



Atletismo



BASQUETE



CAPOEIRA



Ciclismo



FUTEBOL



FUTSAL



HANDEBOL



Judô



KARATÊ



Natação



TAEKWONDO



Tênis de Mesa



Vôlei de Praia



Voleibol



XADREZ



TJD JIR

Superintendência da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer



RONDÔNIA
Governo do Estado



REGULAMENTO GERAL E ESPECIFICOS



ARIQUEMES
Prefeitura Municipal



Gestão para todos
PREFEITURA DE ARIQUEMES

GOVERNO DE RONDÔNIA

CONFÚCIO AIRES DE MOURA

Governador do Estado

DANIEL PEREIRA

Vice-Governador do Estado

EMERSON SILVA CASTRO

Chefe da Casa Civil

SUPERINTENDÊNCIA DA JUVENTUDE, CULTURA, ESPORTE E LAZER

RODNEI ANTÔNIO PAES

Superintendente da Juventude, Cultura, Esportes e Lazer-SEJUCEL

EDVALDO BOTELHO DE ARAÚJO

Coordenador de Esporte e Lazer

CORPO TÉCNICO DA SEJUCEL

Professor Ilmar Esteves de Souza

Professor José Carlos Barbosa

Professor Julimar de Melo Ferreira

Professora Katielli Karla Silva Medeiros

Professor Neimario Ourique da Cunha Filho

Professor Sergio de Sá Sobreira

PREFEITURA MUNICIPAL DE ARIQUEMES

THIAGO LEITE FLORES PEREIRA

Prefeito do Município de Ariquemes

FLAVIO SILVESTRE

Presidente da Fundação de Cultura, Esporte e Lazer - FUNCEL

SUMÁRIO

Capítulo I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	4
Capítulo II - DOS PRINCÍPIOS	4
Capítulo III - DA FINALIDADE	4
Capítulo IV - DOS OBJETIVOS	4
Capítulo V - DA ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA	5
Seção I – Da Comissão Organizadora	5
Seção II – Do Comitê Organizador Local	5
Seção III – Do Órgão Judicante	6
Seção IV – DAS PENALIDADES	6
Capítulo VI – DO CONGRESSO	7
Capítulo VII – DA SEDE DOS JOGOS	7
Capítulo VIII – DAS INSCRIÇÕES	8
Capítulo IX – DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO	11
Seção I – Da Participação	11
Seção II – Da Identificação	12
Seção III – Das Modalidades	12
Capítulo X– DA COMPETIÇÃO	13
Seção I – Das Modalidades Individuais	13
Seção II– Das Modalidades Coletivas	14
Seção III– do sistema de competição modalidades coletivas	16
Seção IV – Do Sistema de Pontuação	19
Seção V – Do Critério de Desempate	19
Capítulo XI – DA PREMIAÇÃO	20
Capítulo XII – DA CERIMONIA DE ABERTURA	21
Capítulo XIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS	21
REGULAMENTOS ESPECÍFICOS	25
ATLETISMO	26
BASQUETEBOL	29
CAPOEIRA	30
CICLISMO	42
FUTEBOL	46
FUTSAL	47
HANDEBOL	48
JUDÔ	49
KARATÊ	51
NATAÇÃO	53
TAEKWONDO	57
TÊNIS DE MESA	61
VOLEIBOL INDOOR	62
VÔLEI DE PRAIA	64
XADREZ	65
ANEXO 01 – CLASSIFICAÇÃO GERAL – X JIR 2016	67

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.

Parágrafo Único - 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 29 de setembro a 11 de outubro de 2017 no Município de Ariquemes, a Fase Regional será disputada nos meses de maio a agosto. As modalidades coletivas, que ultrapassarem o número de inscrições estabelecidas em oito e dezesseis para o Voleibol de Praia, necessitarão de seletivas regionais e se houver necessidade conforme análise da Comissão Estadual, também acontecerão seletivas nas Modalidades Individuais.

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 – JIR tem por finalidade reunir atletas e profissionais de todo Território Nacional, bem como, de outros países que atuam com o desporto de rendimento, promovendo o intercâmbio entre os mesmos, além de fomentar o surgimento de novos talentos esportivos.

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 avaliar e apresentar subsídios a partir da análise científica, quantitativa e qualitativa;*
- *Interagir com os demais segmentos afins que contribuem 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 do Estado.*

Capítulo V - DA ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA

Art. 7º - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR são organizados, dirigidos e supervisionados pelo Comitê Organizador Estadual da SEJUCEL, com a coparticipação da Prefeitura/Órgão Gestor Esportivo Municipal, da cidade-sede, através do Comitê Organizador Local, integrando estas a Comissão Central Organizadora.

Seção I – Da Comissão Organizadora

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

Parágrafo Único - Todas as competências de cada uma das áreas de atuação previstas neste artigo estarão contidas no Ato de nomeação desta Comissão de acordo com caderno de encargos.

Seção II – Do Comitê Organizador Local

Art. 9º - O Município sede constituirá uma Comitê Organizador Local, nomeada pelo Prefeito Municipal.

Parágrafo Único - Todas as competências da Comissão Organizadora 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. 10 - 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. 11 - A estrutura organizacional e funcional do COL será determinada pelo Prefeito Municipal, de forma a cumprir com eficiência as atribuições previstas neste Regulamento, no Caderno de Encargos, no Caderno de Vistoria e nos atos subsequentes expedidos pela **SEJUCEL**.

Seção III – Do Órgão Judicante

Art. 12 - 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 IV – DAS PENALIDADES

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

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

§ 2º - Além das consequências previstas no parágrafo acima, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas no CRJDD.

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

14.1 - No **Basquetebol** for desqualificado (exceto quando esta desqualificação for ocasionada por duas faltas técnicas ou quando o jogador cometer a quinta [5ª] falta pessoal);

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

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

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

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

14.6 - 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.

§ 4º - As equipes que utilizarem atletas de forma irregular nas modalidades coletivas, perderão os pontos por ventura ganhos na partida, que se reverterão a equipe adversária, mantendo-se o placar da partida, sendo o atleta eliminado da competição e encaminhado ao órgão julgante para apreciação e julgamento. Caso tal fato ocorra nas modalidades individuais, o infrator será considerado perdedor das lutas, jogos ou provas, seguindo os outros procedimentos das modalidades coletivas.

§ 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 Julgante 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. 15 - 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.

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

Parágrafo Único - Serão realizadas reuniões técnicas em todas as modalidades no dia anterior da competição na Fase Final dos Jogos, com horários divulgados em boletins.

Capítulo VII – DA SEDE DOS JOGOS

Art. 17 - A sede dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR para o exercício de 2017 na Fase Final, será no município de Ariquemes. Tendo o Município o direito de se classificar automaticamente em todas as modalidades do evento.

Art. 18 - Os municípios que se interessarem em sediar os Jogos em sua Fase Final no ano 2018, deverão fazer suas inscrições até o dia 28 de outubro de 2017.

§ 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 2018.

Capítulo VIII – DAS INSCRIÇÕES

Art. 19 - Todos os municípios participantes dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR deverão fazer 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.

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

Art. 20 - Termo de Adesão: Os Municípios que tiverem interesse em participar do **XI JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA - JIR 2017** deverão enviar para a Coordenação de Esportes e Lazer o **TERMO DE ADESÃO DE PARTICIPAÇÃO** com aceitação do Prefeito conforme Calendário do JIR/2017, O modelo Oficial está disponibilizado no site: www.gerenciadordecompeticoes.com.br/relatorios. O Termo de Adesão, deverá ser enviado via e-mails (jirrondonia@gmail.com) ou protocolado na Superintendência da Juventude, Cultura, Esporte e Lazer/SEJUCEL a partir das 08:00 horas do dia 29 de março de 2017 até as 13:00 horas do dia 22 de abril de 2017.

§ 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 Regional das modalidades coletivas e das modalidades individuais que necessitem ter a realização das fases regionais, sem nenhuma punição, através de Ofício assinado pelo Prefeito do Município ou Chefe de Delegação.

§ 2º - As modalidades Individuais que não tiverem necessidade da seletiva regional poderão solicitar sua desistência total ou parcial até o dia 01 de setembro de 2017 sem nenhuma punição, através de Ofício assinado pelo Prefeito do Município ou Chefe de Delegação.

§ 3º- Em caso de desistência parcial, além do Ofício de solicitação o Município deverá enviar novo termo de adesão assinado pelo responsável.

§ 4º - 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. 21 - 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 – De 17 de abril de 2017 a 05 de maio de 2017, até às 22:59h.**
- ❖ **Fase Final - De 18 a 31 de agosto de 2017, até às 22:59h.**

§ 1º - A Documentação dos atletas, dirigentes e comissão técnica, será informada toda através de ficha de inscrição online, obrigatório, nome completo, data de nascimento, RG, CPF e foto.

§ 2º - Os atletas, dirigente e comissão técnica que não informarem todas as documentações no prazo estipulado, ficarão impossibilitados de participar do XI Jogos Intermunicipais de Rondônia 2017.

§ 3º - O atleta, dirigente e comissão técnica só poderão ser inscrito por 01 município por fase, bem como, dirigentes e membros da comissão técnica não poderão atuar como atletas.

