



Regulamento Geral

JERP 2018

Jerp

 **EDUCAR PARA TRANSFORMAR**
UM PACTO PELA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO

BAHIA
GOVERNO DO ESTADO

REGULAMENTO GERAL JERP 2018

Apresentação

A Secretaria da Educação do Estado da Bahia – SEC através da Coordenação de Educação Física e Esporte Escolar – CFE, ao programar os **Jogos Estudantis da Rede Pública – JERP**, desenvolvidos no âmbito do Estado da Bahia, dá prosseguimento às ações de fortalecimento e fomento da cultura corporal no currículo da Educação Básica, sem deixar de lado a observação aos talentos esportivos naturalmente aflorados, em consonância com os compromissos do programa “**Educar para Transformar: um Pacto pela Educação**”.

O **Regulamento Geral do JERP**, documento que orienta os participantes quanto à estrutura e organização da ação, aos objetivos e às responsabilidades dos envolvidos, se apresenta como elaboração de uma política participativa, cujo processo de reflexão, recriação, reinvenção e expansão da cultura corporal incrementam uma dinâmica dialógica de aprendizagens e trabalho coletivo, consolidada em diversos espaços e encontros pedagógicos, que possibilitam a atualização da proposta a cada ano. Compreende-se que os Jogos refletem o trabalho pedagógico desenvolvido inicialmente na escola – o seu contexto, as condições objetivas de sua materialização, as práticas pedagógicas e os sujeitos envolvidos no processo – ao tempo em que sua realização, compreendida a partir da lógica histórico-dialética, interfere na própria reflexão e reorganização do trabalho pedagógico. Também, os Jogos compõem o processo formativo dos nossos estudantes, desse modo, não é fim em si mesmo ou ação descontextualizada do projeto político pedagógico da escola, cuja proposta fundamenta-se em pressupostos considerados de relevância para a concepção do esporte escolar na Educação Básica, a saber: **PARTICIPAÇÃO, INCLUSÃO, DIVERSIDADE, ÉTICA, COOPERAÇÃO, REGIONALISMO E EMANCIPAÇÃO**.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Este Regulamento Geral é o conjunto de disposições, de caráter orientador, que regem os Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2018 e implica obediência de todos os envolvidos. Os jogos desenvolvidos nas Etapas Zonais e Estadual, por serem seletivos para a Etapa Nacional, precisarão obedecer ao Regulamento Geral dos Jogos Escolares da Juventude – JEJ. São considerados conhecedores do Regulamento Geral as pessoas físicas e jurídicas vinculadas ao evento.

Art. 2º É parte integrante do Regulamento Geral o conjunto de Regulamentos Específicos de cada modalidade, anexo1.

Art. 3º Os Jogos, que serão desenvolvidos pelos Núcleos Territoriais de Educação (NTE), deverão ter como base de referência as disposições contidas neste Regulamento Geral, podendo ser complementado e/ou adaptado de acordo com as especificidades e demandas regionais.

DO OBJETIVO

Art. 4º Realizar uma ação de participação e integração de estudantes da rede pública da Bahia, em uma experiência fomentadora de valores, como respeito à diversidade e cooperação, bem como socializadora da diversidade cultural, advinda dos Territórios de Identidade que compõem o nosso Estado, contribuindo para o processo formativo desses estudantes e a difusão da cultura esportiva com bases no sistema educacional.

DA REALIZAÇÃO

Art. 5º O JERP–Jogos Estudantis da Rede Pública serão realizados em 4 (quatro) etapas pela SEC/CFE, da Etapa 1 - Escolar até a Etapa 4 - Territorial. A partir daí a SETRE através da Sudesb passará a realizar o JEJ-Jogos Escolares da Juventude, compreendendo a Etapa 5 - Zonal e a Etapa 6 – Estadual, além de conduzir as Delegações da Bahia para a Etapa 7 – Regional Nordeste e Etapa 8 – Nacional, realizadas pelo COB-Comitê Olímpico Brasileiro. **Etapa1 – Jogos nas Unidades Escolares** – realizados no período de **02 a 29 de abril**, pelas unidades escolares, por meio de projeto didático-pedagógico que mobilize os estudantes em experiências que tratem de conhecimentos da cultura corporal,

preferencialmente dentro das aulas de Educação Física e/ou articulada com outra (s) disciplina (s). O cumprimento dessa etapa é indispensável, pois habilita a unidade escolar para participar das etapas seguintes dos JERP. Essa ação deverá ser registrada em ficha própria, ver anexo 2, e apresentada na inscrição.

Etapa 2 – Jogos nos Municípios- realizados no período de **02 a 20 de maio**, envolvendo as unidades escolares em cada um dos municípios.

Etapa 3 – Jogos nos Polos Municipais – realizados no período de **25 de maio a 17 de junho**, envolvendo as unidades escolares em “Polos” (grupos de municípios).

Etapa 4.1 – Jogos Territoriais (NTE) – realizados no período de **29 de junho a 08 de julho** em cada um dos 26 Núcleos Territoriais de Educação (NTE) do Interior do Estado, em suas respectivas sedes, envolvendo os estudantes classificados de cada “Polo”.

Etapa 4.2 – Jogos Territoriais (NTE 26) – realizados de **02 de maio a 22 de julho** envolvendo as unidades escolares classificadas em cada Polo de Competição dos municípios da Região Metropolitana de Salvador.

Etapa 5 – Jogos Zonais – realizados sob o comando da Sudesb, através da Unificação JERP/JEJ (Jogos Estudantis da Rede Pública e Jogos Escolares da Juventude) no período de **13 a 22 de julho**, nas sedes escolhidas por cada Grupo NTE, obedecendo ao **Regulamento Geral dos Jogos Escolares da Juventude – JEJ 2018**.

Etapa 6 – Jogos do Estado da Bahia – JESB realizados em Salvador pela Sudesb, obedecendo a Unificação JERP/JEJ, no período de **03 a 05 de agosto para as Modalidades Coletivas** e em **25 de agosto para as Modalidades Individuais**, envolvendo as equipes classificadas de cada Zonal para escolha dos representantes do Estado na Etapa Nacional dos Jogos Escolares da Juventude (JEJ).

