	9	9
Tênis de Mesa	2	2
Voleibol	12	12
Volei de Praia	2	2
Xadrez **	5	5
** Na modalidade de Xadrez o número de inscritos é de 3 no mínimo e 05 no máximo		

Parágrafo Único: O quantitativo de atletas oriundos de outros estados do território nacional, bem como, de outro países, terão limitadas suas inscrições em **30% (trinta por cento)** por modalidade e sexo tendo como referência o quantitativo máximo de cada modalidade contida neste Art 31. Quando o cálculo para determinar o quantitativo estabelecido , a fração for igual ou superior 5 (cinco) , arredonda-se para o próximo número inteiro , conforme tabela abaixo:

Modalidades	Atletas de Outros Estados e ou Internacional	
	Masculino	Feminino
Atletismo	5	5
Basquetebol	4	4
Basquetebol 3 x 3	1	1
Capoeira	2	2
Ciclismo	2	2
Futebol 7 Society	4	4
Futsal	4	4
Handebol	5	5
Karatê	2	2
Judô	2	2
Taekwondo	3	3
Tênis de Mesa	1	1
Voleibol	4	4
Volei de Praia	1	1
Xadrez	2	2

Capítulo X– DA COMPETIÇÃO

Seção I – Das Modalidades Individuais

Art. 32 - *O sistema de competição dos esportes individuais obedecerá às determinações contidas no Regulamento especifico e nos congressos técnicos de cada modalidade.*

§ 1º- *Na Fase Final os municípios participantes deverão inserir, no sistema online de inscrição, no período de 02 de Julho de 2020 à 02 de Agosto de 2020 até as 22h59min(horário de Rondônia), a relação nominal inicial da delegação com o máximo de atletas conforme quantitativo abaixo discriminado:*

Modalidades	INSCRIÇÃO INICIAL	
	Masculino	Feminino
Atletismo	30	30
Capoeira	10	10
Ciclismo *	14	14
Judô	16	16
Karatê	14	14
Taekwondo	18	18
Tênis de Mesa	4	4
Xadrez **	10	10

§ 2º- *Os municípios deverão enviar para o e-mail **(jirrondonia@gmail.com)** no período de 10 a 16 de Agosto de 2020 a relação nominal definitiva de atletas em seu quantitativo conforme prevê o artigo 31. Sendo permitida a troca de atletas até o dia 23 de Agosto de*

2020 desde que os mesmos estejam inscritos na relação inicial da equipe, seguindo o seguinte critério:
2.1 - no máximo 04 (quatro) atletas na modalidade de Atletismo;
2. 2 - e no máximo 02 (dois) nas demais modalidades;

§ 3º - *As trocas nas modalidades de Atletismo deverão obedecer as provas correspondentes, bem como, nas modalidades de Capoeira, Judô, Karatê e Taekwondo deverá obedecer o critério dos pesos.*

Seção II – Das Modalidades Coletivas

Art. 33 - *Haverá Fase Regional (Seletiva), caso o número de inscrições ultrapasse o estabelecido de 08 (oito) Municípios participantes nas modalidades de Basquetebol, Basquete 3x3, Futebol 7 Society, Futsal, Handebol e Voleibol e 16 (dezesseis) Municípios participantes na modalidade de Vôlei de Praia em ambos os sexos.*

Parágrafo Único - *Os municípios participantes da Fase Regional deverão inscrever os atletas, comissão técnica e dirigentes no sistema online no período de 03 a 22 de Março de 2020 até as 22h59min (horário de Rondônia), a relação nominal da delegação conforme quantitativo abaixo discriminado:*

Modalidades	INSCRIÇÃO INICIAL - Fase Regional	
	Masculino	Feminino
Basquetebol	25	25
Basquetebol 3 x 3	8	8
Futebol 7 Society	28	28
Futsal	28	28
Handebol	32	32
Voleibol	25	25
Volei de Praia	4	4

Art. 34 - PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS FASE REGIONAL: *Os municípios participantes poderão usar todos os seus atletas inscritos nas modalidades coletivas durante toda a Fase Regional. Mas deverão entregar ao Representante da* ***SEJUCEL*** *até 30 (trinta) minutos antes do Jogo a DOCUMENTAÇÃO exigida para participar do jogo, conforme Art.31 deste regulamento.*

Art. 35 - *Na Fase Final os municípios participantes deverão inserir, no sistema online de inscrição, no período de 02 de Julho de 2020 à 02 de Agosto de 2020 até as 22h59min (horário de Rondônia), a relação nominal inicial da delegação com o máximo de atletas conforme quantitativo abaixo discriminado:*

Modalidades	INSCRIÇÃO INICIAL - Fase Final	
	Masculino	Feminino
Basquetebol	25	25
Basquetebol 3 x 3	8	8
Futebol 7 Society	28	28
Futsal	28	28
Handebol	32	32
Voleibol	25	25
Volei de Praia	4	4

Paragrafo Único- *Os municípios deverão enviar para o e-mail* ***(jirrondonia@gmail.com)*** *no período de 10 a 16 de Agosto de 2020 a relação nominal definitiva de atletas em seu quantitativo conforme prevê o artigo 31. Sendo permitida a troca de atletas até o dia 23 de Agosto de 2020 desde que os mesmos estejam inscritos na relação inicial da equipe, seguindo o seguinte critério:*

1.1. sendo permitida a troca de no máximo 02 (dois) atleta na modalidade de Vôlei de Praia;
1.2. e no máximo 03(três) nas demais modalidades

Art. 36 - *A Fase Regional do JIR-2020 será disputada em 07(sete) grupos, denominados "Regiões", com a seguinte composição:*

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

§1º - *Será classificado 01(um) município por modalidade e sexo em cada região com exceção do Volei de Praia que serão classificados 02(dois) municipios de cada região.*

§2º - *No caso de não termos participantes na Regional em qualquer modalidade. A regional com o maior número de participantes na modalidade terá direito a 2ª vaga e a 3ª vaga namodalidade de Volei de Praia. Em caso de empate de regionais com mesmo número de participantes na modalidade, terá direito as vagas em questão o município que tenha a melhor colocação na modalidade no JIR 2019, caso as equipes empatadas não tenham participado da modalidade, será selecionado o município com melhor classificação geral no JIR 2019. Se por ventura não tenham participado do JIR 2019 a decisão será por sorteio.*
Anexo 01 - Classificação Geral do XIII Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2019.

Art. 37 - *Para a Fase Final, nas modalidades coletivas, as classificações obedecerão aos seguintes critérios.*

§ 1º - *Classificar-se-á apenas 01(um) município por modalidade e sexo, em cada Região. Sendo escolhidos como* ***CABEÇAS DE CHAVES*** *os seguintes Municípios e serão distribuídos conforme diagrama abaixo:*

a) 1º Cabeça de Chave: Município sede,
b) 2º Cabeça de Chave: Município Campeão de 2019 ou
c) 3º Cabeça de Chave: Município Vice-Campeão de 2019, ou
d) 4º Cabeça de Chave: Município 3º Colocado de 2019, ou
e) Na ausência do participante chama-se o subsequente

§ 2º - *Distribuição das Cabeças de Chaves:*

1 – Cabeça de Chave – BASQUETEBOL, BASQUETEBOL 3X3, FUTEBOL 7 SOCIETY, FUTSAL, HANDEBOL E VOLEIBOL	
CHAVE A	**CHAVE B**
1 - Município Sede	5- Campeão 2019
2 - Sorteio	6 - Sorteio
3 - Sorteio	7 - Sorteio
4 - Sorteio	8 - Sorteio

Observação: *Nas modalidades de Basquetebol 3x3 e Futebol 7 Society feminino não terá cabeça de chaves e serão todos sorteados.*

2 – Cabeça de Chave – VOLEI DE PRAIA			
CHAVE A	**CHAVE B**	**CHAVE C**	**CHAVE D**
1 - Município Sede	5 - Vice Campeão 2019	9 - 3º Colocado 2019	13 - Campeão 2019
2 - SORTEIO	6 - SORTEIO	10 - SORTEIO	14 - SORTEIO
3 - SORTEIO	7 - SORTEIO	11 - SORTEIO	15 - SORTEIO
4 - SORTEIO	8 - SORTEIO	12 - SORTEIO	16 - SORTEIO

§ 3º - *No Vôlei de Praia, classificar-se-ão 02 (dois) municípios por Região, o Municipio sede deverá inscrever apenas 01 (dupla).Terá direito a 16ª vaga a região que atender o disposto no art. 36,* ***§2º.***

§ 4º - *Quando a competição for disputada sem o número máximo de equipes, as chaves que terão menor ou maior participante, será (ão) definidas por sorteio.O mesmo será aplicado quando houver mais de 16 (dezesseis) participantes.*

Seção III – Do Sistema de Competição Modalidades Coletivas

Art. 38 - *Na Fase Final o sistema de competição dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR, nas modalidades de* ***Basquetebol, Basquetebol 3 x 3 Futebol 7 Society, Futsal, Handebol e Voleibol,*** *será o seguinte:*

§ 1º - ***<u>De 3 a 5 Equipes</u>*** *– Será disputada em rodizio simples, sendo a classificação definida pelo número de pontos. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no art. 42.*

§ 2º-De 6 a 8 Equipes *– Será disputada em 03 (três) fases:* ***Classificatória, Semifinal e Final****.*

1- Fase Classificatória*: Será disputada em 02 (dois) grupos, em sistema de rodízio simples – todos contra todos – dentro de cada chave;*
- Classificar-se-ão para semifinal os 02 (dois) melhores índices técnicos de cada chave.