§ 4º - Árbitros e pessoas envolvidas na Coordenação não poderão atuar como atletas ou dirigentes dos Municípios participantes.

§ 5º - As inscrições 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.

§ 6º - Caso haja inscrição do atleta na fase regional, mas a seletiva não aconteça ele estará liberado para participar por outro município.

§ 7º - 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.

§ 8º - **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 artigo 29, parágrafo 2º e artigo 32 Parágrafo único.

§ 9º - Caso ao final das inscrições, o número de municípios inscritos atingirem um número maior que oito (08) nas modalidades coletivas em cada sexo, haverá uma competição seletiva, objetivando atingir o número de oito (08) competidores na Fase Final. Nas modalidades individuais, só haverá seletivas caso a Coordenação verifique a necessidade, em função do quantitativo de pessoal.

§ 10º - Na modalidade de Vôlei de Praia, o máximo de inscrição na Fase Final será de Dezesesseis (16) Municípios, sendo assim só haverá seletiva se este número de inscrições for ultrapassado.

§ 11º - A seletiva terá seu início após o término 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.

§ 12º - Na modalidade de Futebol, a competição seletiva será disputada em um final de semana (sexta-feira, sábado e domingo), em um único local (sede), devendo o município participante se responsabilizar com despesas de transporte, hospedagem e alimentação e o município sede se responsabilizará pelo local de competição, segurança e assistência médica.

§ 13 - As modalidades individuais e coletivas serão disputadas na Fase Final, desde que tenham um mínimo de 03 (três) municípios inscritos em cada sexo.

§ 14 - 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
- 1 (um) profissional da área médica (médico, fisioterapeuta ou enfermeiro), devidamente credenciado em seu respectivo Conselho Regional;
- 1 (um) assessor de imprensa, devidamente credenciado junto ao DRT ou entidade classista;
- 2 (dois) assessores de apoio.
- 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.

§ 15 - 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.

§ 16 - **Comissão Técnica:** Os técnicos e Assistentes Técnicos deverão estar devidamente registrados junto ao **CREF/RO** nas modalidades coletivas e individuais, conforme quadro abaixo:

Modalidades	Número de Técnicos e Assistente (Por Município)			
	Masculino		Feminino	
COLETIVAS	Técnico	Assistente	Técnico	Assistente
Basquetebol	1	1	1	1
Futebol	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 Município)			
	Masculino		Feminino	
INDIVIDUAIS	Técnico	Assistente	Técnico	Assistente
Atletismo	1	-	1	-
Capoeira	1	-	1	-
Ciclismo	1	-	1	-
Judô	1	-	1	-
Karatê	1	-	1	-
Natação	1	-	1	-
Taekwondo	1	-	1	-
Tênis de Mesa	1	-	1	-
Volei de Praia	1	-	1	-
Xadrez	1	-	1	-

Art. 22 - O atleta que for inscrito por mais de um município, terá sua inscrição validada pelo município onde ele atuou primeiro nas modalidades coletivas e 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 uma (1) modalidade coletiva e duas (2) modalidades individuais, por fase.

§ 3º - Considera-se a disposição do município o atleta que participar de jogo 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. 23 - A qualquer tempo a COE poderá rever os processos de inscrição de modo geral ou qualquer outra anormalidade. Se nesta revisão for apurada alguma irregularidade de atletas, dirigentes ou municípios, os mesmos estarão passíveis das penalidades previstas no CRJDD.

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

Capítulo IX – DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

Seção I – Da Participação

Art. 24 - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR serão disputados por seleções municipais nos sexo feminino e masculino, com atletas nascidos conforme segue:

MODALIDADE	NASCIDOS ATÉ
Basquetebol, Futsal, Handebol e Voleibol	31/12/2001
Futebol	01/01/97 a 31/12/00
Judô	31/12/2002
Natação	31/12/2004
Atletismo	31/12/2001
Capoeira	31/12/2001
Karatê	31/12/1999
Ciclismo	31/12/2001
Taekwondo	31/12/2001
Tênis de Mesa	31/12/2001
Voleibol de Praia	31/12/2001
Xadrez	LIVRE

Seção II – Da Identificação

Art. 25 - Os atletas inscritos nos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR deverão ter indicados nas inscrições: o nome completo, a data de nascimento, o número do documento a ser utilizado para identificá-los durante a competição. O documento deverá gozar de fé pública em todo território nacional, possuir fotografia do seu portador, devendo ser apresentado na sua forma original e não poderá estar com o prazo de validade vencido.

Parágrafo Único - O atleta para participar da competição deverá apresentar ao responsável pela identificação um dos documentos relacionados desde que seja original ou cópia colorida autêntica em cartório:

- ✓ 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;
- ✓ Cédula de Identidade Profissional dos Conselhos de Classe;
- ✓ Carteira de Trabalho;
- ✓ Passaporte

Art. 26 - Os autores e coparticipes 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. 27 - São consideradas modalidades oficiais para os Jogos Intermunicipais de Rondônia– JIR 2017:

→ **MODALIDADES COLETIVAS:** Basquetebol, Futsal, Handebol, Voleibol Indoor, Vôlei de Praia nos sexos feminino e masculino e Futebol no sexo masculino.

→ **MODALIDADES INDIVIDUAIS:** Atletismo, Capoeira, Ciclismo, Judô, Karatê, Natação, Taekwondo, Tênis de Mesa e Xadrez, nos sexos feminino e masculino.

Art. 28 - 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
Capoeira	5	5
Ciclismo *	6	6
Futebol	18	-
Futsal	14	14
Handebol	16	16
Karatê	7	7
Judô	8	8
Natação	7	7
Taekwondo	8	8
Tênis de Mesa	3	3
Voleibol	12	12
Volei de Praia	2	2
Xadrez **	5	5

* Na modalidade de Ciclismo o número de inscritos é de 2 no mínimo e 06 no máximo.
** Na modalidade de Xadrez o número de inscritos é de 3 no mínimo e 05 no máximo

Capítulo X- DA COMPETIÇÃO

Seção I – Das Modalidades Individuais

Art. 29 - O sistema de competição dos esportes individuais obedecerá às determinações contidas no Regulamento específico e nas reuniões técnicas de cada modalidade.

§ 1º - Na Fase Final os municípios participantes deverão inserir, no sistema online de inscrição, no período de 18 de agosto de 2017 as 08h00min e encerrando-se 22h59min do dia 31 de agosto de 2017 (horário de Rondônia), a relação nominal inicial da delegação conforme quantitativo abaixo discriminado:

Modalidades	INSCRIÇÃO INICIAL	
	Masculino	Feminino
Atletismo	30	30
Capoeira	10	10
Ciclismo *	12	12
Judô	16	16
Karatê	14	14
Natação	14	14
Taekwondo	16	16
Tênis de Mesa	6	6
Xadrez **	10	10

§ 2º - Os municípios deverão enviar para o e-mail (jirrondonia@gmail.com) no período de 04 a 17 de setembro de 2017 até as 13h00min (horário de Rondônia) a relação nominal definitiva de atletas em seu quantitativo conforme prevê o artigo 28, sendo permitida a troca de no máximo 04 (quatro) atletas na modalidade de Atletismo e no máximo 02(dois) nas

demais modalidades até 02 (dois) dias antes do início da competição da modalidade, até o horário das 14hs.

§ 1º - Caso seja realizado seletivas na Fase Regional a Comissão Organizadora Estadual comunicará os Municípios participantes através de Boletim a data de inscrições.

Seção II – Das Modalidades Coletivas

Art. 30 - Haverá Fase Regional (Seletiva), caso o número de inscrições ultrapasse o estabelecido de 08 (oito) Municípios participantes nas modalidades de Basquetebol, Futebol, Futsal, Handebol e Voleibol Indoor e 16 (dezesesseis) Municípios participantes na modalidade de Vôlei de Praia em ambos os sexos.

Parágrafo Único - Os municípios participantes deverão inserir, no sistema online de inscrição, no período de 17 de abril de 2017 as 08h00min e encerrando-se 22h59min do dia 05 de maio de 2017 (horário de Rondônia), a relação nominal inicial da delegação conforme quantitativo abaixo discriminado:

Modalidades	INSCRIÇÃO INICIAL - Fase Regional	
	Masculino	Feminino
Basquetebol	25	25
Futebol	36	-
Futsal	28	28
Handebol	32	32
Voleibol Indoor	25	25
Volei de Praia	4	4

Art. 31 - 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 relação nominal por escrito dos atletas participantes daquele jogo, conforme Artigo 28 deste regulamento.

Art. 32 - Na Fase Final os municípios participantes deverão inserir, no sistema online de inscrição, no período de 18 de agosto de 2017 as 08h00min e encerrando-se 22h59min do dia 31 de Agosto 2017 (horário de Rondônia) a relação nominal inicial da delegação conforme quantitativo abaixo discriminado:

Modalidades	INSCRIÇÃO INICIAL - Fase Final	
	Masculino	Feminino
Basquetebol	25	25
Futebol	36	-
Futsal	28	28
Handebol	30	30
Voleibol Indoor	25	25
Volei de Praia	4	4

Parágrafo Único - Os municípios deverão enviar para o e-mail (jirondonia@gmail.com) no período de 04 a 17 de setembro de 2017 até as 13h00min (horário de Rondônia) a

relação nominal definitiva de atletas em seu quantitativo conforme prevê o artigo 28, sendo permitida a troca de no máximo 01 (um) atleta na modalidade de Vôlei de Praia e no máximo 03(três) nas demais modalidades até 02 (dois) dias antes do início da competição da modalidade, até o horário das 14hs.