Este Regulamento Geral possui o caráter de referencial, portanto passível de adaptações, porém, preservando os pressupostos que fundamentam a concepção dos Jogos e os valores educacionais defendidos pela Secretariada Educação para a formação humana.

Art. 6º Os locais e as datas dos Jogos serão definidos e comunicadas aos participantes pela comissão organizadora do seu respectivo Núcleo.

Art. 7º Somente poderá participar dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2018, a unidade escolar que realizou jogos ou festivais (projetos didático-pedagógicos que envolvam o trato com os diversos conhecimentos da cultura corporal), habilitando-se por meio da entrega da Ficha Síntese da Etapa 1, anexo 2, disponível no site www.sec.ba.gov.br, devidamente preenchida, carimbada, datada e assinada pelo gestor da UE em local e período definido pelo Núcleo.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 8º Cada unidade escolar deverá, no ato da inscrição, entregar o Termo de Adesão e a ficha de inscrição dos estudantes, segundo especificações de cada modalidade, devidamente carimbados e assinados pelo gestor da unidade escolar e pelo professor responsável (verificar formulários no site www.educacao.ba.gov.br).

§1º Cada equipe da unidade escolar deverá ter um professor responsável e um auxiliar durante as partidas, todos possuidores de vínculo profissional com a respectiva Unidade Escolar.

§2º Somente poderá ser inscrito pela unidade escolar o estudante que efetuou a matrícula até 30 de abril de 2018 ou foi transferido até 31 de maio de 2018 e apresentar frequência regular.

§3º É pré-requisito para inscrição a autorização de participação e de uso da imagem do estudante menor de idade em material relacionado aos Jogos, produzido pela Secretaria da Educação, devidamente assinada pelo seu responsável.

§4º A assinatura do gestor da unidade escolar na ficha de inscrição ratifica as informações fornecidas, como: nome completo do estudante, data de nascimento, número da carteira de identidade, número de matrícula e o cumprimento do primeiro e segundo parágrafos deste artigo.

Art.9º Para ampliar a possibilidade de participação de mais estudantes, cada um somente

poderá participar de uma modalidade (uma coletiva e uma individual).

§único- Nas modalidades atletismo e ginástica rítmica, o estudante poderá participar de duas provas.

Art.10º Nas modalidades coletivas, cada equipe poderá inscrever, além da quantidade prevista no regulamento específico da modalidade, até 10(dez) estudantes a mais, como suplentes para eventuais substituições antes do início de cada etapa dos Jogos.

Art. 11º O período e local das inscrições de cada Etapa deverão observar o disposto no art. 5º e serão definidos pela comissão organizadora de cada Núcleo.

§ único: Cada. U.E. terá que participar em, no mínimo, duas modalidades esportivas coletivas (não podendo assim participar de apenas uma modalidade coletiva).

DAS CATEGORIAS

Art. 12º Para determinar a idade do estudante, levar-se-á em consideração o ano de nascimento.

Conforme Regulamento Geral dos **JERP 2018** haverá duas categorias, a saber:

- **A** de 15 a 17 anos nascidos de 2001 a 2003
- **B** de 12 a 14 anos nascidos de 2004 a 2006.

§1º As modalidades GR, Xadrez, Capoeira e Judô terão categorias próprias especificadas nos seus regulamentos.

§ 2º O Núcleo tem autonomia para acrescentar e/ou adaptar outras categorias.

- DAS MODALIDADES E EXPERIÊNCIAS INOVADORAS

Art. 13º Os Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2018 serão compostos pelas seguintes modalidades/experiências:

- **EXPERIÊNCIAS COMUNS** – são constituídas de modalidades tradicionalmente presentes nos Jogos, com adaptações em suas regras, para melhor atender aos princípios e objetivos dos Jogos Estudantis: Nas modalidades coletivas: Basquetebol, Futsal, Futebol de Campo, Handebol, Rugby e Voleibol; Festival de Atletismo, Festival de Ginástica Rítmica, Festival de Xadrez, Festival de Capoeira, Festival de Judô, Badminton, Ciclismo, Luta Olímpica, Natação, Tênis de mesa e Vôlei de Areia.

- **EXPERIÊNCIAS INOVADORAS** – consistem na realização de propostas de experiências de superação de problemáticas que têm envolvido o esporte escolar e outros conhecimentos da cultura corporal, inovando com práticas pedagógicas que contemplem a diversidade, a questão de gênero, as especificidades do Território de Identidade, o estudante com necessidades educacionais especiais, dentre outras. Portanto, jogos abertos às experiências regionais, considerando professor e educando como participantes da constante recriação da proposta.

DA DURAÇÃO DAS PARTIDAS, INTERRUPÇÕES e SUBSTITUIÇÕES DAS EXPERIÊNCIAS COMUNS

Art. 14º Nas modalidades basquetebol, futsal, futebol de campo e handebol, as partidas terão duração de 40min. (cronômetro corrido), divididos em 02 (dois) tempos de 20min., com intervalo de 5 min. entre o 1º e o 2º tempo. O 1º tempo será subdividido em 02 períodos de 10 min., sem intervalo. As equipes terão direito a um tempo técnico de 01 min., solicitado pelo professor, a cada tempo.

Art. 15º Haverá substituição, no 2º período, de toda a equipe que iniciou a partida. No 2º tempo, as substituições deverão ocorrer a critério do professor.

§ 1º No caso de um educando sofrer alguma contusão / lesão ainda no 1º período, seu substituto deverá permanecer no 2º período, mas não poderá continuar por tempo superior a três (03) períodos.

§ 2º O estudante não poderá retornar à partida, caso comprovada a sua contusão / lesão por meio da comunicação entre o setor médico e a coordenação da modalidade. A equipe

não será penalizada, em nenhuma hipótese, no critério do número de participantes, substituições e ponto bônus.

§3º O disposto nos artigos 14 e 15 não se aplica à modalidade voleibol (ver regulamento específico).

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 16º O sistema de competição das modalidades individuais obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.

