



# **REGULAMENTO JOGOS DA PRIMAVERA 2024**



**DIRETORIA MUNICIPAL DE ESPORTES**  
**JOGOS DA PRIMAVERA – 2024**  
**QUINQUAGÉSIMA PRIMEIRA EDIÇÃO**  
**REGULAMENTO GERAL**

<b>CAPÍTULO I – Finalidades</b>	<b>03</b>
<b>CAPÍTULO II – Promoção, Divulgação e Realização</b>	<b>03</b>
<b>CAPÍTULO III – Organização</b>	<b>03</b>
<b>CAPÍTULO IV – Participação</b>	<b>04</b>
<b>CAPÍTULO V – Inscrições</b>	<b>04</b>
<b>CAPÍTULO VI – Identificação do Atleta</b>	<b>06</b>
<b>CAPÍTULO VII – Jogos, Horários e Formas de disputas</b>	<b>06</b>
<b>CAPÍTULO VIII – Modalidades</b>	<b>08</b>
<b>CAPÍTULO IX – Regulamentação das Modalidades</b>	<b>08</b>
<b>CAPÍTULO X - Premiação</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO XI – Penalidades e Recursos</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO XII – Comissão Central Organizadora</b>	<b>25</b>
<b>CAPÍTULO XIII – Disposições Gerais</b>	<b>25</b>
<b>ANEXO 1 –Modelo de Carteirinha</b>	<b>27</b>

## CALENDÁRIO DOS JOGOS

EVENTOS	DATA	LOCAL	HORÁRIO
PERÍODO DE INSCRIÇÃO DOS JOGOS	De 02 a 12 de setembro	Av. Brasil Sul antigo Centro Administrativo	08:00 as 11:30 horas 14:00 as 17:30 horas
CONSELHO ARBITRAL	DIA 02 de setembro 2ª feira	Ginásio Internacional	19:00 horas
PERÍODO DE INSCRIÇÃO CONCURSO RAINHA E REI	De 02 a 06 de setembro	Av. Brasil Sul antigo Centro Administrativo	08:00 as 11:30 horas 14:00 as 17:30 horas
CONCURSO RAINHA E REI	DIA 14 de setembro sábado	Teatro Municipal	19:00 horas
DESFILE DE ABERTURA DOS JOGOS	Dia 20 de Setembro 6ª feira	Ginásio Internacional	18:30 hs concentração e 19:00 hs início do desfile
INÍCIO DOS JOGOS	27 de setembro		

### CAPÍTULO I FINALIDADES

Art. 1º - Os JOGOS DA PRIMAVERA é estritamente escolar e tem por finalidade congrega os estudantes de Anápolis dos ensinos: Fundamental, Médio e Superior, fortalecendo o vínculo entre os professores e alunos e estimulando a prática desportiva, valorizando o caráter educativo e socializador do esporte.

### CAPÍTULO II PROMOÇÃO, DIVULGAÇÃO E REALIZAÇÃO

Art. 2º - Os JOGOS DA PRIMAVERA serão promovidos pela Prefeitura de Anápolis e realizados pela SECRETARIA DE INTEGRAÇÃO SOCIAL/DIRETORIA DE ESPORTES.

### CAPÍTULO III ORGANIZAÇÃO

Art. 3º - Os JOGOS DA PRIMAVERA serão organizados e executados pelas seguintes comissões:

- a) Secretaria de Integração e Diretoria de Esportes;
- b) Coordenadores de Modalidades.

Art. 4º - OS JOGOS DA PRIMAVERA, para todo e qualquer efeito, obedecerão à seguinte ordem legal:

- 1º - Este Regulamento;
- 2º - Regras Oficiais das Modalidades;
- 3º - Comissão Central Organizadora;
- 4º - Código Brasileiro de Justiça Desportiva;



## CAPÍTULO IV DA PARTICIPAÇÃO

Art. 5º - Poderão participar dos JOGOS DA PRIMAVERA equipes representativas das instituições de ensino das Redes Pública e Privada ligados a Coordenação Regional de Educação de Anápolis.

Art. 6º - Somente poderão participar dos jogos alunos regularmente matriculados e frequentando as aulas em seus respectivos estabelecimentos de ensino.

**Art. 7º - É condição obrigatória a participação da entidade no desfile de abertura da QUINQUAGÉSIMA PRIMEIRA EDIÇÃO DOS JOGOS DA PRIMAVERA, com o número exato de 10 pessoas (atletas ou não) todas com o uniforme PADRÃO da entidade (calça jeans e camiseta ou uniforme de joga, sob pena de eliminação sumária dos jogos.**

§ 1º - As entidades desfilarão por ordem de chegada no local da concentração e cada uma delas terá uma placa de identificação com nome da entidade escolar, essa placa será fornecida pela organização dos jogos.