Art. 33 - A Fase Regional do JIR-2017 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			

Paragrafo Único - 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. Em caso de empate de regionais com mesmo número de participantes na modalidade, terá direito a vaga o município 2º colocado que tenha a melhor colocação na modalidade no JIR 2016, caso as equipes empatadas não tenham participado da modalidade no ano anterior, será selecionado o município com melhor classificação geral no JIR 2016. Se por ventura não tenham participado do JIR 2016 a decisão será por sorteio. **Anexo 01 - Classificação Geral do X Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2016.**

Art. 34 - 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:

- 1º Cabeça de Chave: Município sede,
- 2º Cabeça de Chave: Município Campeão de 2016, ou
- 3º Cabeça de Chave: Município Vice-Campeão de 2016, ou
- 4º Cabeça de Chave: Município 3º Colocado de 2016, ou
- e) Na ausência do participante chama-se o subsequente

§ 2º - Distribuição das Cabeças de Chaves:

1 – Cabeça de Chave – BASQUETE, FUTEBOL, FUTSAL, HANDEBOL E VOLEIBOL INDOOR	
CHAVE A	CHAVE B
1 - Município Sede	5- Campeão 2016
2 - Sorteio	6 - Sorteio
3 - Sorteio	7 - Sorteio
4 - Sorteio	8 - Sorteio

2 – Cabeça de Chave – VOLEI DE PRAIA			
CHAVE A	CHAVE B	CHAVE C	CHAVE D
1 - Município Sede (1ª dupla)	5 - Vice Campeão 2016	9 - 3º Colocado 2016	13 - Campeão 2016
2 - SORTEIO	6 - SORTEIO	10 - SORTEIO	14 - SORTEIO
3 - SORTEIO	7 - SORTEIO	11 - SORTEIO	15 - SORTEIO
4 - SORTEIO	8 - SORTEIO	12 - SORTEIO	16 - SORTEIO
OBS: A segunda dupla do município sede no momento sorteio não poderá ficar na mesma chave, da 1ª dupla na fase classificatória, sendo sorteada para chaves B, C ou D			

§ 3º - No Vôlei de Praia, classificar-se-ão 02 (dois) municípios por Região, o Município sede poderá inscrever até 02 (duas) duplas, mas deverá indicar quem é a primeira dupla do município para efeito de chaveamento no Congresso Técnico.

§ 4º - Caso uma dupla do município sede inscrita não compareça ao local de jogo, além de ser eliminado da competição, o município sede poderá ser penalizado com suspensão no ano seguinte, conforme julgamento pelo TJD.

§ 5º - Quando a competição for disputada sem o número de máximo de equipes, as chaves que terão menor ou maior participante, será (ão) definidas por sorteio.

Seção III – Do Sistema de Competição Modalidades Coletivas

Art. 34 - Na Fase Final o sistema de competição dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR será o seguinte:

Art. 34.1 - Basquete, Futebol, Futsal, Handebol e Voleibol Indoor.

§ 1º - **De 3 a 5 Equipes** – Será disputada em duas Fases: **Classificatória e Final**.

1 - **Fase Classificatória**: Será disputado em Rodízio Simples em um (1) único turno (todos contra todos).

2 - **Fase Final**: As duas (2) equipes de melhor campanha farão um jogo extra (FINAL), para definição de campeão e vice-campeão.

FINAL - 3 A 5 EQUIPES			
JOGO - FINAL	EQUIPE A	PLACAR	EQUIPE B
Decisão 1º e 2º Lugares	EQUIPE 1ª CLASSIFICADA	X	EQUIPE 2ª CLASSIFICADA

As classificações subseqüentes serão definidas pela campanha na Fase Classificatória.

§ 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:** uma partida extra com os terceiros colocados de cada chave.

INDICE TÉCNICO - 06 EQUIPES			
JOGO	EQUIPE A	PLACAR	EQUIPE B
Jogo Único	3º Classificado - Chave A	X	3º Classificado - Chave B

§ 3º.2 - **COM 07(SETE) EQUIPES:** eliminatória simples entre o terceiro colocado de uma chave e o terceiro e o quarto da outra chave. Coordenação Técnica fará sorteio dos jogos após o último jogo da Fase Classificatória.

INDICE TÉCNICO - 07 EQUIPES			
JOGO	EQUIPE A	PLACAR	EQUIPE B
1	1º SORTEADO	X	2º SORTEADO
2	VENCEDOR JOGO 01	X	3º SORTEADO

§ 3º.3 - **COM 08(OITO) EQUIPES:** será disputado em cruzamento olímpico, pelas equipes classificadas em terceiro e quarto lugares das chaves.

INDICE TÉCNICO - 08 EQUIPES			
JOGO	EQUIPE A	PLACAR	EQUIPE B
1	3º Classificado - Chave A	X	4º Colocado chave B
2	3º Classificado - Chave B	X	4º Colocado chave A
3	Perdedor Jogo 01	X	Perdedor jogo 02
4	Vencedor Jogo 01	X	Vencedor Jogo 02

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

§ 5º - Em casos excepcionais poderá haver mais de 08 (oito) equipes classificadas para a Fase Final. A partir de (09) nove Equipes a forma de disputa será determinada pela Direção Técnica do JIR 2016. A 9ª (nona) posição em diante será definida pela classificação na fase classificatória.

Art. 34.2 - Vôlei de Praia

§ 1º - **De 3 a 5 Equipes** – Será disputada em Fases Classificatória e Final.

1- Fase Classificatória: Será disputado em Rodízio Simples em um (1) único turno (todos contra todos).

2- Fase Final: As duas (2) equipes de melhor campanha farão um jogo extra (FINAL), para definição de campeão e vice-campeão.

FINAL - 3 A 5 EQUIPES				
JOGO - FINAL	EQUIPE A	PLACAR		EQUIPE B
Decisão 1º e 2º Lugares	EQUIPE 1ª CLASSIFICADA		X	EQUIPE 2ª CLASSIFICADA

As classificações subseqüentes serão definidas pela campanha na Fase Classificatória.

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

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

Índice 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 subseqüentes serão definidas pela campanha na Fase Classificatória.

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

1- Fase Classificatória: Será disputada em 04 (quatro) grupos, em sistema de rodízio 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- Fase Quarta de Final: Será disputada em Eliminatória Simples da seguinte forma:

Índice Técnico da Fase Classificatória				
Jogo	Equipe	Placar		Equipe
1	1º chave A		X	2º chave D
2	1º chave B		X	2º chave C
3	1º chave C		X	2º chave B
4	1º chave D		X	2º chave A

3- Fase Semifinal: Será disputada da seguinte forma:

Índice 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- Fase Final: Será disputada entre as equipes participantes da Semifinal da seguinte forma:

Índice 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 subseqüentes serão definidas pela campanha na Fase Classificatória.

§ 4º - Em casos excepcionais poderá haver mais de 16 (dezesesseis) equipes classificadas para a Fase Final. A partir de 17 (dezesete) Equipes a forma de disputa será determinada pela Direção Técnica do JIR 2017.

Art. 35 - 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. 36 - Nas modalidades serão obedecidos os seguintes critérios de pontuação:

MODALIDADES	PONTUAÇÃO
Basquetebol	Vitória: 02 Pontos
	Derrota: 01 Ponto
Futebol e Futsal	Vitória: 03 Pontos
	Derrota: 00 Ponto
	Empate: 01 Ponto
Handebol	Vitória: 03 Pontos
	Derrota: 00 Ponto
	Empate: 01 Ponto
Voleibol Indoor	Vitória: (3x0 - 3x1) = 03 Pontos
	Vitória: (3x2) = 02 Pontos
	Derrota: (0x3 - 1x3) = 00 (zero) Ponto
	Derrota: (2x3) = 01 Ponto
Volei de Praia	Vitória: 02 Pontos
	Derrota: 01 Ponto

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

Seção V – Do Critério de Desempate

Art. 37 - Nas modalidades, quando ocorrer empate entre duas (2) ou mais equipes, serão observados os seguintes critérios, pela ordem:

Modalidades	Crítérios
BASQUETEBOL	1º - Cesta Average na Fase
	2º - Maior número de cestas pró na Fase
	3º - Confronto Direto - (entre 2 equipas)
	4º - Sorteio – Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
FUTEBOL E 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 equipas)
	5º - Sorteio – Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
HANDEBOL	1º - Maior número de Vitórias na Fase
	2º - Melhor Saldo de Gols na Fase - (gol marcado – gol sofrido)
	3º - Maior Número de Gols Prós na Fase
	4º - Confronto Direto - (entre 2 equipas)
	5º - Sorteio – Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
VOLEIBOL INDOOR	1º - Sets Average na Fase
	2º - Pontos Average na Fase
	3º - Confronto Direto - (entre 2 equipas)
	4º - Sorteio – Cujas normas de realização serão definidas pela CCO
VOLEI DE PRAIA	1º - Pontos Average na Fase
	2º - Confronto Direto - (entre 2 equipas)
	3º - Sorteio – Cujas normas de realização serão definidas pela CCO

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

Capítulo XI – DA PREMIAÇÃO

Art. 38 - A SEJUCEL, na Fase Final, diretamente ou por intermédio de patrocinador oficial premiará os municípios classificados em 1º e 2º 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 número de pontos será critério de desempate para se conhecer o Campeão Geral do JIR 2017:

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. 39 - Os Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2017 terá um **Cerimonial de Abertura** do qual participarão obrigatoriamente todas as delegações inscritas. Caso o município não se faça representar pelo Chefe de Delegação ou Atletas 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 bandeira oficial do Município.