2- Fase Semifinal*: Será disputado em cruzamento olímpico, pelas 02 (duas) equipes melhores colocadas na fase classificatória.*

INDICE 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:*

INDICE 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

§ 3º- *Para se conhecer os classificados de 5º a 8º será adotado os seguintes critérios:*
§ 3º.1 -COM 06 (SEIS) EQUIPES*: Melhor campanha da fase classificatória, adotando se necessário os critérios de desempates característicos de cada modalidade.*

§ 3º.2 - COM 07(SETE) EQUIPES*: Melhor campanha da fase classificatória, eliminando os piores resultados das equipes classificadas em 3º e 4º lugares da chave de 04 (quatro) equipes adotando se necessário os critérios de desempates característicos de cada modalidade.*

§ 3º.3 - COM 08(OITO) EQUIPES*:Melhor campanha da fase classificatória, adotando se necessário os critérios de desempates característicos de cada modalidade.*

§ 4º - *Nas modalidades de Futebol 7 Society, Futsal e Handebol, em todas as situações que uma partida tenha que ter um vencedor e o jogo termine empatado, a decisão será por penalidades máximas: handebol(tiro de sete metros), Futebol 7 Society(shoot out) e futsal (penalties) de acordo com as normas de cada uma das modalidades.*

Art. 39 - Vôlei de Praia

§ 1º -De 3 a 5 Equipes *– Será disputada em rodizio simples, sendo a classificação definida pelo número de pontos. Caso haja equipes com a mesma pontuação serão utilizados os critérios estabelecidos no art. 42.*

§ 2º - De 6 a 11 Equipes *- Será disputada em 3 (três) fases:* ***Classificatória, Semifinal e Final.***

1- Fase Classificatória*: Será disputada em 02 (dois) grupos, em sistema de rodízio simples – todos contra todos – dentro de cada chave;*
- Classificar-se-ão para semifinal os 2 (dois) melhores índices técnicos de cada chave.

***2- <u>Fase Semifinal</u>**: Será disputado em cruzamento olímpico, pelas 02 (duas) equipes melhores colocadas na fase classificatória.*

Indice Técnico da Fase Classificatório					
Jogo	**Equipe**	**Placar**			**Equipe**
1	**1º chave A**		**X**		**2º chave B**
2	**1º chave B**		**X**		**2º chave A**

***3- <u>Final</u>**: Será disputada entre as equipes participantes da Semifinal da seguinte forma:*

Indice Técnico das SemiFinais					
Jogo	**Equipe**	**Placar**			**Equipe**
3	**Perdedor Jogo 01**		**X**		**Perdedor Jogo 02**
4	**Vencedor Jogo 01**		**X**		**Vencedor Jogo 01**

As classificações subsequentes serão definidas pela campanha na Fase Classificatória, Conforme art 42 do Regulamento Geral.

***§ 3º** - **<u>De 12 a 16 Equipes</u>** – Será disputada em 04 (Quatro) fases: **Classificatória, Quarta de Final, Semifinal e Final**.*

***1- <u>Fase Classificatória</u>**: Será disputada em 04 (quatro) grupos, em sistema de rodizio simples – todos contra todos – dentro de cada chave;*
- Classificar-se-ão para Quarta de Final os 2 (dois) melhores índices técnicos de cada chave.

***2- <u>Fase Quarta de Final</u>**: Será disputada em Eliminatória Simples da seguinte forma:*

Indice 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- <u>Fase Semifinal</u>**: Será disputada da seguinte forma:*

Indice Técnico da Fase Quarta de Finais					
Jogo	**Equipe**	**Placar**			**Equipe**
5	**vencedor jogo 01**		**X**		**vencedor jogo 02**
6	**vencedor jogo 03**		**X**		**vencedor jogo 04**

***4- <u>Fase Final</u>**: Será disputada entre as equipes participantes da Semifinal da seguinte forma:*

Indice Técnico da Fase Semifinais					
Jogo	**Equipe**	**Placar**			**Equipe**
7	**perdedor jogo 05**		**X**		**perdedor jogo 06**
8	**vencedor jogo 05**		**X**		**vencedor jogo 06**

As classificações subsequentes serão definidas pela campanha na Fase Classificatória, Conforme art 42 do Regulamento Geral.

***§ 4º - Em casos excepcionais poderá haver mais de 16 (dezesseis) equipes classificadas para a Fase Final.** A partir de 17 (dezessete) equipes a forma de disputa será determinada pela Direção Técnica do JIR 2020.*

Art. 40 - *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.*

Seção IV – Do Sistema de Pontuação

Art. 41 - *Nas modalidades serão obedecidos os seguintes critérios de pontuação:*

MODALIDADES	PONTUAÇÃO
Basquetebol e Basquetebol 3 x 3	Vitória: 02 Pontos
	Derrota: 01 Ponto
Futebol 7 Society e Futsal	Vitória: 03 Pontos
	Derrota: 00 Ponto
	Empate: 01 Ponto
Handebol	Vitória: 03 Pontos
	Derrota: 00 Ponto
	Empate: 01 Ponto
Voleibol	Vitória 3x0: 03 Pontos
	Vitoria 2x1: 02 Pontos
	Derrota 1x2: 01 Ponto
	Derrota 0x3: 00 Ponto
Volei de Praia	Vitória: 02 Pontos
	Derrota: 01 Ponto

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

Seção V – Do Critério de Desempate

Art. 42 - *Nas modalidades, quando ocorrer empate entre duas (2) ou mais equipes, serão observados os seguintes critérios, pela ordem:*

Modalidades	*Critérios*
BASQUETEBOL e BASQUETEBOL 3X3	***Entre duas equipes:*** *1º Confronto Direto;*
	Entre três equipes em diante: *1º - Melhor saldo de pontos dos placares dos jogos realizados entre as equipes empatadas;* *2ª - Melhor cesta average, levando em consideração os placares obtidos nos jogos disputados entre as equipes empatadas na fase de classificação.* *3º - Melhor cesta average, levando em consideração todos os jogos realizados pelas equipes na fase de classificação.* *4º - Sorteio*
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

Modalidades	Critérios
FUTEBOL 7 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 - Menor número de cartões vermelhos
	6º - 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 - Pontos Average na Fase*
	2º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	3º - Sorteio –Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
VOLEI DE PRAIA	*1º - Pontos Average na Fase*
	2º - Confronto Direto - (entre 2 equipes)
	3º - Sorteio – Cujas normas de realização serão definidas pela CCO

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

Capítulo XI – DA PREMIAÇÃO

Art. 43 - *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, em cada modalidade/provas/lutas/jogo/sexo, receberão medalhas correspondentes à colocação obtida.*

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

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

§ 3º - *Caso haja empate no numero de pontos será critério de desempate para se conhecer o Campeão Geral do JIR 2020:*

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 CC0

Capítulo XII – DA CERIMONIA DE ABERTURA

Art. 44 - *Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2020 terá um* ***Cerimonial de Abertura*** *do qual participarão obrigatoriamente todas as delegações que tenham modalidades inscritas no período de 28 de Agosto de 2020 a 01 de Setembro de 2020. O quantitativo mínimo e máximo de participantes por município através será divulgado em documento oficial. Caso o município não se faça representar no desfile de abertura, será encaminhado relatório a Justiça Desportiva para as providências cabíveis.*

§ 1º *- O Cerimonial de Abertura é considerado atividade oficial dos jogos, devendo cada delegação apresentarem-se uniformizada e portando a identificação do municipio.*