Art. 17º Recomenda-se o sistema de rodízio simples dentro das chaves para as modalidades coletivas (preferencialmente com chaves de 03 equipes, depois chaves de 04 equipes e por último, a chave de 05 equipes).

DA CLASSIFICAÇÃO

Art. 18º Será vencedora por modalidade/gênero a equipe que somar o maior número de pontos, segundo especificação abaixo:

Equipe vencedora – 03 (três) pontos

Empate – 02 (dois) pontos

Equipe não vencedora – 01 (um) ponto

W X O (Não Comparecimento) – 00 (zero) não pontua

Bônus por apresentar Equipe Completa – 01 (um) ponto, tanto para a vencedora, quanto para a não vencedora.

§ **único** – A pontuação do atletismo, GR, voleibol e xadrez será especificada no regulamento de cada modalidade.

Art. 19º No caso de empate, para efeito de classificação, exceto atletismo, xadrez, GR e voleibol, serão considerados, respeitando a ordem, os seguintes critérios:

1º – Melhor disciplina

2º -- Maior número de ponto-bônus

3º – Maior número de vitórias

4º – Saldo de gols ou pontos (voleibol)

5º -- Maior número de gols ou pontos (voleibol)

6º – Confronto direto

7º – Sorteio

OBS.: os critérios de desempate da modalidade voleibol estão no regulamento específico.

§1º No critério disciplina, nas modalidades coletivas, será observado o menor número de advertências ou penalizações, através dos cartões registrados em súmula, e o cumprimento das cláusulas deste Regulamento.

§2º A tabela de equivalência se encontra no regulamento específico de cada modalidade, porém, nas modalidades atletismo, xadrez e GR será observado o cumprimento deste Regulamento e as adaptações dos seus respectivos regulamentos específicos.

§ 3º O estudante que sofrer penalizações somente voltará a participar dos Jogos após autorização da **Comissão de Orientação Disciplinar**, que terá como critérios norteadores, para análise dos casos, os princípios apresentados por este Regulamento.

§ 4º Os casos de indisciplina, envolvendo a torcida ou qualquer outro participante, serão tratados e dirimidos pela **Comissão de Orientação Disciplinar** e/ou pela **Comissão Organizadora** dos Jogos.

§ 5º A **Comissão de Orientação Disciplinar** será composta por 01 (um) representante dos seguintes segmentos: Coordenação JERP no NTE (Presidente), Coordenação da Modalidade e Coordenação do Local da Competição, designados pela organização dos Jogos Estudantis.

DA COMISSÃO DE ORIENTAÇÃO DISCIPLINAR

Art. 20º. A Comissão de Orientação Disciplinar será nomeada pela Coordenação dos JERP 2018 e será responsável pela organização da justiça desportiva dentro do evento. Responsabilizar-se-á pela abertura dos processos, julgamento dos pedidos e das infrações, bem como da aplicação das respectivas sanções. Será responsável por encaminhar suas decisões para a publicação nos Boletins Gerais do evento.

§ 1º. A Comissão de Orientação Disciplinar será convocada pelo seu Presidente e deverá reunir-se a qualquer hora, sempre que necessário.

§ 2º. A Comissão de Orientação Disciplinar seguirá as disposições contidas neste regulamento e na legislação desportiva nacional em vigor.

Art. 21º No JERP 2018, as pessoas físicas ou jurídicas que infringirem este Regulamento ou decisões da Comissão de Orientação Disciplinar ou cometerem faltas disciplinares no transcurso desta competição escolar ou dentro da jurisdição das sedes dos jogos, estarão sujeitas às sanções previstas neste Regulamento.

Art. 22º Todos participantes dos JERP 2018 poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- a) Advertência.
- b) Censura escrita.
- c) Suspensão.
- d) Exclusão.

Art. 23º As sanções disciplinares entrarão automaticamente em vigor a partir das decisões da Comissão de Orientação Disciplinar, devendo ser imediatamente comunicadas às Equipes e publicadas no Boletim Oficial dos JERP 2018 para ciência e cumprimento.

Art. 24º As suspensões automáticas estão descritas no regulamento específico de cada modalidade.

Art. 25º Qualquer forma de recurso deverá obedecer aos procedimentos estabelecidos no Regulamento.

§Único. O Portal da Educação – Link em Estudantes–Jogos estudantis será disponibilizado pela Comissão Organizadora do JERP 2018 para a comunicação das sanções.

Art. 26º Será encaminhado relatório à Comissão de Orientação Disciplinar para análise e pronunciamento, no caso do aluno-atleta, equipe ou delegação que, sem prévia autorização da Comissão Organizadora, retirar-se do jogo ou prova, competição ou evento antes do término de sua participação.

§ Único – Em caso de sanção disciplinar aplicada pela Comissão Disciplinar, a Comissão Organizadora analisará as sanções administrativas cabíveis.

Art. 27º Qualquer inscrição realizada de forma irregular será encaminhada à Comissão Disciplinar Especial para as devidas providências.

DOS PROTESTOS

Art. 28º Todo protesto deverá ser apresentado à Coordenação Local dos JERP, onde será protocolado, para as providências cabíveis.

§1º – Caberá exclusivamente ao reclamante o ônus da prova.

§2º – Qualquer forma de protesto deverá obedecer aos procedimentos e prazos imediatos que deverão se adequar às variações dos espaços/tempos entre os jogos dentro de cada modalidade esportiva/fase de competição e que serão estabelecidos pela Comissão de Orientação Disciplinar.

§3º–Transcorridos os prazos estabelecidos a definir nos respectivos Congressos Técnicos, o reclamante perderá o direito ao protesto.

DAS EQUIPES

Art. 29º Cada equipe deverá apresentar-se completa, 30 minutos antes do início previsto para a partida, com seu responsável, munida do original de documentos oficiais de identidade de cada estudante (identidade, passaporte, habilitação, carteira do trabalho, ficha de matrícula do SGE com foto assinada e carimbada pelo Gestor da U.E) e da papeleta fornecida pela organização, preenchida com a relação dos estudantes.

Art.30º Considera-se **equipe completa** aquela que se apresentar para a partida como quantitativo de estudantes definido pelo regulamento específico.