§ 2º - É obrigatório entregar a bandeira do município até o dia do Congresso Técnico das modalidades coletivas da Fase Final.

§ 3º - 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. 40 - É de responsabilidade total dos municípios participantes o transporte intermunicipal.

Art. 41 - 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. 42 - A condição de saúde dos atletas e dirigentes participantes bem como a responsabilidade sobre a participação de atletas menores de idade, de acordo com a legislação vigente no país ficará sob a responsabilidade dos municípios pelos quais estiverem participando, desde o momento da formação da delegação, do seu traslado entre o município de origem e o Município sede, durante as competições e durante o deslocamento interno nos locais de competição.

Art. 43 - Todos os participantes devidamente representados/assistidos por quem de direito, na efetivação de suas participações autorizam em caráter gratuito, irrevogável e irretroatável 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. 44 - O Município sede não poderá celebrar contrato de patrocínio dos Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR sem expressa anuência da SEJUCEL.

Art. 45 - 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. 46 - 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 antecipação nos horários para efeito de premiação e encerramento dos jogos, a critério da Comissão Organizadora Estadual e Comissão Organizadora Local e publicada em Boletim Oficial.

Art. 47 - Os materiais esportivos (bolas e outros implementos) a serem utilizados durante os jogos serão definidos e oferecidos pela Federação esportiva, não cabendo aos participantes questionamentos dos mesmos.

Art. 48 - 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. 49 - Haverá uma tolerância de 15 minutos para o início do primeiro jogo de cada período em todas as modalidades.

Art. 50 - 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. 51 - Será considerado perdedor por W x O, desclassificado da competição e tendo os seus jogos e resultados cancelados na Fase o atleta ou equipe que:

- 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 25, **Parágrafo Único**.

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

Art. 52 - Todos os municípios participantes 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 e nas costas, caso haja numeração no calção, deverá ser o mesmo da camisa.

§ 1º - Terá obrigatoriedade de trocar o uniforme à equipe relacionada do lado direito 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.

Art. 53 - É expressamente proibido o uso de uniformes com patrocínio de partidos políticos, candidatos (independente de eleito ou não), cigarros, bebidas alcoólicas ou similares.

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

Art. 54 - É proibido para dirigentes, técnicos, atletas, árbitros e demais pessoas diretamente envolvidas com as competições, devidamente uniformizados ou não, fumar e ingerir bebidas alcoólicas em locais de competição, hotéis e refeitório. O faltoso ficará sujeito às penalidades previstas no CRJDD.

Art. 55 - Não é permitido o uso de roupas que atentem aos bons costumes e conceitos de ordem moral.

Art. 56 - 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. 57 - Fica determinado que a partir das 23 horas em todos os locais de hospedagem do XI JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA – JIR 2017, deverá observar a **“LEI DO SILÊNCIO”**, o descumprimento desta decisão acarretará sanções, de acordo com o **CRJDD**.

Art. 57 - Os casos omissos no presente Regulamento serão solucionados pela Comissão Organizadora dos jogos.

***REGULAMENTOS
ESPECÍFICOS***



ATLETISMO

Art. 1º - A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Atletismo – CBA/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.

Parágrafo Único - Em competições de Categoria de Adultos, os atletas com 16 e 17 anos, em qualquer hipótese, **NÃO** poderão participar das seguintes provas, conforme Norma Número 12 da CBA, 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

§ Único – 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 início do jogo, aos oficiais da mesa.

Art. 4º - A numeração dos jogadores será de 1 (um) a 99 (noventa e nove). Os números deverão ser devidamente costurados ou pintados.

Art. 5º - Caso uma equipe venha ficar com um número insuficiente de jogadores para continuar uma partida, a mesma perderá o jogo, sendo computados os 2 (dois) pontos para a equipe adversária e mantidas as cestas das duas equipes para efeito de contagem.

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

Art. 7º - As equipes participantes deverão comparecer ao local do jogo, com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes das equipes deverão apresentar suas credenciais a equipe de arbitragem e/ou a coordenação da modalidade.

Art. 8º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - A Competição de Capoeira que será regida pelas disposições do presente Regulamento, obedecendo às normas oficiais do **Regulamento Geral dos Jogos do JIR 2017**, tendo sido o mesmo elaborado em trabalho conjunto pela **SEJUCEL** e **Federação de Capoeira do Estado de Rondônia – FECARON** que possui vínculo com as entidades diretivas do desporto nacional junto a Confederação Brasileira de Capoeira Desportiva – CBCD e obriga os que com ela tenham relações à sua total obediência.

Art. 2 - A **Federação de Capoeira do Estado de Rondônia – FECARON**, pessoa jurídica, sob o **CNPJ: 16.879.745/0001-02** Entidade de Administração e Direção do Desporto da arte capoeira no Estado de Rondônia, reconhecida pela Confederação Brasileira de Desportiva – CBCD. Organização contratada pela SEJUCEL para realizar os Jogos Intermunicipais de Rondônia - JIR na modalidade de capoeira e as disposições pertinentes à realização deste evento são normatizadas por este Regulamento.

II - DA ORDEM DESPORTIVA

Art. 3º - 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.

III - DA COMPETIÇÃO

Art. 4º - Os atletas menores de 18 anos só poderão participar do Campeonato com a autorização de um responsável legal. Tal autorização deverá ser entregue na reunião técnica da modalidade e ficará retida pela comissão organizadora. Modelo anexo no site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/relatorios.

§ 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. 5º - Os participantes são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas na ficha de inscrição. Caso haja fraude comprovada, o (a) atleta será desclassificado e responderá por crime de falsidade ideológica e/ou documental.

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

Art. 6º - 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. 7º - Os atletas deverão estar no local de início dos jogos com uma hora de antecedência, quando serão dadas as instruções finais, os jogos iniciaram pontualmente no horário determinado pela **SEJUCEL**, caso o atleta não esteja no local na hora de sua competição, terá pontuação zerada naquela luta.

IV - DAS CATEGORIAS

Art. 8º - Os atletas poderão inscrever-se nas categorias abaixo as quais indicam o peso que o competidor deverá ter nos dias dos eventos. Caso o peso do competidor esteja acima ou abaixo do peso na qual se inscreveu, o mesmo será desclassificado.

Segue:

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

V - DA PESAGEM OFICIAL DOS ATLETAS

Art. 9º - A pesagem será feita em dois momentos; primeiro momento(1ª pesagem), serão chamados as delegações por ordem de chegada , seguindo a sequência dos pesos estabelecido 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 1ª pesagem terão direito a 2ª pesagem e serão os primeiros a serem pesados neste segundo momento.

§ 2º - a pesagem será feita, dos atletas nas seguintes categorias que foi inscrito de cada delegação podendo ser com acompanhado do chefe de delegação e técnico, mediante, a apresentação do registro (CREF);

§ 3º - obedecendo ao local e horário estabelecido para pesagem, pode ser mudado desde que a coordenação do JIR mude o local ou horário por motivos de contra tempos, podendo alterar o local e o horário da pesagem desde que as equipes sejam comunicadas com vinte e quatro (24) horas de antecedência.;

§ 4º - Somente farão parte da comissão técnica das Delegações os nomes que constarem na relação nominal na data das inscrições junto a SECRETARIA DO MUNICIPIO INSCRITO NO JIR.

§ 5º - - não será permitida a presença de atletas ou técnicos de outras delegações na sala de pesagem exceto com a aprovação da comissão organizadora.

§ 6º - - A pesagem poderá ser acompanhada por representantes, Técnico e Chefe de Delegação do município, desde que esteja inscrito na Competição.

VI - DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 10 - 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) Regulamento da geral da competição.

Art. 11 - O Congresso Técnico será presidido pela comissão do JIR.

Art. 12º - Para participar dos Congressos Técnicos e ter direito a voto, os representantes das Delegações deverão estar devidamente credenciados. Não será permitido o voto por procuração.

Art. 13 - As deliberações do Congresso Técnico serão tomadas nominalmente e por maioria de votos, cabendo ao Presidente, unicamente, o voto de desempate.

VII - DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 14º - 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 critério 6, será feito sorteio para saber o vencedor.

Art. 15 - A área de competição constará de 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 arbitro Central, caso seja evidenciado que o atleta passou deste círculo por estar evitando o jogo, o mesmo será penalizado com perda de 1 ponto em cada quesito de avaliação, haverá outro círculo de 3m para facilitar a atenção dos atletas ao limite da roda.