§ 2º - As entidades que inscreveram menos de 10 **atletas** somente nas modalidades individuais, **deveram desfilar com no mínimo um (1) atleta de cada modalidade inscrita. Esta condição será fiscalizada. O não cumprimento desta norma implicará a desclassificação da entidade de ensino.**

§ 3º - As entidades que não desfilarão **serão eliminadas** dos jogos, tanto nas modalidades individuais quanto nas modalidades coletivas nas quais foram inscritas.

§ 4º - Se porventura, em caso de situações climáticas adversas momentos antes do início do desfile de abertura, a C.C.O. decidir suspender a realização do mesmo, os responsáveis serão avisados do cancelamento, sem ônus de eliminação.

**Art. 8º - Para dar mais destaque à abertura, o 3º lugar nos Jogos da Primavera em 2023: 3º lugar - Colégio Estadual da Polícia Militar de Goiás-Unidade Gabriel Issa, o 2º lugar - Escola Crescer e o 1º lugar - Colégio Estadual da Polícia Militar de Goiás-Unidade Dr. Cesar Toledo) desfilarão na antepenúltima, penúltima e última posição respectivamente.**

## CAPÍTULO V INSCRIÇÕES

Art. 9º - As inscrições deverão ser feitas em formulário próprio de cada modalidade, que estarão disponíveis no site [www.anapolis.go.gov.br](http://www.anapolis.go.gov.br). **Elas deverão ser DIGITADAS, carimbadas e assinadas pelo<sup>(a)</sup> diretor<sup>(a)</sup>, vice diretor<sup>(a)</sup> ou secretário<sup>(a)</sup> geral**, atestando a veracidade dos dados exigidos neste Regulamento e entregues **(PRESENCIALMENTE), em duas vias**, na Diretoria Municipal de Esportes na Av. Brasil 200, antigo prédio do antigo Centro Administrativo das 08:00 as 11:30 horas e das 14:00 as 17:00 horas de Segunda a sexta-feira.

§ 1º - Outra alternativa **(para entidades que não são da cidade de Anápolis, isto é, entorno e cidades próximas ligadas a CRE Anápolis)**, será a ficha digitalizada com carimbo e assinatura da direção da entidade, e enviada por e-mail (51jogosprimavera@anapolis.go.gov.br). Não serão aceitas fichas rasuradas ou borradas.

§ 2º - As fichas de inscrições deverão ter no mínimo para serem aceitas 01 treinador e 01 auxiliar técnico.



§ 3º – Será obrigatório a **inclusão de um e-mail** na ficha de inscrição da entidade, onde este será a principal via de comunicação entre a CCO e a equipe, todo e qualquer e-mail enviado, em conformidade com o e-mail da ficha de inscrição, será validado como forma de contato com as entidades participantes.

§ 4º – Tabelas e comunicados sobre os jogos, estarão disponíveis na DIRETORIA MUNICIPAL de Esportes e oficialmente no site ([www.anapolis.go.gov.br](http://www.anapolis.go.gov.br))

Art. 10 – O atleta só poderá jogar por uma única entidade. Caso o atleta atue por duas entidades (independente da categoria), o mesmo será eliminado da competição e estas não poderão colocar outro atleta em substituição.

§ 1º - O atleta para participar dos jogos da primavera deve obrigatoriamente estar devidamente **matriculado e frequentando** as aulas.

§ 2º - O atleta com matrícula na instituição de Ensino com data após o início das inscrições dos 51º jogos da Primavera 2024 não terão condição de jogo.

§ 3º - Em todas as modalidades coletivas será permitida a subida à revelia, ou seja, a entidade poderá subir quantos atletas quiserem e quantas categorias quiserem.

§ 4º - As Faculdades/Universidades poderão inscrever seus alunos **somente dentro do mesmo curso, não sendo permitido a “seleção” de alunos em cursos diferentes.**

§ 5º - Caso um atleta que não esteja inscrito na modalidade coletiva, atue, entre, participe de um jogo, a equipe será eliminada naquela categoria. Caso um atleta que não esteja inscrito na modalidade individual, atue, entre, participe de uma prova, luta, etc, a entidade será eliminada naquela prova ou luta.