§1º A equipe que apresentar-se completa e cumprir o disposto no art. 15 receberá bônus correspondente a 01 (um) ponto, que será acrescentado aos pontos obtidos na partida.

§2º A equipe que iniciar a partida incompleta poderá complementar-se, impreterivelmente, antes do início do 2º período, para cumprimento do artigo 15 e fazer jus ao bônus. No caso do voleibol, ver regulamento específico.

Art. 31º Considera-se **equipe incompleta** aquela que se apresentar para a partida com o quantitativo de estudantes igual ou superior à quantidade mínima prevista no regulamento específico de cada modalidade e inferior ao quantitativo máximo, salvo o disposto no artigo 20, §2º.

§ 1º A equipe que jogar incompleta, ainda que tenha vencido ou empatado a partida, não acrescentará o ponto bônus aos pontos obtidos na partida.

§ 2º A equipe que se apresentar incompleta somente poderá jogar se estiver com a quantidade mínima de estudantes disposta no regulamento específico da modalidade (anexo).

Art. 32º Será declarado W.O para a equipe que não se apresentar com a quantidade mínima de estudantes, depois de expirado o tempo de 15 min., a contar do término da partida anterior, se recusar a jogar ou não comparecer.

§ 1º A equipe que perder por W.O será notificada pela Comissão Organizadora dos Jogos, por meio de documento enviado à unidade escolar, porém, não será excluída da competição.

§ 2º Em caso de abandono ou não comparecimento da equipe, sem justificativa aceitável e/ou prévia comunicação, os responsáveis diretos serão notificados e advertidos pelo órgão gestor e comissão de organização.

DA PREMIAÇÃO

Art. 33º Haverá premiação com *display* para a unidade escolar e medalhas para os estudantes classificados e professores responsáveis até o 3º lugar por modalidade/gênero. Nas modalidades atletismo e GR a premiação por equipe de 1º ao 3º lugar, a de provas e aparelhos será de acordo com o disposto no regulamento específico.

§ único - Sugere-se observar a valorização da participação, por meio de certificado ou *display*, não se restringindo à premiação convencional.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 34º As unidades escolares que não possuem uniformes deverão apresentar-se com *short* ou bermuda de cor padrão e a camisa do uniforme da unidade escolar. Para estes, serão disponibilizados pela organização dos Jogos, durante a partida, coletes numerados. As exigências das modalidades constarão em seus regulamentos específicos.

Parágrafo único – Os uniformes deverão conter a marca da escola, não sendo permitidos uniformes com alusão a quaisquer marcas comerciais, campanhas políticas, cigarros e bebidas alcoólicas.

Art. 35º Todas as etapas terão seus Congressos Técnicos em data e local definidos pelo Núcleo.

Art. 36º É proibido o uso de bebidas alcoólicas e de qualquer tipo (fumo ou substâncias entorpecentes), nas dependências dos locais dos Jogos, incluindo alojamentos e refeitórios.

Art. 37º Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

DAS MODALIDADES ESPECÍFICAS

Art. 38º Regulamentos específicos por modalidades e festivais das experiências comuns encontram-se em anexo, na seguinte ordem:

- 1 – Regulamento de Atletismo**
- 2 – Regulamento de Basquetebol**
- 3 – Regulamento de Futebol**
- 4 – Regulamento de Futsal**
- 5 – Regulamento de Handebol**
- 6 – Regulamento de Voleibol**
- 7 – Festival de GR**
- 8 – Festival de Xadrez**

ANEXO1

Regulamentos Específicos das Modalidades

1. O **Festival de Atletismo** será regido pelo Regulamento dos **Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia - JERP**, baseado nas regras oficiais do Atletismo.

2. A confirmação da participação dos alunos na competição poderá ser feita até 30 (trinta) minutos antes do início de cada prova, mediante apresentação da carteira de identidade, ou documento de identificação oficial com foto.

3. Conforme Regulamento Geral dos **JERP** haverá duas categorias, a saber:

- **A** de 15 a 17 anos nascidos de 2001 a 2003
- **B** de 12 a 14 anos nascidos de 2004 a 2006.

4. Para determinar a Categoria levar-se-á em conta o ano de nascimento do estudante.

5. O estudante só poderá participar em uma única categoria.

6. Cada Unidade Escolar poderá inscrever em cada Categoria 02 atletas por prova e uma equipe de revezamento.

7. Cada estudante poderá participar de até 02 (duas) provas e mais o revezamento;

Parágrafo Único – Caso as provas individuais sejam de pista, apenas 01 (uma) poderá ser em distância superior a 250 metros. No caso das provas de 1.000 e dos 1.500 metros rasos, o atleta somente pode participar de uma prova;

8. As provas disputadas em cada categoria serão as seguintes:

CATEGORIAA

- **Corridas** -100 m rasos, 400 m rasos, 1.500 m rasos, Revezamento Medley (revezamento na distância de 1000m, com educando correndo, na seguinte ordem: 100m, 200m, 300m e 400m);
- **Saltos** - Distância e Altura;
- **Arremesso** - Peso (4 kg fem. e 5 kg masc.);
- **Lançamentos** - Disco (1 kg Fem. e 1,5 Kg. Masc.) e Lançamento de dardo (600 gramas Fem. e 700 gramas Masc.).

CATEGORIAB

- **Corridas** -75 m rasos, 250 m rasos, 1.000m rasos, Revezamento 4X75 m. rasos;
- **Saltos** - Distância e Altura;
- **Arremesso** - Peso (3 kg fem. e 4 kg masc.);
- **Lançamentos**-Disco (750gramas Fem. E 1 kg Masc.) e Lançamento de dardo (500 gramas Fem. e 600 gramas Masc.).

9. Todas as provas serão disputadas como finais por tempo, exceto os 100m rasos e os 75m rasos, que terão semifinais por tempo quando necessário.

10. A composição das séries, balizamento e ordem preliminar de arremessos e lançamentos serão definidos pela Coordenação Técnica da competição.