VIII - DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 16 - Sistema 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

§ 1º - Sistema 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.

§ 2º - Sistema com 5(cinco) a 7(sete) Competidores

Permanece passando 4(quatro) para segunda fase, caso tenha número ímpar um será sorteado e passara 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 para a segunda fase(final). A Fase Final é disputada com o mesmo sistema do parágrafo anterior.

§ 3º Sistema com 3(três) Competidores

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

§ 4º - Sistema com 2(dois) Competidores

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

§ 5º -Sistema com 1(um) Competidor

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

Art. 17 - - 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 atletas inscritos na categoria.

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

§ 8º - Só existira 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, quando chegar a Fase Final a um total de 4 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 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 deveram 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 - O chefe de delegação ou técnico quando solicitar alguma situação referente resultado ou sobre arbitragem, deveram fazer por inscrito e apresentar aos mesários ou a Coordenação, munidos do documento **CREF**, minutos antes do horário fixado na tabela de jogos, a relação nominal com a numeração dos atletas e só serão atendidos mediante a apresentação carteira do **CREF**.

§ 17 - As carteiras do **CREF**, dos Técnicos deverão permanecer na mesa de controle até o final do jogo, sendo devolvidas ao término, juntamente com a cópia da súmula do jogo que for solicitado.

§ 18 - Somente poderão permanecer no roda de os atletas, devidamente uniformizados, e os Chefes de Delegação e Técnicos de equipe terão que esta portando a carteira de identificação do **CREF**.

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

§ 20 - Os Jogos terá a duração de 30 Segundos, sendo cronometrados cada tempo.

§ 21 – 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.

§ 22 - Os árbitros só darão início ao jogo, após o Diretor de arbitragem verificar pessoalmente, as assinaturas na súmula.

§ 23 - Após a realização da competição, o árbitro elaborará seus relatórios técnicos e disciplinares, em modelos próprios, fornecidos pela **Federação de Capoeira do Estado de Rondônia – FECARON** dentro de quarenta e oito (48) horas.

Art.18 - 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:

- Escala, Galopante, 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.

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

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

§ 3 - Quanto aos Agarrões, observar-se-á criteriosamente sua aplicação, quanto à intenção e intensidade.

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

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

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

Art. 19 - 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

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

§ 2 - 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.

IX - DA ARBITRAGEM

Art. 20 - 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), para cumprir tal determinação será disponibilizado 02(dois) árbitros suplentes para que aconteça a neutralidade.

§ 2º - 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;

§ 4º - 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. 21 - 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 - No intuito de manter o ordenamento disciplinar o Árbitro Central poderá aplicar as seguintes penalidades:

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

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

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

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

Art. 22 - 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.

Art. 23- A área de competição constará uma marcação concêntricos, estabelecidos em piso duro, não escorregadio, da seguinte forma:

A - Área de Segurança, de 2,30m (dois metros e trinta) de raio;

B - Área de Jogo para São Bento Grande e Benguela (Regional): 1,50m (um metro e cinquenta) de raio;

§ Único - Fica estabelecidas penalidades aos atletas que saírem da Área de formação da roda e que fica gravando imagens feitas por celular ou câmeras e que não esteve batendo palma e respondendo o "coro" considerado fundamentos e tradições da roda, devendo o Árbitro Central retorná-los ao espaço toda vez que ocorrer o fato caberá perda de pontos a equipe que estiver em descumprimento de regulamento.

Art. 24 - Na competição os participantes serão chamado os mesmo deverão da a Volta ao Mundo movimentos para que os árbitros identifique o numero e o município que irá jogar. O jogo o atletas deve mostra toda expressão corporal, que permitam, os árbitros evidenciar suas habilidades técnicas, domínio e harmonia do conjunto dos capoeiristas que se apresentarem, os quais serão avaliados por seus desempenhos em relação à: Tradição, Harmonia, Técnica e Volume de jogo.

Art. 25 - Na competição, cada atleta será chamado por sua vez o outro competidor e devera esta atento orquestra, sob a orientação de seu responsável técnico, observando o abaixar do berimbau Gunga onde autoria o inicio do jogo e o tempo será cronometrado concedido para a sua exibição de no máximo, 30 segundos para o toque de (SÃO BENTO GRANDE) e 40 segundos para (BENGUELA).

§1º - A contagem do tempo para a Competição será iniciada a partir do toque do berimbau, que deverá iniciar no máximo em 30 segundos para o toque de (SÃO BENTO GRANDE) e 40 segundos para o toque de (BENGUELA) segundos após a chamada dos competidores, ocasião na qual se iniciará o tempo de competição.

Parágrafo 2º – A equipe que ultrapassar o tempo máximo permitido será penalizada em 10 (dez) pontos por cada minuto ou fração que exceder.

X - DA BATERIA E FORMAÇÃO DA OQUESTRA

Art. 26 - Os instrumentos da Bateria serão dispostos conforme indicado abaixo:

01 Berimbau Gunga;

01 Berimbau Médio;

01 Berimbau Viola;

01 Atabaque;

02 Pandeiros;

01 Agogô;

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

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

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

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

Art. 27 - É prerrogativa exclusiva da **Federação de Capoeira de Rondônia – FECARON** – a organização deste Campeonato de Capoeira como parte integrante dos Jogos Intermunicipais de Rondônia, sendo aberta a participação para qualquer capoeirista que atendam ao descrito nas Seções anteriores.

Art. 28 - Poderão participar do campeonato, atletas de ambos os sexos, regularmente inscritos de acordo com o Regulamento Oficial dos Jogos.

Art. 29 - Durante todo o período da Competição, os atletas não poderão: utilizar qualquer tipo de droga ou medicamento sem a existência de justificativa médica Ingerir bebidas que contenha qualquer nível de teor alcoólico. Comer, beber, Fumar ou injetar em seu corpo qualquer produto natural ou artificial considerado ilegal pelo C.O.B que possa dar-lhe qualquer tipo de vantagem física ou psicológica sobre os demais competidores. O atleta flagrado em qualquer das faltas acima será imediatamente desclassificado e será enviado relatório para o TJD

Art. 30 - Todos os atletas participantes deverão estar em dia com rigorosa avaliação médica para realização do campeonato em todas as suas fases. A organização do evento e a **FECARON** não se responsabilizará pela saúde dos (as) atletas.

§ Único - A **FECARON** não fara jogos “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. 31 - Ao assinar o termo de responsabilidade e participar do Campeonato de Capoeira Desportiva dos Jogos Intermunicipais de Rondônia o (a) atleta, ou seu responsável legal, assume a responsabilidade pelos dados fornecidos e aceita totalmente o Regulamento, participando por livre e espontânea vontade, sendo conhecedor de seu estado de saúde e de sua aptidão física para participar do campeonato.

Art. 32 - Ao se inscrever nesta competição, o atleta assume automaticamente o conhecimento de todos os termos deste Regulamento, estando de acordo com todos os itens supracitados e acatando todas as decisões da organização.

XI - DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 33 - As comunicações oficiais da **Federação de Capoeira do Estado de Rondônia – FECARON** e dos **Jogos Intermunicipais de Rondônia – JIR 2017** será feita através de Ofício ou Ato Administrativo e Boletins Oficiais, antes, durante e depois da realização do evento.

XII - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 34 - Os atletas participantes desta Competição estão sujeitos serem julgados não só por atos praticados em jogos em que estiver participando, mais também em todos os outros jogos da competição e eventos, que na condição de espectadores houverem praticado desordem, agressão verbal aos árbitros, delegados, funcionários da secretaria e comissão, organizadora, basta ser reconhecido e constado em súmula ou relatório.

Art. 35 - O controle do número de suspensão e o cumprimento da penalidade são de responsabilidade de cada equipe, independente de comunicação oficial ou de julgamento.

Art. 36 - Para efeito de acúmulo de cartões, um cartão vermelho dado a um atleta anula o cartão amarelo, se por ventura, ele tiver recebido no mesmo jogo.

Art. 37 - 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 Específico.

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

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

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

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

Art. 6º - A coordenação fornecerá números de identificação aos ciclistas, que deverão ser fixados no centro e parte inferior das costas (dorsal) e em cada ombro do ciclista (ombros).

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

Art. 8º - O ciclista deverá competir regularmente uniformizado, com a camisa do seu município, 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	15 pontos	11 pontos	8 pontos	6 pontos	4 pontos	2 pontos	1 ponto

Observação: A pontuação para o revezamento será contado em dobro.

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

Provas	Masculinas	Femininas
Contra o relógio com partida parada.	Aprox.4.000m	Aprox.4.000m
Estrada individual, em circuito	90 minutos + 01 voltas	60 minutos + 01 voltas
Revezamento por equipes	Aprox.4.000m	Aprox.4.000m

Parágrafo Único: Nas Provas de revezamentos 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.

§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 em um terreno com altimetria plana.

§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 subseqüentes obedecerão, em ordem crescente, os tempos obtidos.

II - Prova revezamento por equipes

§14 - Todas as equipes com 2(dois) ciclistas percorrem a distância de aproximadamente 4.000m.

§15 - As equipes partem paradas e seguras por comissários.

§16 - É declarada vencedora a equipe que registrar o melhor tempo.