§ 2º *- O Cerimonial de Abertura obedecerá à seguinte ordem de apresentação:*

- *Concentração das Delegações;*
- *Composição da Mesa de Autoridades;*
- *Entrada e Desfile das Delegações;*
- *Hasteamento das Bandeiras do Brasil, de Rondônia, do Município sede ao som do hino Nacional e de Rondônia;*
- *Declaração de abertura dos jogos;*
- *Entrada do fogo simbólico e acendimento da pira olímpica;*
- *Juramento do atleta e Árbitro*
- *Confraternização e retirada das delegações;*
- *Eventos artísticos e/ou outros (a critério do Município sede) e;*
- *Encerramento.*

Capítulo XIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 45 - *É de responsabilidade total dos municípios participantes o transporte intermunicipal.*

Art. 46 - *As normas e determinações quanto à disciplina e conservação dos locais de hospedagem definidas pelas entidades organizadoras e constantes 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 -** Além das consequências previstas no parágrafo anterior, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas no CRJDD.*

***Art. 47 -** 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 translado entre o município de origem e o Município sede, durante as competições e durante o deslocamento interno nos locais de competição.*

***Art. 48 -** 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. 49 -** O Município sede não poderá celebrar contrato de patrocínio dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR sem expressa anuência da SEJUCEL.*

***Art. 50 -** Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR observarão quanto as suas formas de disputa, as disposições contidas nos Regulamentos Específicos que é parte integrante do presente Regulamento.*

***Art. 51 -** Ficará a critério da Comissão Técnica 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.*

***Parágrafo Único -** 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, a critério da Comissão Organizadora Estadual e Comissão Organizadora Local e publicada em documento oficial.*

***Art. 52 -** Os materiais esportivos (bolas e outros implementos) a serem utilizados durante os jogos serão definidos e oferecidos pela Federação esportiva,sendo o placar um equipamento obrigatório,não cabendo aos participantes questionamentos dos mesmos.*

***Art. 53 -** Qualquer partida, prova, luta ou jogo que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a Comissão Técnica, obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.*

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

***Art. 54 -** Haverá uma tolerância de 15 minutos para o início do primeiro jogo de cada período em todas as modalidades.*

***Art. 55 -** Somente será permitida a permanência na área de competição de:*

✓ *Supervisão, coordenação e equipe de arbitragem da modalidade;*
✓ *Pessoas envolvidas diretamente com a partida em questão de acordo com as regras da modalidade;*
✓ *Pessoas devidamente credenciadas, membros da COE, imprensa, segurança e Justiça Desportiva;*
✓ *Pessoas com autorização do Supervisor ou Coordenador da modalidade.*

Art. 56 - *Será considerado perdedor, desclassificado da competição e tendo os seus jogos e resultados cancelados na Fase o atleta ou equipe que:*
→ *Desistir, não comparecer ou comparecer com número insuficiente de atleta fora do prazo regulamentar;*
→ *Apresentar-se para a disputa de jogo ou prova oficialmente programado sem a documentação exigida no artigo 28.*

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

Art. 57 - *Todos os municípios participantes da fase final deverão utilizar uniformes para as disputas. Também deverão possuir no mínimo 2 (dois) jogos de uniformes, em cores contrastantes, sendo que nas modalidades coletivas será obrigatória a numeração oficial apenas nas camisas na frente e nas costas (exceto o futebol 7 society – obrigatório apenas nas costas), caso haja numeração no calção, deverá ser o mesmo da camisa para todas as modalidades. Na fase regional obrigatoriedade da numeração nas camisas somente nas costas.*

§ 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 *- 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 devem priorizar a utilização de uniformes com logomarca do Município.*

§ 4º - Os municípios não poderão utilizar uniformes com o nome de outro município.

Art. 58 - *É expressamente proibido o uso de uniformes com patrocínio de partidos políticos, candidatos (independente de eleito ou não), cigarros, bebidas alcoólicas ou similares*

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. 59 - *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. O faltoso ficará sujeito às penalidades previstas no CRJDD.*

Art. 60 - *Não é permitido o uso de roupas que atentem aos bons costumes e conceitos de ordem moral.*

Art. 61 - *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.*

Art. 62 - *Torcedores ou qualquer pessoa que estiverem utilizando instrumentos sonoros , de percussão ou similares e estes estiverem pertubando 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. 63 - *É permitido ao Coordenador de arbitragem atuar como coordenador de modalidade e delegado, nas competições individuais e coletivas.*

Art. 64 - *Todas as denuncias, protestos, recursos e outros documentos deverão ser protocolados na secretária geral dos jogos, que encaminhará aos setores competentes para providências.*

Art. 65 - *Fica determinado que a partir das 23 horas em todos os locais de hospedagem do XIV JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA – JIR 2020, deverá observar a* ***"LEI DO SILÊNCIO"****, o descumprimento desta decisão acarretará sanções, de acordo com o* ***CRJDD****.*

Art. 66 - *Os casos omissos no presente Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora dos jogos.*

REGULAMENTO ESPECÍFICO

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 (tres) 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.*

Paragráfo 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
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 mesmo 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 series, 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 numero de atletas para compor as series eliminatórias, as provas serão realizadas como semifinais no horário das eliminatórias e como final no horário da semifinal.*

Art. 7º - *Quando não houver numero 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 numero 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

NORMAS

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

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

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

Basquetebol

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

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

Art. 3º - Os documentos de identificação dos atletas deverão ser entregues 20 (vinte) minutos antes do inicio 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, na Fase Estadual(Final) , a numeração não pode sofrer alterações, o atleta inicia o evento e termina com o mesmo número , salvo em caso excepcionais e com autorização da Coordenação.

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 camis

Art. 6º - Caso uma equipe venha ficar com um numero insuficiente de jogadores para continuar uma partida, a mesma perdera 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 inicio 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 procupação 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.

.

Basquetebol 3x3

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 - Cada equipe será constituída de até 04 (quatro) atletas,(03 jogadores em quadra e 01 substituto.
§ 1º - O jogo deve começar com 03 jogadores de cada equpe, podendo continuar com o mínimo de 02 jogadores.
§ 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 inicio 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, na Fase Estadual(Final) , a numeração não pode sofrer alterações, o atleta inicia o evento e termina com o mesmo número , salvo em caso excepcionais e com autorização da Coordenação.

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 camis

Art. 6º - Caso uma equipe venha ficar com um numero insuficiente de jogadores para continuar uma partida, a mesma perdera 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 inicio 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 procupação 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.

Parágrafo 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.

.

Art. 1º - A Competição de Capoeira será regida pelas Regras oficiais da modalidade 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.

Art. 3º - Os atletas menores de 18 anos só poderão participar do Campeonato com a autorização de um responsável legal. Tal autorização deverá ser entregue no Congresso Técnico da modalidade e ficará retida pela comissão organizadora. Modelo anexo no site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/relatorios.

***Parágrafo 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(a) e responderá por crime de falsidade ideológica e/ou documental.

***Parágrafo Único* -** Caso seja colocado em dúvida o tempo de prática, deverá o atleta comprovar 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. 5° - 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. 6° - 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, caso o atleta não compareça no horário estipulado, o mesmo será eliminado da competição.

Art. 7º - Os atletas poderão inscrever-se nas categorias abaixo discriminadas, sendo permitida 01 (uma) inscrição por peso. . Caso o competidor esteja acima ou abaixo do peso na qual se inscreveu, o mesmo será desclassificado.

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

Art. 8º - A pesagem será feita antes do Congresso Técnico e em dois momentos; primeiro momento(1ª pesagem), serão chamadas as delegações respeitando a ordem alfabética para pesagem individual de toda delegação do município , seguindo a sequência dos pesos estabelecidos no quadro acima. O atleta que estiver fora do peso deverá aguardar para uma segunda pesagem, após todas as delegações passarem pela primeira pesagem , 30 minutos após o término , inicia-se a segunda pesagem, onde os atletas que não estavam no peso serão chamados novamente obedecendo a ordem de delegações da 1ª pesagem e terão o direito de pesar novamente, para ver se atingiram o peso, o atleta não alcançando o peso na segunda pesagem será automaticamente desclassificado, não havendo terceira pesagem.

§ 1º-As Delegações e ou os atletas que por qualquer motivo não fizerem a 1ªpesagem terão direito a 2ª e única pesagem e serão os primeiros a serem pesados neste segundo momento, seguindo a ordem alfabética das delegações.

§ 2º - a pesagem será feita, dos atletas nas seguintes categorias que foi inscrito de cada delegação podendo ser acompanhado por um representante do município, desde que esteja inscrito na competição.