Art. 11 – Cada entidade poderá inscrever somente uma equipe por modalidade, categoria e sexo.

§ Único – Nas modalidades coletivas existe um número máximo de inscritos conforme regra da modalidade e a quantidade mínima de inscritos será de 10 (dez) atletas.

**Art. 12 - O técnico/responsável da equipe tem que ser maior de 18 anos e não pode exercer dupla função. A entrada na quadra de jogo e permanência dos responsáveis/treinadores no banco de reservas, só será permitida com a apresentação de um dos documentos originais seguintes: RG, CNH, Documento Militar, Carteira de Trabalho, CREF ou Passaporte, o documento digital será aceito se exibido dentro do app correspondente ou Gov.Br. A presença do treinador SERÁ OBRIGATÓRIA nas categorias em que possuem atletas menores de idade, sendo que a equipe perderá por W x O caso o mesmo não esteja presente, ou seja, mesmo que seja uma categoria Principal e/ou adulta e/ou Juvenil, mas que possuem atletas menores inscritos nela, a presença de treinador maior de 18 anos é obrigatória. Deve usar vestimenta adequada ao esporte. Não será permitido o uso de camisetas sem mangas, sandálias ou chinelos.**

§ Único – O treinador expulso ou cumprindo suspensão, estando presente no Ginásio no momento em que sua equipe jogará, será considerado presente, podendo a equipe jogar normalmente, cumprindo-se as regras oficiais da modalidade.

Art. 13 – Quando o professor/técnico de uma entidade deixou de prestar serviços à mesma por doenças, convocação, demissão e concurso público e não poderá mais acompanhá-la nos jogos, a entidade deverá entregar até 15 minutos antes do horário previsto para o início do jogo, um ofício a Comissão Organizadora e/ou equipe de arbitragem, carimbado e assinado exclusivamente pelo(a) diretor(a) da entidade com o objetivo de substituir o profissional para dirigir sua(s) equipe(s) nos jogos.

Art. 14 - Não será cobrada taxa de arbitragem e nem taxa de inscrição.

## **CAPÍTULO VI IDENTIFICAÇÃO DO ATLETA**

Art. 15 - Os atletas somente poderão participar mediante a apresentação de um dos seguintes documentos:

- Cédula de identidade;
- Carteira de trabalho;
- Documento militar;
- Passaporte;
- Carteira Nacional de habilitação com foto;
- Carteira estudantil 2024, constando à entidade pela qual o atleta jogará.
- **Carteiras de identificação confeccionadas pelo próprio colégio, sendo que o modelo segue em anexo instituição de ensino, data de nascimento do aluno (somente para quem nasceu até 2010), filiação e plastificada (EM MÁQUINA DE PLASTIFICAÇÃO), todas as informações contidas nas carteirinhas serão de inteira responsabilidade das Unidades Escolares e deverão condizer com a documentação original do aluno, sob pena de sumária eliminação dos jogos.**
- **Será aceita a carteirinha utilizada no JEREA – Jogos Esportivos da Rede Municipal de Anápolis.**
- **NÃO SERÁ ACEITOS OS DOCUMENTO CONFECCIONADOS PELAS INSTITUIÇÕES DENTRO DE CARTEIRINHAS DE PLÁSTICO. ELAS OBRIGATORIAMENTE DEVEM SER PLASTIFICADAS EM MÁQUINA DE PLASTIFICAÇÃO.**
- **O documento digital será aceito se exibido dentro do app correspondente ou Gov.Br**
- **NÃO SERÁ ACEITO FOTO DE DOCUMENTO.**

§ ÚNICO – O documento sem foto ou fotocópias (mesmo autenticadas) não serão aceitos.

## **CAPÍTULO VII JOGOS, HORÁRIOS E FORMAS DE DISPUTA**

Art. 16 - As tabelas e horários serão estabelecidos pelos Coordenadores de cada modalidade.

Art. 17 - A equipe que não estiver apta a jogar no local da competição no horário estabelecido na tabela será considerada perdedora por ausência (W x O)

§ 1º – A equipe será considerada apta para a partida quando se apresentar em quadra no horário estabelecido na tabela, com o número mínimo de atletas exigido pela modalidade, os mesmos estiverem uniformizados e entregarem os documentos de identificação.

§ 2º – O “WxO” será eliminatório.

Art. 18 – Somente as primeiras partidas da rodada (1º jogo da manhã e/ou 1º jogo a partir das 13:00 horas e/ou 1º jogo da noite 19:00 horas) terão tolerância de 15 (quinze) minutos para o seu início, de acordo com o horário estabelecido na tabela. Os demais jogos do dia segue criteriosamente horário divulgado na tabela.