11. Serão premiados com medalhas os estudantes classificados em 1º, 2º e 3º lugares, em cada prova e em cada categoria.

12. Serão premiadas com troféus as Unidades Escolares classificadas em 1º, 2º e 3º lugares, em cada Categoria e em cada gênero, cujas equipes constam com maior número de pontos, conforme quadro abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1ºlugar	13pontos
2ºlugar	08pontos
3ºlugar	06pontos
4ºlugar	05pontos
5ºlugar	04pontos
6ºlugar	03pontos
7ºlugar	02pontos
8ºlugar	01pontos

13. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora dos **JERP-BA**.

1. Os **Jogos de Basquetebol** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação	
		Vencedora	Não vencedora
Equipe Completa*	10 estudantes	03	01
Equipe Incompleta	05 a 09 estudantes	03	01
W.O	Menos de 05 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	03	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Em caso de empate no tempo regular, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

4. Em caso de W.O a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 20x00. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil para a partida, será declarado o duplo W.O.

5. A bola de jogo será disponibilizada pela organização dos Jogos.

6. Não será permitido aos estudantes jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a sua integridade física.

7. Para o critério de classificação "melhor disciplina", fica estabelecida a seguinte pontuação:

- a) falta técnica – 01(um)ponto;
- b) falta antidesportiva – 02 (dois) pontos;
- c) falta desqualificante por número de faltas – 06 (seis) pontos;
- d) falta desqualificante direta – 10 (dez) pontos.

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

8. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.

1. Os **Jogos de Futebol** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação		
		Vencedora	Empate	Não vencedora
Equipe Completa*	18estudantes	03	02	01
Equipe Incompleta	07 a 17 estudantes	03	02	01
W.O	Menos de 07 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	03	-----	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Cada equipe poderá solicitar 1 (um) tempo técnico de 1 minuto de duração em cada tempo do jogo.

4. Não será permitido ao estudante jogar sem calçado, meiões e caneleira.

5. Para o critério de classificação “melhor disciplina”, fica estabelecida a seguinte pontuação:

- a) cartão amarelo = 05 pontos;
- b) cartão vermelho (2º amarelo) = 10 pontos;
- c) cartão vermelho direto = 20 pontos.

OBS.: O segundo cartão amarelo não será computado na soma total, e sim o cartão vermelho (ex: 5 do amarelo + 10 do vermelho = 15 pontos).

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

6. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.

1. Os **Jogos de Futsal** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação		
		Vencedora	Empate	Não vencedora
Equipe Completa*	10 estudantes	03	02	01
Equipe Incompleta	03 a 09 estudantes	03	02	01
W.O	Menos de 03 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	03	-----	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Nenhuma equipe poderá jogar com **menos de 3 (três)** estudantes, podendo complementar a súmula do jogo somente até o **desenvolvimento do 2º período** (1º tempo).

4. O estudante penalizado com 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho somente retornará aos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar.

5. Para compor o uniforme:

a. O estudante deverá jogar de tênis, meiões e caneleiras, não sendo permitido o uso de tênis de futebol *society*;

b. quando a equipe não possuir caneleira, a organização dos Jogos disponibilizará para uso a título de empréstimo.

6. Para o critério de classificação "melhor disciplina", fica estabelecida a seguinte pontuação:

a) cartão amarelo = 05 pontos;

b) cartão vermelho (2º amarelo) = 10 pontos;

c) cartão vermelho direto = 20 pontos.

OBS.: O segundo cartão amarelo não será computado na soma total, e sim o cartão vermelho (ex: 5 do amarelo + 10 do vermelho = 15 pontos).

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

7. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.

1. Os **Jogos de Handebol** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação		
		Vencedora	Empate	Não vencedora
Equipe Completa*	14 estudantes	03	02	01
Equipe Incompleta	05 a 13 estudantes	03	02	01
W.O	Menos de 06 estudantes Recusa a jogar	03	-----	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Os uniformes ou coletes poderão ser numerados de 01 a 99, com números na frente e nas costas dos mesmos.

4. O uniforme dos goleiros não poderá ser da mesma cor do uniforme dos jogadores de linha de ambas as equipes nem dos goleiros da outra equipe.

5. O estudante, professor ou membro da comissão técnica que for desqualificado e citado em súmula (exceto a desqualificação automática pela 3ª exclusão de 2 minutos), somente retornará aos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar.

6. A bola de jogo será disponibilizada pela organização dos Jogos.

7. Quando o jogo tiver que ter um vencedor, por característica da fase, será jogada uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 min. Persistindo o empate, serão cobrados “tiros de sete metros” (03 cobranças por equipe). Ainda persistindo o empate, serão cobrados “tiros de sete metros” (01 cobrança por equipe) até definir o vencedor.

8. Para o critério de classificação “melhor disciplina” fica estabelecida a seguinte pontuação:

- a) cartão amarelo (advertência): 01(um)ponto;
- b) exclusão 2 (dois) minutos: 02 (dois) pontos;
- c) desqualificação direta: 10 (dez) pontos.

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

9. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-B

1. Os **Jogos de Voleibol** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação	
		Vencedora	Não vencedora
Equipe Completa*	12 estudantes	02	01
Equipe Incompleta	06 a 11 estudantes	02	01
W.O	Menos de 06 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	02	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Os jogos de voleibol serão disputados em 03 (três) sets (dois sets vencedores), obedecendo ao seguinte e score:

3.1 Primeiro e segundo sets de 25 (vinte e cinco) pontos, com limite máximo de 27 (vinte e sete) pontos;

3.2 Terceiro set, quando necessário, de 15 (quinze) pontos sem limite, ou seja, só encerrando com diferença de 02 (dois) pontos a partir do empate em 14 x14.

3.3 Serão concedidos 02 (dois) tempos técnicos de 30 (trinta) segundos para cada equipe, em cada set.

4. No 1º set não poderá haver substituição até que qualquer uma das equipes chegue ao 12º ponto, salvo os casos de contusão. Neste momento, todos os estudantes “titulares” serão substituídos e os substitutos permanecerão até o final do 1º set. No 2º set, as substituições ocorrerão segundo as regras oficiais.