Art. 9º - Antecedendo os **Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR**, as Delegações participantes, por intermédio de seus representantes, reunir-se-ão em Congresso Técnico.

a) avisos de ordem geral

b) sorteio das Delegações para composição dos grupos.

c) Se necessário leitura do Regulamento , apenas para conhecimento e sanar dúvidas que por ventura aconteçam.

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), o critério para desempate serão seguinte:

I - O município que obtiver o maior número de 1º lugar, persistindo o empate, serão observada 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 de Benguela (Tradição, Técnica e Volume de Jogo);
2º Critério - Maior pontuação na somatória do jogo de SBGR (Tradição, Técnica e Volume de Jogo);
3º Critério - Maior pontuação nas somatórias Benguela e SBGR no critério Técnica;
4º Critério - Maior pontuação nas somatórias Benguela e SBGR no critério Tradição;
5º Critério - Maior pontuação nas somatórias Benguela e SBGR 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 Benguela e SBGR 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 ainda continuará empatada;
7º Critério - No caso de ainda haver empate após o 6º critério será feito sorteio para se conhecer o vencedor.

Art. 11 - A área de competição poderá ser realizada em tatame ou em um círculo concêntrico, estabelecido em piso duro, não escorregadio, com uma área de 2.50m (dois metros e meio) de raio, onde o atleta deve permanecer em jogo, nunca saindo com os dois pés, cabendo avaliação imediata do árbitro central, caso seja evidenciado que o atleta passou deste círculo por estar evitando o jogo, o mesmo será penalizado com perda de 1(um) ponto em cada

quesito de avaliação, haverá outro círculo de 3m (três metros) para facilitar a atenção dos atletas ao limite da roda.

Parágrafo Único - A definição quanto ao tipo de piso (tatame ou piso duro), será decidido em Congresso Técnico, através de votação por maioria(50% + 1) em caso de empate segue os anos anteriores.

Art. 12 - O Sistema de Competição seguirá os seguintes critérios:

§ 1º - Com mais de 8 (oito) Competidores
São sorteados para os embates e passam 8(oito) para a próxima fase, caso tenha número ímpar um é sorteado e passa automaticamente para próxima fase (chapéu), fazendo com que apenas os 7(sete) mais bem pontuados passem para a próxima fase, somando com o que passou no chapéu fica o número de 8 competidores

§ 2º - Com 8(oito) Competidores

Caso tenha 8(oito) competidores, passam os 4 mais bem pontuados para próxima fase(final), os 4(quatro) irão competir e os 2(dois) com mais pontuação farão a disputa de primeiro e os 2(dois) com menor pontuações disputarão 3º e 4º lugares.

§ 3º - Com 5(cinco) a 7(sete) Competidores

Permanece passando 4(quatro) para segunda fase, caso tenha número ímpar um será sorteado e passará para segunda fase automaticamente (chapéu), fazendo assim apenas 3(três) se classificarem da primeira para a segunda fase(final), somando com o que passou no chapéu temos os mesmos 4(quatro) para a segunda fase(final). A Fase Final é disputada com o mesmo sistema do parágrafo anterior.

§ 4º - Com 3(três) Competidores

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

§ 5º - Com 2(dois) Competidores

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

§ 6º - Com 1(um) Competidor

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

Art. 13 - Só haverá competições em jogo de dupla nos estilos São Bento Grande da Regional (SBGR) e Benguela.

§ 1º - O sistema de competição irá avaliar 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 Benguela e SBGR. Evitando

assim a premissa de Locaute e eliminação de oponente, visando o jogo limpo e bonito, podendo tirar dos atletas o melhor jogo.
§ 2º - Após cada jogo "luta" será sorteado novamente as duplas, para o Jogo de Benguela será feito um sorteio e após os embates outro sorteio para o jogo de SBGR respectivamente.
§ 3º - A cada fase o atleta enfrentará dois adversários diferentes, um no jogo de Benguela e outro no jogo de SBGR;
§ 4º - O tempo de cada jogo será de 30 segundos (trinta segundos) São Bento Grande da Regional (SBGR) e 40 segundo (quarenta segundos) Benguela;
§ 5º - Os Atletas serão classificados pela somatória de pontos atribuídos de 05 (cinco) à 10 (dez) pelos 03 (três) Árbitros de mesa. Podendo somar um total de 30 pontos por ritmo ou até 60 pontos contabilizando os pontos dos dois ritmos;

§ 6º - Passarão para próxima fase os atletas com as melhores notas na somatória dos dois ritmos.

§ 7º - 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(três) atletas inscritos na categoria.

Ex. – 17(dezessete) competidores, 01 (um) é sorteado para próxima fase (chapéu), restam 16(dezesseis) atletas, os mesmos competiram entre si, passam apenas os 7 (sete) mais bem pontuados. Juntando com o que passou no chapéu somando 8 (oito)atletas para próxima fase.

§ 8º - Só existirá número ímpar de competidores na primeira fase, nas fases seguintes o número de atletas sempre será par.

§ 9º - Das finais, se o número de atletas na categoria for superior a 8(oito), quando chegar a Fase Final a um total de 4(quatro) atletas, após a disputa a pontuação irá definir quem disputará a final (primeiro e segundo lugar) 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).

§ 10 - Só será feita disputa "luta" de terceiro e quarto lugar caso o número de competidores seja igual ou inferior a 8(oito) na categoria, salvo no caso de 3(três) atletas na categoria.

§ 11 - As duplas serão formadas aleatoriamente, por sorteio realizado pelo Árbitro de Sorteio.

§ 12 - 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.

§ 13 - 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.

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

§ 15 - Salvo aqueles da próxima categoria que sentirem necessidade de prévio aquecimento, deveram fazer o mesmo mantendo certa distância do local de competição.

§ 16– Caso o atleta não compareça para o 1º jogo(Benguela) e a competição tiver número ímpar o atleta que ficou no chapéu irá participar do jogo em tela. Caso a competição tiver número par e não houver comparecimento de atleta, o outro jogador que compareceu classifica-se automaticamente para outra fase. Quando o não comparecimento ocorrer no 2º jogo(São Bento Grande). Após o sorteio para o segundo jogo (São Bento), o atleta que ficar sem oponente terá sua nota do primeiro jogo(Benguela) repetida (dobrada). Ficando sua pontuação final o dobro da primeira nota. O atleta que não comparecer para qualquer um dos jogos será eliminado automaticamente da competição.

§ 17- Após a realização da competição, o árbitro elaborará seus relatórios técnicos e disciplinares em modelos próprios e deverá entregar na coordenação no prazo de 48 (quarenta e oito) horas.

Art.14 - 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:

- joelhada, cabeçadas traumatizantes, cotoveladas, socos, dedo no olho, chaves, movimentos de projeção, movimentos baixos atingindo genitais, golpes na nuca e golpes quando o oponente estiver caído no solo.

§ 1º - 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 anti desportivo, sendo passivo de desclassificação.
§ 2º - Não será permitido qualquer tipo de nocaute "**Intencional**", sendo o atleta desclassificado imediatamente.

§ 3º - Quanto aos agarrões, observar-se-á criteriosamente sua aplicação, quanto à intenção e intensidade.
§ 4º - Não serão computados pontos específicos pela aplicação de quaisquer golpes em particular e sim pela harmonia dos aspectos exibidos pelos capoeiristas.

§ 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 ou insultos durante os eventos desportivos, em caso de atitude anti desportiva ou violenta o atleta será desclassificado, os demais casos serão enviados ao TJD.

§ 6º - Será concedido 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. 15 - Todos os participantes deverão ter as unhas dos pés e das mãos cortadas, estar devidamente uniformizados, com a calça totalmente branca, e portando na cintura sua graduação.

§ 1º - Deverá ainda portar nas costas o seu número ou identificação na competição **(será entregue pela organização)**.

§ 2º - Não poderá utilizar objetos metálicos ou perfurantes que possam por 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 poderá ser desclassificado.