§ ÚNICO – Fica vedado a presença no banco de reservas, o atleta sem os equipamentos obrigatórios de acordo com a regra de cada modalidade.

Art. 19 - Nos jogos onde houver igualdade de uniforme, a equipe que estiver do lado esquerdo da tabela deverá providenciar a troca do mesmo, tendo para isso o tempo de 15 minutos, independentemente do horário marcado para a sua partida, inclusive para a 1º partida da rodada (artigo 18). **Podendo utilizar coletes numerados para esta condição específica.**

§ 1– Não será permitido uniforme para jogo com detalhes que descaracterizam a cor predominante, isto é, calções e meiões com predominância de cor e padrão, podendo prevalecer tonalidades diferentes.

§ 2 – Não serão permitidos uniformes ou qualquer manifestação de cunho político.

Art. 20 - Caso haja W x O ou suspensão de uma partida, as partidas posteriores terão seu início no horário estabelecido na tabela, obedecendo o Art. 18.

Art. 21 - Qualquer partida que venha a ser suspensa e/ou transferida, será comunicada, sendo que é responsabilidade da equipe verificar diariamente o e-mail inserido na ficha de inscrição, pelo qual, juntamente com o site [www.anapolis.go.gov.br](http://www.anapolis.go.gov.br) será a via principal de comunicação entre a Diretoria de Esportes e as equipes.

Art. 22 – Nos esportes coletivos, ocorrendo a inscrição de apenas duas (02) entidades, elas se defrontarão em jogo único, em se tratando de esportes individuais, dois (02) atletas, a prova ou jogo será realizado, receberão a premiação e haverá contagem de pontos para a classificação geral. Se duas entidades se inscrevem, porém uma é eliminada no desfile de abertura, automaticamente não haverá a competição desta categoria nessa modalidade (sendo ela coletiva ou individual), mantendo a contagem para pontuação geral e premiação.

Art. 23 - Só poderão ficar no banco de reservas além dos atletas inscritos, a Comissão Técnica conforme a regra de cada modalidade, cujos nomes deverão constar na ficha de inscrição ou conforme Art. 13 deste regulamento. A inscrição de auxiliar técnico poderá ser solicitada até 2 dias antes da partida, via ofício da escola e assinado pela diretora.

Art. 24 - Não será de responsabilidade da Diretoria de Esportes a coincidência, que porventura ocorra, em jogos de uma mesma entidade em locais diferentes para suas modalidades e categorias, ficando a cargo do técnico a planificação dos seus jogos, de acordo com a tabela.

Art. 25 – Poderão haver jogos no período matutino, conforme disponibilidade das equipes envolvidas. **As equipes na categoria adulto poderão ter jogos aos domingos.**

Art. 26 - Forma de disputa:

- 2 equipes inscritas = jogo único;
- 3 equipes inscritas = rodizio com final;
- 4 equipes inscritas = rodizio com final;
- 5 equipes inscritas = rodizio com o 1º colocado se classificando direto para a final e o 2º e 3º colocados fazem semi-final;
- 6 equipes inscritas em diante = distribuição em grupos de 3 e/ou 4 equipes cada, classificando-se os 2 (dois) primeiros de cada grupo para sequência em eliminatórias simples (a cada jogo o perdedor está eliminado).

## CAPÍTULO VIII MODALIDADES

Art. 27 - No programa dos JOGOS constarão as seguintes modalidades.

### MODALIDADES

ESPORTES	ATLETISMO	CAPOEIRA	JUDÔ
BADMINTON	FUTSAL	KARATÊ	TÊNIS DE MESA
BASQUETE	HANDEBOL	NATAÇÃO	VOLEIBOL
PATINS	SKATE	QUEIMADA	XADREZ

## CAPÍTULO IX

### REGULAMENTAÇÃO DAS MODALIDADES

#### **Art. 28 - ATLETISMO**

A modalidade seguirá as Normas da Confederação Brasileira de Atletismo sendo que as categorias e provas serão as seguintes:

Idades e categorias:

- a) Categoria Sub-08: atletas com 06 e 07 anos, no ano da competição.
- b) Categoria Sub-10: atletas com 08 e 09 anos, no ano da competição.
- c) Categoria Sub-12: atletas com 10 e 11 anos, no ano da competição.
- d) Categoria Sub-14: atletas com 12 e 13 anos, no ano da competição.
- e) Categoria Sub-16: atletas com 14 e 15 anos, no ano da competição.
- f) Categoria Sub-18: atletas com 16 e 17 anos, no ano da competição.
- g) Categoria Sub-20: atletas com 16, 17, 18 e 19 anos, no ano da competição.
- h) Categoria Sub-23: atletas com 16, 17, 18, 19, 20, 21 e 22 anos, no ano da competição.
- i) Categoria de Adultos: atletas a partir de 16 anos em diante (no ano da competição).