5. Altura da rede

Feminino	Masculino
2,24m	2,43m

6. Critérios de desempate – 1º Disciplina; 2º Maior número de ponto-bônus; 3º Saldo de sets; 4º Saldo de pontos; 5º Sets average; 6º Pontos average; 7º Confronto direto; 8º Sorteio.

7. Para o critério de classificação “melhor disciplina”, fica estabelecida a seguinte pontuação:

a) cartão amarelo (advertência): 05 (cinco) pontos;

b) cartão vermelho: 10 (dez) pontos;

c) desqualificação/expulsão: 15 (quinze) pontos.

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

8. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.

FESTIVAL E COMPETIÇÃO DE GINÁSTICA RÍTMICA – GR

1. Realizaremos, simultaneamente, o festival e a competição de Ginástica Rítmica.
 - a. As escolas poderão participar do festival com até duas apresentações de Ginástica Rítmica ou Ginástica Geral.
 - b. No festival, o tempo máximo de apresentação por número é de 05 (cinco) minutos.
 - c. **O número de estudantes inscritos, somando os participantes do festival e da competição é de, no máximo, 24 estudantes.** As apresentações do festival devem ser em grupo.
 - d. Na competição, as escolas poderão participar no individual e/ou no conjunto.
 - e. A escola poderá participar dos dois momentos ou apenas do festival. **A participação na competição está vinculada à participação no festival.**

ATENÇÃO: é obrigatória a apresentação de um documento de identidade com foto atualizada da estudante para a competição. A estudante que não apresentar o documento de identificação com foto poderá participar, mas a escola não receberá os pontos do conjunto e/ou do individual (considerar-se-á o ano de nascimento).

Para a inscrição do estudante no Festival e Competição de Ginástica Rítmica será obrigatório a entrega do atestado da escola assinado pelo diretor, comprovando que o estudante é matriculado na escola que ele representa, acompanhado da cópia da carteira de identidade ou documento legal com foto.

A competição de Ginástica Rítmica será regida pelo que dispuser o Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2018; baseado no regulamento técnico do Torneio Nacional de GR e nas regras oficiais da modalidade.

2. Composição das equipes:

Individual – a equipe será composta de 02 ginastas titulares e 01 reserva.

Conjunto – a equipe será composta de 05 ginastas titulares e 02 reservas.

3. É obrigatória a entrega de **04** cópias da ficha de avaliação de dificuldade e **02** cópias da ficha de execução para a prova de Individual e de Conjunto.

4. A música pó dera ser instrumental ou cantada por coral. **Atenção:** não poderá ser utilizada música com palavra compreensível em qualquer língua.

5. Para cada música, somente poderá ser utilizado **um CD** que deverá estar identificado.

a. para o individual, com o nome da estudante, o nome da escola, o aparelho, o nome da música, o(s) nome(s) do(s) autor(es), o tempo da música (tempo do exercício: 1'15" a 1'30").

Obs: Tentem evitar músicas com o tempo máximo para as estudantes da categoria infantil.

b. para o conjunto, deve constar o nome da escola, o aparelho, o nome da música, o(s) nome(s) do(s) autor(es) e o tempo da música (tempo do exercício: 2'15" a 2'30").

Atenção: Este ano testaremos a colocação antecipada das músicas no PC afim de agilizarmos o evento, para isto solicitamos que as professoras também leve mas músicas identificadas em pen drive.

6. As categorias e provas serão as especificadas abaixo:

		Idade	Programa da Competição
Categoria A	Adulto	15 anos a 17 anos – ano de nascimento – 2001 a 2003.	Individual – Bola Conjunto – 05 Bolas
Categoria B (subdividida em dois níveis)	B-1 – Infantil	10 a 12 anos – ano de nascimento – 2006 a 2008.	Individual – Bola Conjunto – 05 Arcos
	B-2 – Juvenil	13 a 14 anos – ano de nascimento – 2004 a 2005.	Individual – Bola Conjunto – 05 Fitas
Categoria C	Adulto	18 anos acima – ano de nascimento –2000.	Individual – Arco Conjunto – 05 Arcos

7. Premiação e classificação por categoria: concurso final

Individual geral por aparelho – medalha da 1ª a 6ª colocação, por categoria.

a) Individual geral por equipe – medalha da 1ª a 3ª colocação, por categoria.

b) Conjunto – medalha da 1ª a 3ª colocação, por categoria e display para a escola. Para participar da premiação geral – até o 3º lugar, a Escola deve participar da competição individual e da competição do conjunto em cada categoria. Caso não haja o conjunto de nenhuma escola, soma-se o resultado das estudantes por escola por equipe individual.

Serão fornecidos Displays de participação para todos os participantes e todas as escolas.

Regra para obtenção de pontos - EQUIPE:

As escolas receberão pontos por categoria de acordo com a classificação de suas estudantes no individual geral e pela classificação do conjunto, conforme tabela abaixo:

Crítérios de pontuação para classificação das escolas			
Individual	Pontos	Conjunto	Pontos
1º	15	1º	23

2º	12	2º	18
3º	09	3º	14
4º	07	4º	11
5º	06	5º	09
6º	05	6º	08
7º	04	7º	06
8º	03	8º	05
9º	02	9º	03
10º	01	10º	02

- Serão computadas notas até o 10º (décimo) lugar de cada categoria.
- Em caso de empate será considerada campeã a escola que tiver o conjunto. Persistindo o empate será considerada a classificação dos individuais na categoria.

Observação: a classificação do conjunto contará do brado em caso de desempate.

Execução observada para a nota do individual das três categorias:

Faltas artísticas e faltas técnicas.

Pontuação = 10 pontos no máximo, conforme o Código Internacional de Pontuação.

Penalidade: 0,50 por cada dificuldade a mais ou a menos de cada grupo corporal.

0,30 por ausência do pivô obrigatório ou de uma dificuldade do grupo corporal.

Cálculo da nota final: somatório da nota de **D + E**.

Nota final: resultado do somatório da nota de Dificuldade + Execução

Infantil = 15,00 pontos no máximo;

Juvenil = 16,00 pontos no máximo;

Adulto = 17,00 pontos no máximo.