Art. 16 - A Equipe de arbitragem será constituída conforme abaixo;
1 Árbitro de Tempo (Cronometro e apito);
1 Árbitro de Sorteio;
1 Árbitro de Sumulas - 1 Auxiliar;
1 Arbitro Central;
1 Árbitro de Mesa - Tradição;
1 Árbitro de Mesa - Técnica;
1 Árbitro de Mesa - Volume de Jogo;
2 Árbitros Suplentes

§ 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),

§ 2° - Cada Árbitro de Mesa pontuará cada atleta com valores entre 05(cinco) a 10(dez) pontos conforme abaixo:

Árbitro de Mesa - Tradição;
-Conhecimento e Respeito aos Fundamentos e Rituais da Capoeira;
-Jogo Conforme o toque e o Ritmo solicitado;
-Respeito ao Berimbau
-Precisão dos movimentos em harmonia com a ginga e o ritmo;
-Conjunto do jogo;
-A parte psíquica do competidor;
-Entrada e Saída da Roda;
-Fundamentos do Jogo Pedido;

Árbitro de Mesa - Técnica;
-Correspondência rítmica dos movimentos do jogador;
-Complexidade da maioria dos movimentos;
-Execução correta dos movimentos (Buscando sua Perfeição e Efeito típico);
-A elasticidade do competidor;
-Entradas e Saídas no oponente;
-Sua Condição Psicológica e Física para suportar o esforço;
- Técnicas de Ataque, contra ataque e Defesa;

Árbitro de Mesa - Volume de Jogo;
-Criatividade dos movimentos do jogador (sequência de movimentos);
-Diversidade de movimentos;
-Colocação de Golpes e a destreza para aplicá-los dentro de um raio de ação que exija reação do adversário (eficiência) e objetividade dos mesmos.
-Marcação;
-Harmonia do jogo;

§ 3 º - Designação dos Demais Árbitros;
Árbitro de Tempo:
-Responsável pela temporização do jogo, a entrada e a saída dos Atletas na roda;

Árbitro de Sorteio:
-Responsável pelo sorteio das duplas de jogo;

Árbitro de Sumulas e o Auxiliar :
-Responsável por fazer a entrega, recolhimento e armazenamento das sumulas, e fazer a somatória de pontos;

Árbitro de Central:
-Responsável por instruir os atletas no início da competição e na entrada do jogo, comprovar identidade, observar golpes ilegais, e examinar irregularidades.

Art. 17 - Com o objetivo de manter a ordem desportiva,o respeito e os atos emanados de seus poderes internos, poderão ser aplicadas pelos Árbitros sanções aos atletas que competem ou assiste retirando-lhes 1(um) ponto a cada falta cometida. (Podendo as faltas serem marcadas pelo arbitro central), Em caso de falta grave ou uso de golpe proibido o Atleta será desclassificado.
§Único –As penalidades somente poderão ser aplicadas após decisão definitiva dos árbitros

Art. 18 - Todos os 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 e as unhas bem aparadas e não podendo utilizar objetos metálicos ou perfurantes que possam por em risco a segurança do companheiro de jogo, sendo, contudo admissível o uso de protetores de articulações.

Parágrafo único - Às costas das camisetas não poderão ser utilizadas as marcas/logos de patrocinadores, políticos e de empresas de bebidas alcoólicas, cigarros ou similares, nem logotipo ou bandeira de grupo ou assossiações

Art. 19 - Os instrumentos da Bateria serão dispostos conforme indicado abaixo:

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

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

§ 2° - De maneira nenhuma será permitido que seja entoadas canções que ofendam a moralidade e denigram ou diminuam os competidores;

§ 3º - Não poderá ocorrer troca de instrumentistas enquanto os jogos estiverem acontecendo.
§ 4º - Os Membros da bateria deveram estar trajando calça totalmente branca e camisa da organização com identificação;

Art. 20-O JIR é uma competição aberta a participação para qualquer capoeirista que atendam ao regulamento geral e específico.

Art. 21 - Poderão participar do campeonato, atletas de ambos os sexos, regularmente inscritos de acordo com o Regulamento Oficial dos Jogos.

Art. 22- 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 Comitê Olímpico Brasileiro-COB, 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 Tribunal de Justiça Desportivo-TJD

Art. 23 – Não haverá lutas preliminares de aquecimentos antes ou durante a competição e a mesma não se responsabiliza por eventuais jogos “lutas” feitos fora do local preparado para competição.

Art. 24 - Ao assinar o termo de responsabilidade e participar dos Jogos Intermunicipais de Rondônia, o (a) atleta ou seu responsável legal, assume automaticamente o conhecimento de todos os termos dos regulamentos e a responsabilidade pelos dados fornecidos , aceitando totalmente todas as normas emanadas nos regulamentos da competição, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor de seu estado de saúde e de sua aptidão física para participar do evento.

Art. 25 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.

CICLISMO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Art. 12 - *Da Regulamentação das Provas:*

I – Prova Contra Relógio

§1 - *A prova é contra relógio individual com partida parada.*
§2 - *A ordem de partida será estabelecida pelos comissários, através de sorteios.*
§3 - *A prova será corrida em final direta, com até 03 (três) atletas por município.*
§4 - *Em caso de empate, será realizado uma nova tomada de tempo entre os atletas que estiverem com o mesmo tempo.*
§5 - *Todos os corredores devem efetuar a sua tentativa na mesma ocasião. Caso a prova não possa terminar, por exemplo, devido à condição climática, todos os participantes deverão voltar a correr na ocasião seguinte e não serão levados em consideração os tempos realizados anteriormente.*
§6 - *A prova será realizada preferencialmente em um terreno com altimetria plana e distancia de aproximadamente 05Km (cinco quilômetros).*
§7 - *Na partida, cada corredor é mantido no lugar de saída e seguro por um comissário (o mesmo para todos os participantes).*
§8º - *As partidas serão efetuadas igualmente a uma prova de contra relógio em estrada, e o cronometro será acionado ao mover da roda dianteira.*
§9º - *A partida é feita a cada 1(um) minuto de intervalo entre os participantes, de acordo com a ordem de largada a ser determinada em reunião técnica.*
§10 - *Em caso de falsa partida, o corredor efetuará uma nova partida após o ultimo ciclista.*
§11 - *Em caso de acidente o corredor acidentado fará uma nova partida, após o ultimo ciclista.*
§12 - *Um ciclista não poderá efetuar mais do que 2(duas) partidas*
§13 - *Será declarado vencedor o atleta que realizar o percurso em menor tempo. As classificações subsequentes obedecerão, em ordem crescente, os tempos obtidos.*

II - Prova em circuito

§14 - *Prova de estrada é uma corrida em circuito, em uma distância e tempo determinados, com até 05 (cinco) atletas por município..*
§15 - *A prova desenrola-se em um circuito fechado e será o vencedor, quem cruzar a linha de chegada na última volta em primeiro lugar e assim sucessivamente.*
§16 - *Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um pé no chão.*
§17 - *A partida será dada lançada após uma volta neutralizada.*
§18 - *Os corredores sobrados pelo pelotão principal devem imediatamente abandonar a pista, isto é, quando um corredor perder uma volta , será retirado da prova pela equipe de arbitragem.*
§19 - *A última volta será indicada por sino e/ou apito.*
§20 - *Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não perca a volta.*
§21 - *A corrida pode ser interrompida em caso de queda da maioria dos ciclistas. Os comissários decidirão se a prova será retomada, completando a distância que faltava para finalizar a prova no momento da queda ou se reinicia a prova novamente. A mesma regra se aplica em caso de problemas climáticos.*

III – Prova de Resistencia

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

***§22 -** A prova desenrola-se em um circuito fechado ou estrada (caso seja estrada a distancia será de aproximadamente 100km para Masculino e 60km para feminino) e será o vencedor, quem cruzar a linha de chegada na última volta ou na meta final em primeiro lugar e assim sucessivamente.*
***§23 -** Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um pé no chão.*
***§24 -** A partida será dada lançada após uma volta neutralizada.*
***§25 -** Os corredores sobrados pelo pelotão principal devem imediatamente abandonar a pista, isto é, quando um corredor perder uma volta , será retirado da prova pela equipe de arbitragem.*
***§26 -** A última volta (caso seja realizada em estrada), será indicada por sino e/ou apito.*
***§27 -** Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não perca a volta (em caso de circuito).*
***§28 -** A corrida pode ser interrompida em caso de queda da maioria dos ciclistas. Os comissários decidirão se a prova será retomada, completando a distância que faltava para finalizar a prova no momento da queda ou se reinicia a prova novamente. A mesma regra se aplica em caso de problemas climáticos.*

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

REGRAS TÉCNICAS EVENTOS DE XCM – CROSS COUNTRY MARATONA

§29 DISTÂNCIASE QUANTIDADE DE ATLETAS

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

§30 PERCURSO

- O percurso deve ser marcado a cada dez (10) quilômetros por uma placa indicando a distância restante a ser percorrida.
- A corrida pode ser realizada em uma única volta ou em várias voltas com um número máximo de voltas de três (3).
- No caso de uma única volta, o percurso não pode incluir nenhuma seção a ser feita por duas vezes.
- Somente as linhas de partida e chegada podem estar localizadas no mesmo local.
- O organizador deve providenciar para os eventos de XCM uma moto para marcar a frente da corrida (lead bike) e uma moto para marcar a parte traseira da corrida (moto vassoura).
- Caso o percurso tenha alguma parte de asfalto, a mesma não deve exceder 15% do percurso total.