As provas oficiais para realização de competições nas categorias e faixas etárias, acima, são as seguintes:

#### **Masculino**

PROVAS	ADULTO	SUB-23	Sub-20	Sub-18	Sub-16	Sub-14	Sub-12	Sub-10	Sub-08
<b>CORRIDAS</b>	100m	100m	100m	100m	75m	60m	50m	50m	50m
<b>RASAS</b>	200m	200m	200m	200m	250m	150m	150m	150m	150m



	400m 800m 1500m 5000m 4x100m 4x400m	400m 800m 1500m 5000m 4x100m 4x400m	400m 800m 1500m 5000m 4x100m 4x400m	400m 800m 1500m 3000m 4x400m misto	1000m 4x75m	800m 4X60m	600m 4x50m	600m 4x50m	400m
<b>SALTOS</b>	Distância Triplo	Distância Triplo	Distância Triplo	Distância Triplo	Distância	Distância	Distância	Distância	Distância
<b>Arremesso Lançament os</b>	Peso (7,26kg) Dardo (800g)	Peso (7,26kg) Dardo (800g)	Peso (6kg) Dardo (800g)	Peso (5kg) Dardo (700g)	Peso (4kg) Dardo (600g)	Peso (3kg) Dardo (500g)	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx

### Feminino

PROVAS	ADULTO	SUB-23	Sub-20	Sub-18	Sub-16	Sub-14	Sub-12	Sub-10	Sub-08
<b>CORRIDAS RASAS</b>	100m 200m 400m 800m 1.500m 5.000m 4x100m 4x400m	100m 200m 400m 800m 1500m 5000m 4x100m 4x400m	100m 200m 400m 800m 1500m 5000m 4x100m 4x400m	100m 200m 400m 800m 1500m 3000m 4x400m misto	75m 250m 1000m 4x75m	60m 150m 800m	50m 150m 600m 4x50m	50m 150m 600m 4x50m	50m 150m 600m 4x50m
<b>SALTOS</b>	Distância Triplo	Distância Triplo	Distância Triplo	Distância Triplo	Distância Triplo	Distância	Distância	Distância	Distância
<b>Arremesso Lançament os</b>	Peso (4kg) Dardo (600g)	Peso (4kg) Dardo (600g)	Peso (4kg) Dardo (600g)	Peso (3kg) Dardo (500g)	Peso (3kg) Dardo (500g)	Peso (3kg) Dardo (400g)	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx

- Em competições da categoria Sub-16, Sub-14, Sub-12 e Sub-10 em qualquer hipótese, os atletas somente podem participar de duas (2) provas individuais e do revezamento.
- Em competições da categoria Sub-08 em qualquer hipótese, os atletas somente podem participar de duas (2) provas individuais
- Competições Sub-16: podem participar atletas de 13 a 15 anos.
- Competições Sub-18: podem participar atletas de 15 a 17 anos.
- Em competições da categoria Sub-23 e adultos, os atletas com 16 e 17 anos, não poderão participar das seguintes provas: (Arremesso de Peso).
- As provas de pista acima de 200m, devem ser realizadas, obrigatoriamente, com **final por tempo**. As demais provas de pista devem ser realizadas como semifinal, que deverá ser realizada como semifinal por tempo (ou seja, devem ser realizadas tantas séries quanto necessárias em função do número de inscritos e os oito melhores tempos correrão a final de tais provas).
- Cada atleta poderá disputar 2 provas mais 1 revezamento.
- A pontuação do Atletismo será:

1º. lugar 13 pontos;  
4º. lugar 05 pontos;

2º. lugar 08 pontos;  
5º. lugar 04 pontos;

3º. lugar 06 pontos;  
6º. lugar 03 pontos.

- Todas as provas de pista acima de 200m serão "Finais por Tempo.
- A confirmação de cada prova será feita pelo **treinador** ou o próprio atleta, mediante apresentação de sua identificação, 30 (trinta) minutos antes da sua realização.
- O programa horário será montado respeitando as provas afins.
- **O Técnico** em hipótese alguma não poderá adentrar o local de provas.
- Não será permitida a participação de atletas **avulsos**.