§17 - Salvo as especificações contidas no presente parágrafo, mesmo implicitamente, as regras do prova contra o relógio individual, aplicam-se regularmente á prova de revezamento por equipes.

§18 - As equipes são compostas por corredores inscritos para esta prova e a ordem de saída é por sorteio.

§19 - O segundo corredor de cada equipe determina o tempo e a posição da equipe. O registro do tempo é feito sobre a roda da frente do segundo corredor de cada equipe.

§20 - Os casos de igualdade de tempos (empate), serão regidos segundo o regulamento dos 1.000 metros contra o relógio.

- §21** - Um equipamento de cronometragem eletrônica poderá ser instalado junto às linhas de chegada ou poderá ser utilizada cronometragem manual definidas pelo colégio de comissário.
- §22** - Os corredores de cada equipe são colocados lado a lado sobre a linha de partida. A distância entre cada corredor deverá ser de 1(um) metro.
- §23** - O corredor colocado no interior da pista é apoiado por um bloco de partida ou um comissário.
- §24** - O start (comissário), suspenderá a prova por falsa partida, com os 2(dois) tiros de pistola ou 2(dois) alvos de apito.
- §25** - A equipe que causar 2(duas) falsas partidas, será eliminada.
- §26** - O impulso entre membros de uma equipe é vedado, sob pena de desqualificação da equipe da prova.
- §27** - Durante os primeiros 20(vinte) metros, identificados por um cone, toda ou qualquer equipe vítima de um acidente, efetuará uma nova partida imediatamente.
- §28** - Para o resultado final na prova, o percurso deverá ser completado obrigatoriamente pelos 2(dois) ciclista da equipe.

III - Prova de estrada individual (em circuito)

- §29** - Prova de estrada é uma corrida em circuito, em uma distância e tempo determinados.
- §30** - 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.
- §31** - Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um pé no chão.
- §32** - A partida será dada lançada após uma volta neutralizada.
- §33** - 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.
- §34** - A última volta será indicada por sino e/ou apito.
- §35** - Um ciclista envolvido em um acidente pode voltar à prova, desde que não perca a volta.
- §36** - 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.

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

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

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

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

Art. 16 - O ciclista que, por ventura, sentir-se prejudicado durante a prova, 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 será conhecidos no Congresso Técnico.

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



FUTEBOL

Art. 1º - A competição será realizada com base nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futebol – CBF/FIFA e adaptações contida nos Regulamentos Geral e Específico. Será realizado somente no naipe Masculino em caráter experimental, mas com pontuação para Classificação Geral;

§1º - A participação de atletas profissionais não é permitida.

§2º - Considera-se atletas profissionais aqueles que foram registrados nas federações de futebol de todo o território nacional e também de entidades internacionais no ano de 2016.

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.

Art. 5º - Será obrigatório o uso de caneleiras e braçadeiras de capitão

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

Art. 7º - 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.8º - A duração da partida será de 90 minutos, divididas em 02 períodos de 45 minutos cada, com intervalo de até 10 minutos.

Art.9º - Forma de Disputa para Fase Regional:

9.2 - Os jogos serão realizados em sede única de sexta feira a domingo;

9.2.1 - Até 04 Equipes: Todos contra todos;

9.2.2 - 05 equipes em diante: Eliminatória Simples;

9.3 - O Município participante na fase regional arcará com despesa de transporte, hospedagem e alimentação para sede dos jogos na **FASE REGIONAL**;

Art. 10 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



FUTSAL

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

Art. 2º - Nos jogos em que houver necessidade de se conhecer um vencedor será adotado o seguinte critério:

- a disputa será por penalidades máximas de acordo com as normas vigentes.

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

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

Art. 5º - 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 Comissão Técnica.



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

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

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

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

Art. 7º - Não é obrigatório o uso da braçadeira de capitão.

Art. 8º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



JUDÔ

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

Art. 2º 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. 3º - A pesagem será 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. 4º - 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 de 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 crachá de identificação, ou outro documento de acordo com Regulamento Geral dos Jogos.

TEMPO DE COMBATE

Art. 5º - O tempo de luta será de 4 (quatro) minutos para ambos os sexos.

SISTEMA DE DISPUTA

Art. 6º - 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. 7º - 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. 9º - O atleta desclassificado com "HANSOKUMAKE INDISCIPLINAR" na competição individual não poderá participar na competição por equipe.

Art. 10 - Em cada confronto entre as equipes será declarado vencedor o atleta obtiver a vantagem mínima ou equivalente.

Não havendo vantagem mínima, o confronto será considerado empate;

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

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

Art. 12 - A escalação da equipe poderá ser alterada após a realização de cada confronto.

Art. 13 - Será obrigatória a apresentação atestado médico individual ou coletivo de seus atletas, comprovando que os mesmos se encontram em pleno gozo de suas faculdades físicas e mentais e em condições de participar do evento.

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

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

Art. 15 - Caso haja empate na pontuação para a Classificação Final, o critério de desempate, será o seguinte: 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 Comissão Técnica.



KARATÊ

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

Art. 2º - 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. 3º - Na Reunião Técnica com os representantes dos municípios será tratado exclusivamente assuntos ligados a competição, tais como: normas gerais, aferição de implementos, forma d disputa, além de outros assuntos correlatos.

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

§ 2º - Deverá ser entregue na Reunião Técnica a comprovação de faixa junto a Federação ou Confederação , devidamente preenchido e assinado.

Art. 4º - O Campeonato de Karatê será disputado conforme segue:

- a) Série de 2º KYU e acima
.KUMITÊ – Individual e Equipe

Art. 5º - Forma de disputa conforme normas oficiais da WKF.

Art. 6º - A comprovação da graduação dos atletas será efetuada pelos cadastros da Federação de Karatê ou das Confederações Brasileiras e Internacionais de Karatê

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

CATEGORIA DE PESO	FEMININO	MASCULINO
PENA	Até 50kg	Até 60kg
LEVE	50,1 até 55kg	60,1 até 67kg
MÉDIO	55,1 até 61kg	67,1 até 75kg
MEIOPESADO	61,1 até 68kg	75,1 até 84kg
PESADO	+ de 68kg	+84KG
EQUIPE	SEM DISTINÇÃO PESO	SEM DISTINÇÃO PESO

§ 1º - As equipes serão formadas por 05(três) atletas mais 02(dois) reservas , não existe distinção de peso nesta disputa

§ 2º - A pesagem será realizada antes mas no mesmo dia da Reunião Técnica . Caso o atleta não esteja dentro do peso ou não comparecer para a pesagem dentro do horário estabelecido , o mesmo estará automaticamente eliminado dos Jogos.

Art. 8º- A classificação final da modalidade para os sexos feminino e masculino, será feita pelo somatório dos pontos obtidos nas disputas individuais e por equipe conforme segue:

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
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 que 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. 9º - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação do Evento.



NATAÇÃO

Art. 1º - A competição será realizada com base nas regras oficiais da Confederação Brasileira de Desportos aquáticos – CBDA/FINA e adaptações contidas nos Regulamentos Geral e Específico.

Parágrafo Único - A competição será organizada pela **FAER**, que indicará a arbitragem para o evento.

Art. 2º - As provas realizadas no programa serão:

PROVAS	FEMININO	MASCULINO
Livre	50 metros	50 metros
Livre	100 metros	100 metros
Livre	200 metros	200 metros
Livre	400 metros	400 metros
Costas	50 metros	50 metros
Costas	100 metros	100 metros
Peito	50 metros	50 metros
Peito	100 metros	100 metros
Borboleta	50 metros	50 metros
Borboleta	100 metros	100 metros
Medley	100 metros	100 metros
Revezamento	4x 50m Livre	4x 50m Livre
Revezamento	4x 50m Livre Misto	4x 50m Livre Misto
Revezamento	4x 50m Medley	4x 50m Medley

Parágrafo Único - As provas serão distribuídas na seguinte ordem a saber:

1ª. Etapa:

Feminino	Prova	Masculino
1ª. Prova	50 metros Livre	2ª. Prova
3ª. Prova	100m Costas	4ª. Prova
5ª. Prova	400m Livre	6ª. Prova

2ª. Etapa:

Feminino	Prova	Masculino
7ª. Prova	50m Peito	8ª. Prova
9ª. Prova	100m Borboleta	10ª. Prova
11ª. Prova	200m Livre	12ª. Prova
13ª. Prova	Revez. 4x 50m livre	14ª. Prova

3ª. Etapa:

Feminino	Prova	Masculino
15ª. Prova	100m Peito	16ª. Prova
17ª. Prova	50m Borboleta	18ª. Prova
19ª. Prova	Revez. 4x 50m Medley	20ª. Prova

4ª. Etapa:

Feminino	Prova	Masculino
21ª. Prova	100m Livre	22ª. Prova
23ª. Prova	50m Costas	24ª. Prova
25ª. Prova	100m Medley	26ª. Prova
27ª. Prova	Revez. 4x 50m Livre Misto	27ª. Prova

Art. 3º - O balizamento será realizado pela FAER, de acordo com as Inscrições encaminhadas pelos municípios, onde serão seriados através do Programa CBDAweb.

Parágrafo Único - Todas as provas serão rodadas em final por tempo.