§31 EXEMPLOS DE MARCAÇÃO E PLACAS DE SINALIZAÇÃO

Para todas as corridas no formato de maratona, o percurso deve ser marcado com eficiência e placas visíveis para garantir que possa ser seguido sem problemas.
- O percurso deve estar marcado a cada KM por uma placa indicativa da distância faltante para a linha de chegada;
- Placas com flechas indicativas do caminho devem ser colocadas no percurso, principalmente nas interseções e locais perigosos. Devem estar a 1.5m do chão, para uma

clara visão do atleta. As placas devem estar posicionadas 10m antes da interseção, curva ou local perigoso, devem estar afixadas no local e também 10 m após, para o atleta ter certeza de que está no caminho certo. Um "X" deve ser usado para marcar a direção errada.
- Quando possível e necessário, raízes, troncos, rochas, etc devem estar marcados com tinta fluorescente biodegradável para indicação de obstáculo e perigo.

§32 **ÁREA DE ABASTECIMENTO/ASSISTÊNCIA MECÂNICA**
- Para as provas de XCM no mínimo 02 zonas de abastecimento/apoio mecânico deverão ser providenciadas. É fortemente recomendável uma terceira zona de abastecimento/apoio mecânico.
- Os organizadores devem antecipar as possibilidades de acesso das equipes durante os eventos de XCM à zona de abastecimento/assistência mecânica.
- Não é permitido assistência mecânica e abastecimento fora das zonas designadas para esse fim. A única exceção à essa regra se restringe a abastecimento ou assistência mecânica entre ciclistas membros de uma mesma equipe.
- Os ciclistas podem transportar ferramentas e peças de reposição, desde que isso não envolva nenhum perigo para o próprio ciclista ou para os outros concorrentes.
- Não é permitido que os Diretores Esportivos corram dentro da zona de assistência.
- A assistência mecânica autorizada durante uma corrida consiste em reparos ou na substituição de qualquer parte da bicicleta que não seja o quadro. Não são permitidas trocas de bicicleta e o ciclista deve cruzar a linha de chegada com a mesma placa de identificação do guidão que ele possuía no início.

Art. 13 - *O apoio mecânico nas provas de estrada, será permitido em todo o circuito, exceto 100metros antes e 100metros depois da linha de largada/chegada da prova.*
Parágrafo único *Entende-se por apoio mecânico todo e qualquer conserto ou auxilio que venha a ser efetuado na bicicleta do participante.*

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

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

Art. 16 - *O ciclista que, por ventura, sentir-se prejudicado durante alguma das provas, poderá apresentar recurso ao presidente do colégio de comissários, através de seu representante legal, de forma individual e respeitosa, logo que ultrapasse a linha de chegada.*
§1º- *O recurso deverá ser feito por escrito, assinado e apresentado conforme o que prescreve o regulamento geral para encaminhamento de recursos.*
§2º- *Eventuais reclamações sobre os resultados também deverão seguir o mesmo procedimento citado no parágrafo anterior.*
§3º- *Caso o recurso ou reclamação envolva um dos 3(três) primeiros classificados, a cerimônia de entrega de prêmios será adiada, até que a decisão final do colégio de comissários seja divulgada.*
Art. 17 - *Para a realização das provas será instalado um júri de apelação, composto por 3(três) membros, que seráconhecidos no Congresso Técnico.*

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

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

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

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

1.Falta de energia elétrica – O jogo será finalizado caso tenha se concretizado 75% de sua realização sendo obrigatoriamente aguardar 30 (trinta) minutos;

2.Ocorrências climáticas - chuva, inundação, etc., que possam colocar em risco a integridade física dos atletas o jogo será finalizado caso tenha se concretizado 75% de sua realização. Caso seja antes dos 75% será iniciado um novo independente do placar que esteja;

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

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

Art. 06º – Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 07 atletas no campo de jogo.

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

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

Art. 09º – É OBRIGATORIO o uso de caneleiras, sendo que as mesmas deverão estar cobertas pelas meias, e devem ser confeccionadas em material apropriado que ofereça proteção ao jogador (plástico poliuretano ou material similar).

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

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

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

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

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

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

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

Art. 16 – Qualquer atleta registrado em súmula poderá participar dos shoot out, havendo obrigatoriedade de troca para as cobranças até o ultimo atleta. **OBS. As equipes não igualam o número de atletas.**

Art. 17 – 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 ultimo 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. 18 – 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 numero insuficiente de jogadores para continuar uma partida, a mesma perdera 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.*

Será obrigatório o uso de caneleiras e braçadeiras de capitão.

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, *será obrigatório o uso de caneleiras e braçadeiras 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 o seguinte critério:.*
- a disputa será por tiro de sete (07) metros de acordo com as normas vigentes.

Art. 3º - *Caso uma equipe venha a ficar com um numero insuficiente de jogadores para continuar uma partida, a mesma perdera 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 inicio 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;.

Art. 9º - *Não é obrigatório a presença do técnico ou qualquer outro oficial na partida,.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.*

JUDÔ

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

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

Art. 3º As categorias de peso serão:

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

DA PESAGEM

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

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

- *Será eliminado da competição, individual e por equipe, o atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender os limites, mínimos e máximos da sua categoria de peso.*
- *O atleta poderá pesar até o final do horário estabelecido pelo Coordenador de Judô na pesagem oficial;*
- *Os atletas do sexo masculino deverão pesar de corpo nu ou de cueca:*
- *As atletas de sexo feminino poderão pesar de colant;*
- *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 de4 (quatro) minutos para ambos os sexos.*

SISTEMA DE DISPUTA

Art. 7º - *O sistema de apuração nas competições individuais, obedecerá ao seguinte critério:Nos confrontos com 6 (seis) ou mais participantes: Repescagem Olímpica;*
No confronto com menos de 6 (seis) participantes: Rodízio.

Art. 9º - *O sistema de apuração nas competições por equipe será de eliminatória simples, para classificação do 1º e 2º e 3º lugares.*

DAS DISPUTAS POR EQUIPE

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

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

Art. 11 - *Em cada confronto entre as equipes será declarado vencedor o atleta obtiver a vantagem mínimaou equivalente.*
Não havendo vantagem mínima, o confronto será considerado empate;
Será considerada vencedora do confronto a equipe que obtiver o maior número de vitórias;
Em caso de empate no número de vitórias, vencerá a equipe que obtiver o maior número de pontos, conforme a seguinte tabela: Ippon (10 pontos) e Wazari (7 pontos).
Persistindo o empate deverá ser realizada uma única luta, em uma categoria definida por sorteio entre as categorias empatadas; caso não tenha havido empate o sorteio será feito entre as categorias disputadas, na qual não poderá haver HIKIWAKE (empate);
A ordem das categorias de peso para início dos confrontos será definida por sorteio.

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

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

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

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

Art. 15 - *Caso haja empatena pontuação para a Classificação Final, o critério de desempate, será o seguinte:maior números de primeiros lugares, maior números de segundos lugares, maior números de terceiros lugares, maior numero 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 Karate será regido pelas regras oficiais da Federação de Karatê de Rondônia - FKR, 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 - No congresso técnico com os representantes dos municípios serãotratados, 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 -*Caso o atleta não seja filiado a FKR, deverá ser encaminhado no ato da inscrição on line o diploma com a comprovação da faixa atual. 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 Karate 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 Katanão haverá distinção de peso.

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

Art. 8º-A categoria Kumite idividual será disputada nas seguintes categorias de peso:, tendo 01(um) representante municipal por peso:

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 atletanão 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 deverão ser formadas por 07 (sete) atletas, sendo 05 (cinco) atletas titulares e 02 (dois) reservas. Não existe distinção de peso nesta disputa.

Art. 11 - As equipes de kumite feminino deverão ser formadas por 05 (cinco) atletas, sendo 03 (três) atletas titulares e 02 (dois) reservas. Não existe distinção de peso nesta disputa.

Art. 12 - 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. 13 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.

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

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

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

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

§ 2º -O congresso técnico só ocorrerá depois de realizada às pesagens de todas as categorias.

Art. 3º - As categorias de peso para luta por equipe serão baseadas na divisão de peso do TK5, adaptando-se para 03 atletas e seguirá as seguintes especificações:

GYEORUGI POR EQUIPE (03 atletas)

MASCULINO	FEMININO
Soma total dos atletas = 230 Kg	Soma total das atletas = 190Kg

Todos os atletas deverão pesar e estar presentes no momento das lutas.