Observação: Por se tratar de um evento escolar e, observando a sugestão do Torneio Nacional de GR–2014; acatamos que o conceito de Maestria pode ser substituído por Manejo dos Aparelhos que consiste em combinações dos elementos dos aparelhos.

Incluem combinações dos elementos do aparelho: elementos da Tabela dos Grupos Fundamentais específicos de cada aparelho e também os outros Grupos Técnicos do aparelho e dos Critérios de Maestria.

Os Elementos de Manejo dos aparelhos podem ser realizados durante:

- Uma dificuldade Corporal (D).
- Uma Combinação de Passos de Dança.

A maestria e o manejo dos aparelhos serão validados se não houver falta de execução.

Os Grupos Fundamentais podem ser repetidos, os outros grupos técnicos podem ser utilizados somente uma vez.

Na ficha oficial de Dificuldade os manejos se identificam como:

M + Base (critérios) = 0,20

Consistem de três componentes:

- **Mínimo 01 BASE: Grupos Fundamentais e/ou Outros Grupos Técnicos do aparelho + no mínimo de 02 critérios**

7.1. REGULAMENTO ESPECÍFICO POR CATEGORIA – Provas

7.1.1. CATEGORIA INFANTIL

Individual – BOLA

Exigências:

Dificuldade: valor máximo 05 pontos.

Dificuldade corporal: mínimo de 04 e máximo de 06.

Passo de Dança: mínimo de 01; valor 0,30 pontos.

Elementos Dinâmicos de Rotação: máximo de 02.

Maestria e/ou Manejo dos aparelhos: valor 0,20.

Permitido dificuldades corporais múltiplas e mistas.

Permitido os critérios de onda total e elementos com rotação do corpo para aumentar o valor da dificuldade corporal (+ 0,10).

Atenção: Os 03 Grupos Corporais – salto, equilíbrio e rotação – devem estar representados. **Obrigatório um pivô de no mínimo 180° (na 1/2 ponta) como elemento de rotação.**

Conjunto: 05 BOLAS

Exigências:

Dificuldade: valor máximo 05 pontos.

Dificuldade: máximo de 04 trocas e 03 corporais = valor total 07 dificuldades.

Passos de Dança: = mínimo de 1 = valor 0,30.

Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 01.

Elementos de colaboração: mínimo de 04.

Distância da troca: mínimo de **5 a 6 metros** para receber a bonificação de 0,10.

Atenção: No exercício de grupo, os 03 grupos de movimentos corporais (salto, equilíbrio,

rotação) devem estar representados; mínimo de 01 dificuldade de cada grupo. **Obrigatório um pivô de, no mínimo, 180° (na 1/2 ponta) como elemento de rotação.**

7.1.2. CATEGORIA JUVENIL

Individual – BOLA

Exigências:

Dificuldade: valor máximo 06 pontos.

Dificuldade corporal: mínimo de 04 e máximo de 07.

Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30.

Elementos Dinâmicos de Rotação: máximo de 02.

Maestria e/ou Manejo dos aparelhos: valor 0,20.

Permitido dificuldades corporais múltiplas e mistas.

Permitido os critérios de onda total e elementos com rotação do corpo para aumentar o valor da dificuldade corpora I (+ 0,10).

Atenção: Os 03 Grupos Corporais – salto, equilíbrio e rotação – devem estar representados. **Obrigatório um pivô de no mínimo 180° (na ½ ponta) como elemento de rotação.**

Conjunto: 05 ARCOS

Exigências:

Dificuldade: valor máximo 06 pontos.

Dificuldade: máximo de 04 trocas de aparelho e 04 corporais = valor total 08 dificuldades.

Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30.

Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 01.

Elementos de colaboração: mínimo de 04.

Distância da troca: mínimo de **6 metros** para receber a bonificação de 0,10.

Atenção: No exercício de grupo deve ser representado pelos 03 grupos de movimentos corporais (salto, equilíbrio, rotação); mínimo de 01 dificuldade de cada grupo. **Obrigatório um pivô de, no mínimo, 180° (na 1/2 ponta) como elemento de rotação.**

7.1.3 CATEGORIA ADULTA – A

Individual – BOLA

Exigências:

Dificuldade: valor máximo 07pontos.

Dificuldade corporal: mínimo de 06 e máximo de 09.

Passo de dança: 01 no mínimo; valor 0,30.

Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 03

.Maestria e/ou Manejo dos aparelhos: valor 0,20.

Permitido dificuldades corporais múltiplas e mistas.

Permitido os critérios de onda total e elementos com rotação do corpo para aumentar o valor da dificuldade corporal (+ 0,10).

Atenção: Os 03 Grupos Corporais – salto, equilíbrio e rotação – devem estar representados. **Obrigatório um pivô de no mínimo 180° (na 1/2 ponta) como elemento de rotação.**

Prova: Conjunto – 05 FITAS (05 metros no mínimo)

Exigências:

Dificuldade: valor máximo 07pontos.

Dificuldade: máximo de 04 trocas de aparelho e 04 corporais = valor total 08dificuldades.

Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30.

Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 01.

Elementos de colaboração: mínimo de 06.

Distância da troca: mínimo de **6 metros** para receber a bonificação de 0,10.

Atenção: Os 03 Grupos Corporais – salto, equilíbrio e rotação – devem esta representados. **Obrigatório um pivô de no mínimo 180°(na ½ ponta) como elemento de rotação.**

7.1.4 CATEGORIA ADULTA – C

Individual –ARCO

Exigências:

Dificuldade: valor máximo 07pontos.

Dificuldade corporal: mínimo de 06 e máximo de 09.

Passo de dança: 01 no mínimo; valor 0,30.

Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 03.

Maestria e/ou Manejo dos aparelhos: valor 0,20.

Permitido dificuldades corporais múltiplas e mistas.

Permitido os critérios de onda total e elementos com rotação do corpo para aumentar o valor da dificuldade corporal (+ 0,10).