Art. 4º - As inscrições deverão ser feitas no através do mapa de inscrição disposto no regulamento da natação disponibilizado pela SEJUCEL..

Art. 5º - Cada município poderá inscrever no Máximo dois (2) nadadores por prova individuais e uma equipe nas provas de revezamento.

Art. 6º - Cada nadador poderá nadar até 4 provas individuais e os revezamentos.

§ 1º - Caso o atleta seja inscrito em mais de 4 provas individuais, o programa ira tira-lo automaticamente da ultima prova inscrita.

§ 2º - Após o termino do período de inscrição disposto pela comissão organizadora da SEJUCEL, não será permitida a realização de nenhuma inscrição, e nem a substituição de nenhum atleta por nenhum motivo apresentado.

Art. 7º - Ao final da competição será declarado campeão o município que somar o maior numero de pontos na somatória das quatro etapas de competição.

Em caso de empate em pontos entre duas ou mais agremiações, o critério de desempate será: 1 – o maior numero de medalhas de ouro. Caso persista o empate, o maior numero de medalhas de prata, o maior numero de medalhas de bronze.

Caso ainda permaneça duas ou mais equipe empatadas após esta acareação, o ultimo critério será: A equipe que o atleta obtiver o melhor Índice Técnico.

Art. 8º - A contagem de pontos será a seguinte para cada prova individual e o dobro de pontos para as provas de revezamento:

1º. Lugar	2º. Lugar	3º. Lugar	4º. Lugar	5º. Lugar	6º. Lugar	7º. Lugar	8º. Lugar
9 Pontos	7 Pontos	6 Pontos	5 Pontos	4 Pontos	3 Pontos	2 Pontos	1 Ponto

Art. 9º - Será instituído a bonificação por quebra de Record da competição para as provas que já fizeram parte dos programas do JIR de 2016. A Bonificação será de 10 pontos para a equipe: Segue em anexo a tabela de recordes para conhecimento prévio de todos os municípios.

Parágrafo Único - As provas ofertadas a partir do JIR de 2014 serão estabelecidos os tempos pelos vencedores e entrarão para a tabela de recordes no JIR de 2017.

São elas: 400m Livre e revezamento 4x 50m Livre Misto.

Obs. Na prova de Revezamento 4x50m Livre Misto a equipe deverá ser composta por **dois homens e duas mulheres. A ordem de saída fica a critério de cada técnico.**

Adendos:

Para efeito de balizamento, as inscrições para a modalidade de natação será fixada pela SECEL e encerram-se pelo menos 30 dias antes da competição.

Em hipótese alguma serão aceitas inscrições após esta data.

Cada município poderá inscrever até 7 atletas em cada naipe.

Só poderá participar do congresso técnico um técnico devidamente credenciado pela agremiação.

Obs. A credencial será recolhida no início do congresso técnico.

Para o recebimento da premiação, o atleta deverá estar identificado pelo menos com a camiseta de seu respectivo município.

Art. 10º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica do Evento.

TABELA DE RECORDE – JIR 2016 - NATAÇÃO				
Prova	Atleta	Município	Ano	Tempo
50m Livre Feminino	Renata Cangussu	Porto Velho	2015	28''79
50m livre Masculino	Antônio Ronis Nunes	Porto Velho	2015	25''00
100m Livre Feminino	Katriny Piedade	Cacoal	2016	01'10''27
100m livre Masculino	Matheus Curcio	Cacoal	2016	0'59''18
200m Livre Feminino	Stephany Coscia Cebalho	Cacoal	2016	02'34''42
200m livre Masculino	Bruno Vinicius Mota	Porto Velho	2013	02'24''11
400m Livre Feminino	Katriny Piedade	Cacoal	2016	06'32''88
400m livre Masculino	João Otávio Abujamra	Cacoal	2016	05'33''38
50m Costas Feminino	Stephany Coscia Cebalho	Cacoal	2016	0'33''45
50m Costas Masculino	Bruno Vinicius Mota	Porto Velho	2015	28''10
100m Costas Feminino	Monika Souza	Porto Velho	2015	01'13''26
100m Costas Masculino	Bruno Vinicius Mota	Porto Velho	2015	01'01''48
50m Peito Feminino	Renata Cangussu	Porto Velho	2015	35''42
50m Peito Masculino	Gabriel Antônio Sales	Porto Velho	2015	33''42
100m Peito Feminino	Mikele Schwengber	Cacoal	2016	01'29''51
100m Peito Masculino	Gabriel Antônio Sales	Porto Velho	2015	01'16''13
50m Borboleta Feminino	Thaciane de Lima	Porto Velho	2015	0'29''60
50m Borboleta Masculino	Antônio Ronis Nunes	Porto Velho	2015	0' 26''46
100m Borboleta Feminino	Thaciane de Lima	Porto Velho	2015	01'09''50
100m Borboleta Masculino	Igor Matheus Bojanovski	Porto Velho	2015	01'03''42
100m Medley Feminino	Thaciane de Lima	Porto Velho	2015	01'11''55
100m Medley Masculino	Antônio Ronis Nunes	Porto Velho	2015	01'05''71
Revez. 4x50m Livre Feminino	Sel. Porto Velho	Porto Velho	2013	02'14''90
Revez. 4x50m Livre Masculino	Sel. Porto Velho	Porto Velho	2015	01'43''23
Revez. 4x50m Medley Feminino	Sel. Porto Velho	Porto Velho	2015	02'17''35
Revez. 4x50m Medley Masculino	Sel. Porto Velho	Porto Velho	2015	01'53''98
Revez. 4x50m Livre Misto	Sel. Porto Velho	Porto Velho	2015	01'48''92

Todos os Tempos a cima foram homologados pela Federação Aquática do Estado de Rondônia. Tipo de aferimento: Eletrônico



TAEKWONDO

Art. 1º - A competição será disputada por ambos os sexos, em torneio individual, por equipes (Kiorugui) e forma (Poonsae) de acordo com as regras do Taekwondo utilizadas pela World Taekwondo Federation, Confederação Brasileira de Taekwondo – CBTKD e Federação de Taekwondo de Rondônia – FETRON, com adaptações no Regulamentos Geral e Específico.

§ 1º - As categorias olímpicas de peso para o Kiorugui 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

§ 2º - As categorias de peso para Kiorugui por equipe são divididas de acordo com as seguintes especificações:

KIORUGUI POR EQUIPE (3 atletas)

MASCULINO	FEMININO
Total de 230 Kg	Total de 190Kg

§ 3º - As categorias para a disputa do Poonsae são divididas de acordo com as seguintes especificações:

CATEGORIA	MASCULINO	FEMININO
Individual	01	01
Duplas	01	01
Equipe*	01	01

*A equipe é formada por 3(três) atletas

§ 4º - Os Poonsaes obrigatórios para a disputa são os que seguem:

AZUL(4º ao 3º Gub)	VERMELHO(2º ao 1º Gub)
Taegeuk 5 e 6	Taegeuk 7 e 8
Apresentação	Desempate

§ 5º - Somente poderá participar atleta com graduação a partir do **4º GUB** (faixa azul). 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.

§ 6º - A idade mínima para participação, em ambos os sexos, é de 16 (dezesseis) anos, nascidos até 31/12/2001. Os menores de 18 (dezoito) anos deverão apresentar autorização dos pais ou responsável legal.

§ 7º - 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 de no máximo três atletas, onde os inscritos terão, obrigatoriamente, que ter participado do individual ou do Poonsae.

Art. 2º - A competição acontecerá em três dias (um para o congresso técnico e sorteio de chaves e dois para a competição).

Art. 3º - É obrigatório o uso dos protetores: de cabeça, de tronco, de pernas, de braços, bucal e genital.

Parágrafo Único – A organização não fornecerá protetores e luvas. O atleta ou o Município participante deve, obrigatoriamente, trazer os seus protetores.

Art. 4º – O Congresso Específico será realizado um dia antes da competição em horário e local determinado pela **Organização**, no qual será realizada a pesagem e a confecção das chaves.

§ 1º - O atleta que não for aprovado na pesagem e não apresentar carteira comprovando filiação e graduação exigida será desclassificado.

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

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

Art. 5º - 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 confirmado.

§ 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. 6º - No dia da competição serão expostas em um local visível, as chaves, para o acompanhamento de todos.

Art. 7º - A competição será realizada em 01 (uma) quadra, respeitando as medidas oficiais de 8x8 podendo ser ampliado, dependendo do local e do número de participantes.

Art. 8º - O combate será em 03 (três) rounds, de 02 (dois) minutos cada, tanto no masculino como no feminino.

§ 1º - A luta se encerra e é declarado um vencedor quando:

1. Quando um competidor atingir 12 (doze) pontos de diferença sobre o adversário até o fim do 2º Round, descontados os pontos negativos;
2. Quando o competidor adversário atingir o número de 04 (quatro) pontos negativos, independente dos pontos no placar.

§ 2º – Após os 03 (três) rounds, se houver empate entre os atletas, o placar será zerado e haverá a morte súbita. Um round de 02 (dois) minutos onde vencerá o atleta que marcar o primeiro ponto positivo ou perderá o que fizer o primeiro negativo. Se persistir o empate, será considerado vencedor o atleta que demonstrar maior iniciativa no quarto round, indicado pelos árbitros.