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

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
Individual	01	01
Duplas	01	01

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

§ 2º - Atletas que não executarem os poomsaes e/ou realizarem movimentos fora dos sorteados serão desclassificados da competição (gyeorugui e poomsae) e a equipe penalizada com menos 10 pontos na classificação geral.

Art. 5º - As categorias para a disputa do Freestyle são divididas de acordo com as seguintes especificações:

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
Individual	01	01
Dupla	02	02

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

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

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

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

Art. 6º - São sequencias obrigatórias no Freestyle:

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

Art. 7º - Os Poomsaes obrigatórios para a disputa são os que seguem:

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

Parágrafo único:Os sorteios ocorrerão no congresso técnico.

Art. 8º - O atleta que for chamado e não apresentar o poomsae ao qual fora inscrito, será desclassificado da competição e a equipe penalizada com a perda de 10 pontos ao final da somatória geral.

Art. 9º - Somente poderá participar das disputas de **GYEORUGI,** atletas com graduação a partir do **2º GUB** (faixa vermelha). A graduação dos atletas participantes deverá ser comprovada no congresso técnico específico, através de documento de entidade de direção estadual da modalidade do Taekwondo, respeitando o sistema olímpico.

Art. 10º - As equipes deverão informar a relação nominal, com os respectivos pesos e atletas de acordo com o que segue abaixo, respeitando o quantitativo de nove atletas por sexo (4 para o GYEORUGI, 3 para o POOMSAE, 1 para ESTILO LIVRE e 1 para o TK3, que deverá ser completado com os participantes do GYERUGI E POOMSAE), na relação deverá conter RG, CPF e Título de Eleitor com a informação do local de votação:

Art. 11º - Na categoria de luta por equipes à soma dos pesos dos atletas não poderá ultrapassar os 230kg no masculino e 190kg no feminino.

§ 1º - Cada equipe será composta por 03 (três) atletas.

§ 2º - Todos os atletas deverão entrar no tatame juntamente com técnico, não haverá substituição de inscritos no TK3 ou POOMSAE após a confirmação da lista definitiva.

§ 3º - Na categoria de combate por equipes a somatória geral dos pesos dos atletas de cada município, não poderá ultrapassar os pesos apresentados por cada gênero, e cada equipe será composta por três atletas, onde os inscritos terão, obrigatoriamente.

Art. 12º - As disputas do TK3 ocorrerão em 2 round de 3 minutos por 1 de descanso, sendo no primeiro obrigatório a permanência de cada atleta por um minuto.

Art.13 º - A competição acontecerá em três dias (um para o congresso técnico e sorteio de chaves e dois para as disputas).

Art. 14º - É obrigatório o uso dos protetores: de cabeça, de tronco, de pernas, de braços, bucal, genital, luvas e botas eletrônicas.

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

Art. 15º – O Congresso Específico será realizado um dia antes da competição em horário e local determinado pela **Organização**, no qual será realizada, primeiramente, a pesagem e na sequencia o congresso. A confecção das chaves e ata assinada por todos os representantes de equipes ao final do congresso técnico.

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

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

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

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

MAS.	TOLERÂNCIA 5%	Peso Máx.	FEM.	TOLERÂNCIA 5%	Peso Máx.
Até 58 kg	2,9kg	60,9 kg	**Até 49 kg**	2,45 kg	51,45 kg
Até 68 kg	3,4kg	71,4 kg	**Até 57 kg**	2,85 kg	59,85 kg
Até 80 kg	4,0 kg	84,0 kg	**Até 67 kg**	3,35 kg	70,35 kg
+ de 80 kg	Não há		**+ 63 kg**	Não há	

§ 1º -Será desclassificado sumariamente da competição o atleta sorteado que não comparecer e não passar na randômica. A desclassificação valerá também para o tk3.

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

Art. 16º - Todos os Municípios inscritos deverão se fazer representar, obrigatoriamente, no Congresso Técnico específico, pelo técnico ou representante, a fim de confirmar as inscrições dos atletas titulares para realizarem a pesagem oficial, formação das chaves e assuntos gerais.

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

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

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

Art. 17º - No dia da competição serão expostas em um local visível, as chaves, para o acompanhamento de todos.

Art. 18º - A competição será realizada em 01 (uma) quadra, respeitando as medidas oficiais de 80x8 podendo ser ampliado, dependendo do local e do número de participantes.

Art.19º - O combate será em 03 (três) rounds, de 02 (dois) minutos com um minuto de intervalo entre os rounds,para as lutas finais e 02 (dois) rounds, de 02 (dois) para as eliminatórias, tanto no masculino

como no feminino para as categorias individuais e de 02(dois) rounds de 03 (três) minutos com 01 (um) nas lutas por equipe.

Art.20º - Oscombates seguirão as regras oficiais.

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

Art. 21 - A competição acontecerá no sistema de eliminatória simples.

§ 1º - Na classificação final, o atleta que perdeu para o campeão, na fase semifinal, será classificado no 3º lugar. O atleta que perdeu para o vice-campeão, na semifinal, será classificado no 4º lugar. O 5º e 6º lugares serão para aqueles que perderam para o campeão e o vice-campeão nas quartas de final. O 7º e 8º lugares serão para aqueles que perderam para o 3º e o 4º lugares nas quartas de final.

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

Art. 22 - Cada área de competição deverá ser composta por 03 (três) árbitros laterais, 01 (um) árbitro central, 02 (dois) árbitros mesários e (01) árbitro para manuseio do vídeo replay.

Art. 23 - O sistema de pontuação, para obter a classificação final do Município, por sexo, será a soma dos pontos de cada categoria, de acordo com a seguinte tabela:

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

§ 1º - Será declarado campeã a equipe que obtiver mais numero de pontos, na somatória geral de todas as categorias em disputas (GYEORUGI **+ POOMSAE + TK3).**

§ 2º - Caso haja empate na classificação final da modalidade, o desempate entre os Municípios dar-se-á pelo seguinte critério:
- O município que tiver sido campeão na categoria GYEORUGI por equipe.

Art. 24 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.

CRONOGRAMA E PROGRAMAÇÃO GERAL

DATA	HORÁRIO	ATIVIDADE	LOCAL
04/09/2020	**16h às 18h**	Pesagem de todas as categorias	**A definir**
	18h30min às 20h	Congresso Técnico	
05/09/2020	**6h**	Divulgação dos atletas sorteados para a pesagem Randômica.	**A definir**
	7h às 7:15	• Pesagem randômica de todas as categorias sorteadas.	
	9h	• Início das disputas do poomsae; individual/Dupla/freestyle. (Masculino e Feminino); • Disputas do gyeorugui feminino até 49kg; • Disputas do gyeorugui masculino até 58kg;	
	14h às 18h	• Disputas do gyeorugui feminino até 57kg; • Disputas do gyeorugui Masculino até 68kg; • Disputas do gyeorugui feminino até 67kg; • Disputas do gyeorugui masculino até 80kg; • Disputas do gyeorugui feminino + 67kg; • Disputas do gyeorugui Masculino + 80kg;	
06/09/2020	**9h às 18h**	• *Tk3 Masculino e Feminino* • *Divulgação da classificação geral.*	

O presente cronograma poderá sofrer adequações, de acordo com o andamento da competição.

TÊNIS DE MESA

Art. 1º - A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da CBTM, com adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Especifico.
§ Único –Conforme regulamentação da modalidade a bola a ser utilizada no evento será a mesma que atualmente está sendo usada nos certames oficiais de caráter Nacional e Internacional sendo de material plástico.

Art. 2º - Serão disputadas competições individuais dupla feminina e masculina e duplas mistas, poderão ser inscritos até dois (02) atletas por município em cada sexo.

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 3 sets de 11 pontos.
b) Quando a forma de disputa for em jogos elininatório, as partidas serão de melhor de 5 sets de 11 pontos.
Parágrafo Único – Na competição Individual a 1ª fase, será divididas por grupos e dsiputadas em rodízio, as fases subseqüentes serão disputadas por eliminatóia simples e a dsputa 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 duolas mistas. A classificação será de forma separada par o sexo feminino e masculino.

§ 1º - A contagem de pontos será:

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

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

§ 3º - Se ao final da competição, houver empate em pontuação entre 02(dois) ou mais municípios,o critério de desempate, será o seguinte:
a) Municipio 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 subseqüentes da Competição Indiviual e as partidas eliminatorias da competição de duplas serão definidos em Congresso, de acordo com o númerto de inscritos pela coordenação.
Parágrafo único – Nas competições individuais será adotado o sistema de cabeças dechaves, composto pelos atletas do município sede e, havendo mais de 02 (duas) chaves, pelos atletas na sequência de classificação do Jir 2019.