– O atleta que optar por subir de categoria, só poderá competir o revezamento da categoria que ele competir primeiro.

### **Art.29 - BADMINTON**

#### **Masculino e Feminino (simples)**

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>
SUB 11	NASCIDOS EM 2014, 2015...
SUB 13	NASCIDOS EM 2013 e 2012
SUB 15	NASCIDOS EM 2011 e 2010
SUB 17	NASCIDOS EM 2009 e 2008
SUB 19	NASCIDOS EM 2007 e 2006
ADULTO	NASCIDOS ANTES DE 2005

- a – A modalidade seguirá as regras oficiais da CBBd (Confederação Brasileira de Badminton).
- b - Cada atleta dever trazer sua própria raquete;
- c - Cada entidade poderá inscrever até 10 (dez) atletas por categoria, (10) masculino e (10) feminino
- d – Os jogos serão realizados com no mínimo 2 equipes inscritas por categoria.
- e – O sistema de disputa será definido de acordo com o número de inscritos (já descrito no ART. 26 deste regulamento).
- F – Serão disputadas apenas simples Feminino e Simples Masculino

### **Art. 30 - BASQUETEBOL**

A – Cada equipe poderá inscrever no máximo 12 (doze) atletas e no mínimo 10(dez).

#### **Masculino – Feminino**

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>	<b>TEMPO DE JOGO</b>
Sub 11 misto	Até 11 anos 2013	4 tempos de 08' c/intervalos de 2''; 5' e 2'
Sub 13	Até 13 anos 2012 e 2011	4 tempos de 10' c/intervalos de 2''; 5' e 2'
Sub 15	Até 15 anos 2010 e 2009	4 tempos de 10' c/intervalos de 2''; 5' e 2'
Sub 17	Até 17 anos 2008 e 2007	4 tempos de 10' c/intervalos de 2''; 5' e 2'
Adulto	Aberto	4 tempos de 10' c/intervalos de 2''; 5' e 2'

- B – O tempo será corrido, o cronômetro será parado somente nos lances livres e pedidos de tempo.
- C –Desempate:1) Confronto direto (tratando-se de duas equipes);
- 2) Maior número de vitórias;
- 3) Maior saldo de pontos em todas as partidas;
- 4) Maior número de pontos marcados;
- 5) Menor número de pontos sofridos;
- 6) Sorteio
- D– Cada Entidade poderá subir livremente seus atletas..

**E- Nas categorias sub-11 será permitida a inscrição de até 3 (três) atletas (sexo feminino) na equipe masculina, ficando como opção para o professor/responsável**

a utilização das mesmas nos jogos e ficando de inteira responsabilidade do mesmo qualquer acidente ou incidente que agrida a integridade física das alunas.

### **Art. 31 - FUTSAL**

A – Cada equipe poderá inscrever no máximo 14 (quatorze) atletas e no mínimo 10(dez).

#### **Masculino e Feminino**

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>	<b>TEMPO DE JOGO</b>
SUB - 07	Nascidos até 2017	15 x 15 C/ 5´ de Intervalo
SUB - 08	Nascidos até 2016	15 x 15 C/ 5´ de Intervalo
SUB – 09	Nascidos até 2015	15 x 15 C/ 5´ de Intervalo
SUB – 10	Nascidos até 2014	15 x 15 C/ 5´ de Intervalo
SUB – 11	Nascidos até 2013	15 x 15 C/ 5´ de Intervalo
SUB – 12	Nascidos até 2012	15 x 15 C/ 5´ de Intervalo
SUB – 14	Nascidos de 2010 e 2011	15 x 15 C/ 5´ de Intervalo
SUB – 16	Nascidos de 2008 e 2009	20 x 20 C/ 5´ de Intervalo
SUB – 18	Nascidos de 2006 e 2007	20 x 20 C/ 5´ de Intervalo
ADULTO	IDADE ABERTA	20 x 20 C/ 5´ de Intervalo

B - Tempo corridos, só parando o cronômetro nos tempos (pedidos) ou quando determinado pelo árbitro, sendo cronometrado os 30 segundos finais, evitando o retardamento na bola fora de jogo.

C - Pontuação (em caso de rodízio); Vitória – 03 pontos;  
Empate – 01 ponto; Derrota – 00 ponto.