§ 3º – O árbitro, de acordo com as Regras Olímpicas do Taekwondo, poderá encerrar a luta e declarar um vencedor, por insuficiência técnica, abandono ou sansões declarados pelo árbitro.

Art. 9º - O Município poderá inscrever até 8 (oito) atletas) masculino, e 8 (oito) feminino. Na categoria Kiorugui só poderá participar 1(um ou uma) atleta por peso. Os atletas inscritos poderão participar das 3 (três) categorias olímpicas.

Art. 10 - 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 uniformizados.

Art. 11 - A área de competição deverá ter no mínimo 10 X 10 metros, (sendo 8x8 a área de combate) ser emborrachada, ou de material similar, para a proteção do atleta no caso de queda. Também deverá conter um placar eletrônico de pontuação de Taekwondo.

Art. 12 - 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. 13 - Sobre a pontuação, as áreas permitidas para a contagem de pontos são:

a) Tórax: ataques com técnicas de mão e pé nas áreas cobertas pelo protetor de tórax são permitidos. Contudo, esses ataques não podem ser aplicados na região das costas que não são cobertas pelo protetor de tronco, a espinha dorsal.

b) Cabeça: As partes permitidas da cabeça, toda a área acima da clavícula (colar cervical). Somente técnicas de pé são permitidas.

Art. 14 - Sobre a marcação e a publicação dos pontos:

1. Os pontos válidos devem ser imediatamente registrados e publicados;

a) No caso do uso de protetores não equipados com sensores eletrônicos, os pontos válidos devem ser marcados imediatamente pelos árbitros, usando um instrumento eletrônico de pontuação ou a súmula do árbitro;

b) Com o uso de protetores equipados com sensores eletrônicos:

b.1- Os pontos válidos na altura do tronco são marcados automaticamente pelo transmissor do protetor de tronco eletrônico;

b.2- Os pontos válidos no rosto devem ser marcados pelos árbitros, utilizando um instrumento eletrônico de pontuação ou na súmula do árbitro.

c) No caso de pontuação utilizando um instrumento eletrônico de pontuação ou a súmula do árbitro os pontos válidos são aqueles reconhecidos por dois ou mais árbitros.

Art. 15 - 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	09
2º	07
3º	06
4º	05
5º	04
6º	03
7º	02
8º	01

Parágrafo Único - 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 Kiorugui por equipe.

Art. 16 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



TÊNIS DE MESA

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

§ Único – Conforme regulamentação da modalidade a bola a ser utilizada no evento será a mesma que atualmente está sendo usada nos certames oficiais de caráter Nacional e Internacional sendo de material plástico.

Art. 2º - Serão disputadas competições individuais e por equipe, poderão ser inscritos até três) (03) atletas por município em cada sexo.

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

- Na competição individual, na fase classificatória, será de melhor de 3 sets de 11 pontos, nas fases eliminatórias, será de melhor de 5 sets de 11 pontos, e
- Na competição por equipe, será em eliminatória simples, em melhor de 5 sets de 11 pontos.

Art. 4º - Ao final da competição será declarada vencedora o município que somar o maior número de pontos obtidos nas partidas individuais e por equipe, de ambos os sexos.

§ 1º - A contagem de pontos será:

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

§ 2º - A contagem de pontos será em dobro na competição por equipe.

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

- a) Município que obteve a melhor classificação na Competição por Equipe, e
- b) Sorteio

Art. 5º - Na competição individual, a distribuição dos grupos na Fase Classificatória, será definida pela Coordenação, após o encerramento das inscrições e de acordo com o número de inscritos.

Art. 6º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



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 em melhor de 5 (cinco) sets .

Art. 3º - Em caso de eliminação de uma equipe, os resultados obtidos pela mesma, na fase ou grupo, serão considerados nulo.

Art. 4º - O uniforme dos atletas devera ser composto por:

§ 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;

§ 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. Caso uma equipe não possua o número da frente não ficará impedida de jogar.

§ 7º - Caso uma equipe fique impossibilitada de usar a mesma numeração durante os jogos o responsável pela equipe deverá comunicar ao Coordenador da modalidade até 30 minutos antes do horário de inicio da partida.

§ 8º - 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.

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

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

Art. 5º - A cada intervalo entre o término de uma partida e o início de outra, as equipes que irão jogar terão direito a 5 (cinco) minutos para o aquecimento denominado ataque/defesa, antes que inicie o sorteio. Após o sorteio, as equipes terão 6 (seis) minutos para 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 - Nas Semifinais e disputa de 1º e 2º Lugares haverá tempo técnico no 8º e 16º ponto.

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

Art. 7º - 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 documentos oficiais à equipe de arbitragem e/ou a coordenação de modalidade.

Art. 8º - As equipes deverão apresentar a documentação para o Coordenador de Quadra pelo menos 30 minutos antes do horário marcado para o início do jogo.

Art. 9º - O jogador Libero deverá está indicado na relação nominal no primeiro jogo da equipe, não podendo sofrer alteração posterior. Jogará como libero o resto da competição.

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

Art. 10 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



VÔLEI DE PRAIA

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

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

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

Art. 3º - Nas fases Semifinal 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. 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 com numeração de 1 e 2. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes das equipes deverão apresentar documentação oficial à equipe de arbitragem e/ou a coordenação da modalidade.

Art. 9º - 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.

Parágrafo Único - Os uniformes deverão ser iguais para ambos os atletas. Caso não ocorra os mesmos estão impossibilitados de jogar.

Art. 10º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Técnica.



XADREZ

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

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

§ 1º - A equipe que competir com o número de 03(três) atletas, será penalizada com a perda do ponto no tabuleiro que não apresentar 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 são de disponibilizados 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 - Os jogadores deverão anotar em algébrico na planilha prescrita para a competição, os seus próprios lances e os lances do adversário de maneira legível

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ANEXO 01 – CLASSIFICAÇÃO GERAL DO X JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA – JIR 2016



CLASSIFICAÇÃO GERAL X JOGOS INTERMUNICIPAIS DE RONDÔNIA 2016

Nº	MUNICÍPIO	ATL		BAS		CAP		CIC		FUT		FTS		HAN		JUD		NAT		TKD		TMS		VBI		VPR		XDZ		PUNIÇÃO TRIBUNAL	PONTOS	CLASSIFICAÇÃO
		M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F					
1	CACOAL	16	12	12	16	16	8	20	20	16	20	4	4	6	16	16	20	20	16	8	4	12	8	20	16	16	12	8	-	362	1º Lugar	
2	PORTO VELHO	20	20	20	20	8	20	8	12	8	-	16	6	20	-	-	-	-	6	16	16	20	20	16	20	20	20	-	-	332	2º Lugar	
3	JI PARANA	5	4	16	6	12	12	5	8	20	12	12	5	16	20	20	16	16	-	-	8	8	3	6	8	8	-	-	246	3º Lugar		
4	ARIQUEMES	6	6	3	12	-	-	16	16	-	8	5	12	4	5	8	-	-	-	-	6	6	5	4	12	-	5	20	-	159	4º Lugar	
5	VILHENA	-	-	8	8	-	3	6	6	-	5	-	20	-	-	-	-	-	8	6	12	16	6	12	-	12	4	16	-	148	5º Lugar	
6	ROLIM DE MOURA	-	5	5	-	-	-	4	-	-	-	-	8	12	6	-	-	-	-	-	5	-	16	8	5	5	6	-	-	85	6º Lugar	
7	GUAJARA MIRIM	4	-	6	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	20	20	-	-	-	6	-	-	-	80	7º Lugar	
8	PIMENTA BUENO	8	8	4	-	20	16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	8	3	-	-	71	8º Lugar	
9	NOVA MAMORE	12	16	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	16	-	5	46	9º Lugar	
10	OURO PRETO	-	4	-	-	3	4	-	-	-	6	6	-	5	12	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	44	10º Lugar	
11	ALTA FLORESTA	-	-	-	-	-	5	-	-	-	4	20	-	4	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	39	11º Lugar	
12	JARU	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16	-	-	-	-	-	-	-	-	3	5	-	-	4	-	-	-	28	12º Lugar	
13	SERINGUEIRAS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	12	-	-	-	-	-	-	-	5	27	13º Lugar	
14	CASTANHEIRAS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20	14º Lugar	
15	ALTO PARAISO	3	-	-	-	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	-	20	15º Lugar		
16	BURITIS	-	-	-	-	4	6	-	-	-	-	-	-	-	3	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	18	16º Lugar	
17	PRESIDENTE MEDICI	-	-	-	-	-	-	-	6	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	-	-	-	-	5	16	17º Lugar		
18	MIRANTE SERRA	-	-	-	-	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	18º Lugar		
19	COLORADO DO OESTE	-	-	-	-	-	-	-	5	-	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	5	12	19º Lugar		
20	ALTO ALEGRE PARECIS	-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	12	20º Lugar		
21	SÃO FRANCISCO	-	-	-	-	-	-	-	-	16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	11	21º Lugar		
22	CANDEIAS DO JAMARI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	11	22º Lugar		
23	CHUPINGUAIA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	20º Lugar		
24	CUJUBIM	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	20º Lugar		