Art. 6º - O município pode participar com 02 (dois) atletas na Competição Individual e com 02 (duas) mistas , na Competição por Duplas.
Parágrafo Único – Após definição da composição das duplas mistas, 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 obdecendo o seguinte critério:

a) Fase Final:

b.1) Classificatória(Rodízio Simples): 3 sets obigatórios de 25 pontos

b.2) SemiFinal e Final(Eliminatório): melhor de 5 sets(3 sets vencedores) de 25 pontos, sendo o tié break de 15 pontos

b.3) 3º e 4º lugares(Eliminatório): melhor de 3 sets(2 sets vencedores) de 25 pontos, sendo o tié break de 15 pontos

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

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

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

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

§ 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 20 (vinte), sendo facultada a inserção do nome.

§ 6º - O número deve ser colocado, preferencialmente, no centro das camisas, tanto na frente quanto nas costas. 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 termino de uma partida e o inicio 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 o 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 jogador Libero poderá ser escolhido a cada jogo. Devendo ser informado ao apontador que oficializará em súmula.

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.

Paragráfo 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 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 - 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 recupera ou não regressa 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.5º -Cada dupla terá direito a inscrever 1 (um) técnico credenciado no Cref, que poderá orientar os atletas sentado e ao termino do rally. Durante o Rally deverá permanecer sentado e em silêncio, em caso de manifestação poderá ser advertido ou penalizado conforme regra.
.
Art. 6º - 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. 7º - O uniforme e responsabilidade de cada município. Os atletas deverão jogar de Bermudas, short e camiseta (masculino), sunquínis, shorts ou maior e top (feminino). Qualquer outro uniforme deverá ser previamente aprovado pela COE.

Art. 8º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação.

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

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

§ 1º - A equipe que não apresentar jogador em qualquer mesa para a respectiva rodada, será penalizada com a perda do ponto por tabuleiro sem competidor.
§ 2º - Na reunião técnica que antecede a competição, a equipe deverá definir os atletas titulares e o suplente, bem como, apresentar a ordem no tabuleiro de cada competidor que não mais será modificada.
§ 3º. O suplente é o enxadrista que poderá substituir qualquer um dos titulares. Quando houver substituição pelo suplente, o atleta titular só poderá voltar a competir no tabuleiro de origem.
§ 4º - Os jogadores, nas mesas 1 e 3 , jogarão com peças de cor branca, quando sua equipe for mandante e nas mesas 2 e 4 com as peças de cor preta.
§ 5º - Os tabuleiros, os jogos de peças e os relógios serão disponibilizados exclusivamente pela coordenação do evento, no padrão oficial.

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

Art. 4º - Contagem de pontos (por mesa):
1 – Vitória : 1,0(um) ponto,
2 – Empate: 0,5(meio) ponto e
3 - Derrota: 0(zero) ponto.

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

§ 1º - de 04 (quatro) a 08(oito) equipes, todos contra todos (Round Robin por equipes)
§ 2º - a partir de 09 equipes, o número de rodadas é definida com o número cuja raiz quadrada é igual ou aproximada do número de equipes inscritas (suíço por equipe)
§ 3º - O vencedor da competição será a equipe que somar maior número de pontos pelos matches ganhos, sendo que: pontos acumulados no match – 03 (três) para vitória, 01 (um) para empate e 0 (zero) para derrota.

Art. 6º - Quando houver empate na Classificação Final por equipe, o Critério de desempate do Sistema **ROUND ROBIN POR EQUIPES**, será o seguinte:
- Classificação decidida por pontos por EQUIPE MATCH (V:3, E:1, D:0) COD 40
1 – Pontos por partida – código 1
2 – Confronto Direto – código 14 (entre 02 equipes)
3 – Sonneborn-Berger pontos reais – código 7
4 – Pontos de partida + ponto por match ganho – código 38
5 – Matches relâmpago de 5 minutos em 03 (três) tabuleiros

Art. 7º - A Quando houver empate na Classificação Final por equipe, o Critério de desempate do Sistema SUIÇO POR EQUIPES, será o seguinte:
- Classificação decidida por pontos por EQUIPE MATCH (V:3, E:1, D:0) COD 40
1 – Pontos por partida – código 1
2 – Confronto Direto – código 14(entre 02 equipes)
3 – Buchholz – código 22
4 – Sonneborn-Berger pontos reais – código 7
5 – Matches relâmpago de 5 minutos em 03 (três) tabuleiros

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

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

Art. 10 - O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.
§ 1º - É proibido manter a mão sobre o pino do relógio ou pairar sobre ele.
§ 2º - Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio será penalizado conforme o estabelecido no Art. 12.9 da Lei do Xadrez da FIDE.

Art. 11 - A seta é considerada caída quando o árbitro acusar ou for feita uma reclamação por parte de um dos jogadores envolvidos na partida.
§ 1º - Se ambas as setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu anteriormente, considera-se que a partida terminou empatada.

Art. 12 - É expressamente proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de um jogador emitir qualquer sinal ou som ou receber qualquer mensagem durante a partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

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

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

ANEXO 01 – CLASSIFICAÇÃO GERAL DO XIII JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA – JIR 2019

Nº	MUNICÍPIO	ATL		BAS		CAP		CIC		FUT 7	FTS		HAN		JUD		KAR		TKD		TMS		VOI		VPR		XDZ		PONTOS	CLASSIFICAÇÃO
		M	F	M	F	M	F	M	F	M	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F		
1	CACOAL	16	20	20	12	16	16	16	16	16	5	16	20	20	-	-	8	20	16	12	20	20	6	16	20	12	16	20	395	1º Lugar
2	PORTO VELHO	20	16	8	20	20	8	12	12	-	20	8	16	16	20	20	12	5	12	20	6	6	8	20	12	16	20	12	365	2º Lugar
3	ARIQUEMES	-	-	6	-	-	-	20	20	12	4	-	12	-	-	-	-	-	-	-	3	-	4	12	16	20	8	-	137	3º Lugar
4	VILHENA	-	-	12	8	6	-	6	-	-	-	12	8	-	-	-	16	16	6	-	5	16	-	6	-	-	-	-	117	4º Lugar
5	PIMENTA BUENO	6	12	3	-	8	20	5	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	4	8	-	-	4	8	3	6	91	5º Lugar
6	JI PARANÁ	5	6	-	6	4	12	5	-	-	-	4	5	6	-	-	6	8	-	-	-	-	20	-	-	-	-	-	87	6º Lugar
7	JARU	4	-	4	-	-	-	-	8	-	-	5	-	5	-	-	-	-	-	-	-	12	12	5	-	4	-	-	59	7º Lugar
8	OURO PRETO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	8	-	-	20	-	-	-	12	4	-	-	8	-	-	-	58	8º Lugar
9	CANDEIAS	-	-	-	-	-	-	-	-	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16	5	-	-	6	5	-	-	52	9º Lugar
10	PRESIDENTE MÉDICI	-	-	5	16	-	-	5	-	-	8	-	-	-	-	-	4	6	-	-	8	-	-	-	-	-	-	-	52	10º Lugar
11	NOVA BRASILÂNDIA	-	-	-	-	-	-	-	-	8	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	-	3	12	16	50	11º Lugar
12	ROLIM DE MOURA	3	8	16	-	5	-	5	-	-	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	49	12º Lugar
13	NOVA MAMORÉ	12	-	-	-	12	6	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	43	13º Lugar
14	ALTA FLORESTA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	5	36	14º Lugar
15	MINISTRO ANDREAZZA	-	-	-	-	-	5	-	-	4	16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	33	15º Lugar
16	ALVORADA D'OESTE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	32	16º Lugar
17	COLORADO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16	-	-	-	-	-	28	17º Lugar
18	GUAJARÁ MIRIM	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	16	-	-	-	-	-	-	-	-	24	18º Lugar
19	ESPIGÃO D'OESTE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	5	-	-	-	5	-	20	19º Lugar
20	ALTO ALEGRE	-	-	-	-	3	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	16	20º Lugar
21	PARECIS	8	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13	21º Lugar
22	CEREJEIRAS	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	12	22º Lugar
23	MIRANTE DA SERRA	-	-	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	8	23º Lugar
24	CAMPO NOVO	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	24º Lugar
25	VALE DO PARAISO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	6	25º Lugar
26	SÃO MIGUEL	-	-	-	-	-	-	-	-	6		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	25º Lugar
27	CHUPINGUAIA	-	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	27º Lugar