D - Desempate:

- 1- Confronto direto (tratando-se de duas equipes);
- 2- Maior n.º de vitórias;
- 3- Maior saldo de gols em todas as partidas;
- 4- Maior número de gols marcados;
- 5- Menor número de gols sofridos;
- 6- Gols Average;
- 7- Sorteio.

E – As camisetas do uniforme deverão ser numeradas na frente a trás, salvo se a equipe que utilizar coletes devido a semelhança e necessidade de troca de uniforme.

F – Não será necessário que as camisetas do goleiro titular e reservas sejam iguais, no entanto elas devem possuir número na frente e a trás.

G – Serão divididos em chaves com 03 e 04 equipes, fica determinado o que segue abaixo:

- Se na seqüência da tabela constar vencedor ou perdedor e tendo havido empate na rodada anterior, a equipe que estava a esquerda na tabela ocupará o lugar de vencedor;
- A equipe que estava a direita na tabela ocupará o lugar de perdedor (sem prejuízo na pontuação).

H - Desempate em jogos em que seja necessário se conhecer o vencedor:

- 03 cobranças de pênaltis obrigatórias para cada equipe, cobrados alternadamente por atletas diferentes;
- Persistindo o empate, 01 pênalti para cada equipe cobrados alternadamente por atletas diferentes, iniciando-se pelos que ainda não cobraram inclusive o goleiro, até se conhecer o vencedor.

I - Cada Entidade poderá subir livremente seus atletas.

J – Ao goleiro fica autorizado em qualquer categoria, arremessar a bola após o meio da quadra.

### **Art 32 - HANDEBOL**

A- Cada equipe poderá inscrever no máximo 14 (quatorze) atletas e no mínimo 10 atletas.

#### **Masculino e Feminino**

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>	<b>TEMPO DE JOGO</b>
MIRIM	Até 2012	2 Tempos de 15´ C/ 5´ de Intervalo
INFANTIL	Até 2010	2 Tempos de 20´ C/ 5´ de Intervalo
CADETE	Até 2008	2 Tempos de 20´ C/ 5´ de Intervalo
JUVENIL	Até 2006	2 Tempos de 20´ C/ 5´ de Intervalo
ADULTO	Idade Aberto	2 Tempos de 25´ C/ 5´ de Intervalo

B - A contagem de pontos para efeito de classificação, em caso de rodízio será:  
Vitória – 02 pontos, empate 01 ponto e derrota 00 pontos

C - Desempate:  
Confronto direto (tratando-se de duas equipes);  
Maior n.º de vitórias;  
Maior saldo de gols em todas as partidas;  
Maior número de gols marcados;  
Menor número de gols sofridos;  
Gols Average;  
Sorteio.

D – Serão divididos em chaves com 03 e 04 equipes, fica determinado o que segue abaixo:  
1) Se na seqüência da tabela constar vencedor ou perdedor e tendo havido empate na rodada anterior, a equipe que estava a esquerda na tabela ocupará o lugar de vencedor;  
2) A equipe que estava a direita na tabela ocupará o lugar de perdedor (sem prejuízo na pontuação).  
3) A categoria Mirim será dividida em: Mirim “A” e Mirim “B” com premiação e pontuação única para as entidades vencedoras.

E - Cada Entidade poderá subir até livremente seus atletas.

### **Art. 33 - JUDÔ**

A - O REGULAMENTO será de acordo com a Federação Goiana de Judô, [www.judogoiias.com.br](http://www.judogoiias.com.br)

B - O não comparecimento na pesagem desclassificará o atleta.

C - **Cada entidade poderá inscrever um número Limitado de 50 atletas**

D - Contagem de Pontos:

1º. lugar 13 pontos

2º. lugar 08 pontos

3º. lugar 05 pontos

E - Valerá a pontuação caso a categoria de idade tenha um mínimo de duas equipes participantes;

F - O atleta que estiver sozinho no peso poderá optar por participar do peso acima ou retirar sua inscrição;

G - A comissão central organizadora da competição terá poderes para julgar os casos disciplinares e administrativos.

### Masculino e Feminino

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>
<b>PRÉ MIRIM</b>	<b>Até 6 anos – Nascidos em 2018 e após</b>
<b>SUB-15</b>	<b>13 e 14 anos – Nascidos em 2010 e 2011</b>
<b>INFANTIL</b>	<b>9 e 10 anos - Nascidos em 2015 e 2014</b>
<b>SUB-13</b>	<b>11 e 12 anos - Nascidos em 2013 e 2012</b>
<b>MIRIM</b>	<b>7 e 8 anos - Nascidos em 2017 e 2016</b>
<b>SUB 18 ANOS</b>	<b>15,16 e 17 - Nascidos em 2009, 2008 e 2007</b>
<b>MAIORES (SENIOR) 19 ANOS ACIMA</b>	<b>18 anos e acima - Nascidos até 2006</b>

TODAS AS IDADES SÃO POR ANO DE NASCIMENTO, CONFORME PREVÊ A TABELA OFICIAL DA FEGOJU 2023.