Atenção: Os 03 Grupos Corporais – salto, equilíbrio e rotação – devem estar representados. **Obrigatório um pivô de no mínimo 180° (na 1/2 ponta) como elemento de rotação.**

Prova: Conjunto – 05 ARCOS

Exigências:

Dificuldade: valor máximo 07 pontos.

Dificuldade: máximo de 04 trocas de aparelho e 04 corporais = valor total 08 dificuldades.

Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30.

Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 01.

Elementos de colaboração: mínimo de 06.

Distância da troca: mínimo de **6 metros** para receber a bonificação de 0,10.

Atenção: Os 03 Grupos Corporais – salto, equilíbrio e rotação – devem estar representados. **Obrigatório um pivô de no mínimo 180°(na ½ ponta) como elemento de rotação.**

9. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora dos JERP-BA – 2018.

1. O **Festival de Xadrez** será regido pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseado nas regras oficiais da modalidade.
2. A categoria será única, sem distinção de idade ou gênero.
3. Cada Núcleo definirá a quantidade de participantes por unidade escolar.
4. Será adotado exclusivamente o sistema de empareiramento *suíço* em 05 (cinco) rodadas, com tempo de reflexão de 30 minutos para cada jogador, *nocaut*, ver quadro abaixo. Neste sistema, o participante deverá fazer todos os seus lances no tempo de 30 minutos. O registro dos lances em planilha é facultativo.
5. Para efeito de desempate, serão adotados, nessa ordem, os seguintes critérios: (1) CONTAGEM PROGRESSIVA (soma do total dos pontos obtidos pelo jogador ao término de cada rodada); (02) MILÉSIMOS TOTAIS ou *BUCHHOLZ* (soma dos pontos dos adversários); (03) MILÉSIMOS MEDIANOS ou *MEDIAN BUCHHOLZ* (soma dos pontos dos adversários, excluindo-se o de maior pontuação e o de menor pontuação); (04) *SONNEBORN-BERGER* (soma ponderada dos pontos de todos os adversários proporcionalmente aos respectivos resultados obtidos); (05) NÚMERO DE VITÓRIAS com as peças pretas; (06) SORTEIO.
6. Cada estudante participante deverá estar munido de 01 (um) conjunto de peças de xadrez, se possível, 01 (um) relógio de xadrez durante as rodadas, material de sua inteira responsabilidade.
7. O educando participante deverá acatar respeitosamente as decisões tomadas pela arbitragem e comportar-se eticamente.
8. Durante a partida, os participantes não podem fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos de outros ou analisar a partida em outro tabuleiro.
9. Nenhuma análise é permitida na sala do torneio durante as partidas, tanto por jogadores como por espectadores. Jogadores que terminarem suas partidas serão considerados espectadores.
10. Aos participantes não será permitido deixar a sala do torneio sem a permissão do árbitro. Também é proibido distrair ou perturbar o colega da partida.
11. A partida é perdida pelo jogador que, durante o andamento da mesma, recusa-se a seguir o presente regulamento. A pontuação do colega da mesa correspondente deve ser decidida pelo árbitro.
12. Lances ilegais não causam necessariamente a derrota. Para um primeiro lance legal feito por um jogador, o árbitro deve dar dois minutos extras ao adversário; para um segundo lance ilegal feito pelo mesmo jogador, o árbitro novamente deve dar dois minutos extras ao adversário; a um terceiro lance ilegal pelo mesmo jogador, o árbitro deve declarar a partida perdida para o jogador que jogou incorretamente.

13. O participante deverá apresentar-se no local do evento com 30 (trinta) minutos de antecedência. Os eventuais atrasos serão analisados e resolvidos pela coordenação da modalidade sem prejuízo ao andamento da competição.

14. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA –2018.

Quadro do Xadrez Rápido

B1 - A “partida de xadrez rápido” é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo pré-determinado, de 15 a 60 minutos para cada jogador.
B2 – Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez da FIDE, exceto onde forem regidos pelas Leis de Xadrez Rápido, adiante especificadas.
B3 - Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.
B4 - Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não será permitido o toque com o referido rei.
B5-O árbitro poderá intervir de acordo como disposto no Artigo 4º (Ato de mover as peças) somente se for requerido por um ou ambos os jogadores.
B6-Um lance ilegal está completo assim que o relógio do adversário for posto em movimento. O adversário tem, então, o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal, desde que não tenha feito seu lance. Apenas após tal reclamação é que o árbitro poderá intervir. Entretanto, se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.
B7-As ETA é considerada caída quando for feita um a reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta.
B8-Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro. Para a reclamação ser bem-sucedida, depois que os relógios tiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar ‘em pé’ e a de seu adversário caída.
B9 - Se ambas as setas estiverem caídas, a partida está empatada.

ANEXO2

Ficha Síntese da Etapa1Projetodidático-pedagógico

Unidade escolar: Porte:

Nível de ensino:

Município: NTE:

Dependência administrativa: () Municipal () Estadual () Federal

Gestor:

Professor responsável:

Professor (es) envolvido (s) / área de atuação:

Nome:

Quant. de estudantes: Feminino () Masculino () Total ()

Quant. de estudantes com necessidades educacionais especiais, dentre o total:

Feminino () Masculino ()

Período de realização:

Objetivos:

Conhecimentos tratados:

Descrição do projeto:

Recursos utilizados:

Dificuldades:

Aspectos relevantes:

Elementos superadores em destaque:

Sugestões / observações:

*** Caso seja possível, sugerimos que o relatório seja enriquecido com fotos e depoimentos de estudantes.**

Local/data e assinatura do Diretor e do responsável pelo projeto.

EQUIPE DE SISTEMATIZAÇÃO

Ana Carolina dos Santos de Jesus (Secretaria da Educação)
Francisco Raimundo Côrtes Camarão (Secretaria da Educação)
José Fernandes Maciel Lima (Secretaria da Educação)
Katia Simas Stanchi (Secretaria da Educação)
Maria das Graças (Secretaria da Educação)
Neuber Leite Costa (Secretaria da Educação)
Osmar Milazzo (Secretaria da Educação)
Patrícia Santos Anunciação (Secretaria da Educação)
Orêncio Moreira Couto (Secretaria da Educação)