O evento é de promoção da Prefeitura Municipal de Anápolis, através da SECRETARIA DE INTEGRAÇÃO, com regulamento próprio, onde prevê que o regulamento é de acordo com a Federação Goiana de Judô, portanto fica determinado que as classes disputadas serão PRE-MIRIM, MIRIM, INFANTIL, SUB 13 ANOS, SUB 15 ANOS, SUB 18 ANOS E SENIOR (19 ANOS ACIMA) com pesos e idades adequadas a tabela oficial da FEGOJU.

### Art. 34 - NATAÇÃO

A – Cada Entidade poderá inscrever até 05 atletas por prova (até 05 masculino e até 05 feminino) e 01(uma) equipe em cada revezamento.

B – Não haverá subida de categoria no revezamento.

C - Todo atleta inscrito poderá ser reserva de outro, cujo nome conste na relação de inscritos, desde que não ultrapasse o número de provas permitido.

D - As provas serão realizadas com qualquer número de entidades. Sendo que para contagem geral, todo atleta que participar contará ponto para sua entidade.

E - Os pontos das provas de revezamento serão contados em dobro.

F - O atleta só poderá nadar na categoria a que pertença.

G - A classificação final será determinada pelos melhores tempos sendo realizadas tantas séries quanto necessárias.

H - O balizamento não levará em condição o índice técnico dos atletas, será feito com antecedência pelo coordenador e será comunicado às equipes no início da competição.

I - Todos os cortes e substituições deverão ser efetuados no mínimo 03 dias de antecedência e por e-mail do coordenador.

J - As provas a serem disputadas em ambos os naipes serão as seguintes:

- 50 m livre	- 50 m peito	- 50 m costas
- 50 m borboleta	- 4 x 50 m livre	- 4 x 50 m medley

### Masculino e Feminino

<b>CATEGORIA</b>	<b>ANO/NASCIMENTO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>ANO NASCIMENTO</b>
Mirim I	Nascidos em 2016	Juvenil I	Nascidos em 2010
Mirim II	Nascidos em 2015	Juvenil II	Nascidos em 2009



Petiz I	Nascidos em 2014	Júnior I	Nascidos em 2008
Petiz II	Nascidos em 2013	Júnior II	Nascidos em 2007 e 2006
Infantil I	Nascidos em 2012	Adulto	Idade Aberta
Infantil II	Nascidos em 2011		

K – A contagem de Pontos será da seguinte forma:

1º. lugar 13 pontos	2º. lugar 08 pontos	3º. lugar 05 pontos
4º. lugar 03 pontos	5º. lugar 02 pontos	6º. lugar 01 ponto.

### Art. 35 – PATINS

Os Jogos da Primavera 2024 na modalidade Patinação será disputado por CATEGORIAS, definidas de acordo com a idade e sexo dos atletas participantes, assim distribuídas:

#### Masculino e Feminino

CATEGORIA	IDADE
Kids	5 e 6 anos - Nascidos em 2019 e 2018
Mini-mirim	7 anos - Nascidos em 2017
Pré mirim	8 anos - Nascidos em 2016
Mirim	9 anos - Nascidos em 2015
Infantil	10 anos - Nascidos em 2014
Pré-Júnior	11 e 12 anos - Nascidos em 2013 e 2012
Júnior	13 e 14 anos - Nascidos em 2011 e 2010
Iniciante	15 e 16 anos - Nascidos de 2009 e 2008
Amador	17, 18 e 19 anos - Nascidos 2007, 2006 e 2005
Master	20 anos acima

- A) As competições terão início, impreterivelmente, nas datas e horários pré-estabelecidos na programação previamente divulgada na tabela dos 51º JOGOS DA PRIMAVERA, não sendo tolerados atrasos dos participantes sob pena de desclassificação.
- B) O uso de capacete e luvas é obrigatório a todos os atletas durante competição e uso da pista.
- C) O uso de equipamento de proteção (joelheira, cotovela e munhequeira/luva) é obrigatório para todos os atletas até a categoria PRÉ-JÚNIOR.
- D) Para todas as categorias serão adotados os seguintes critérios de competição:
- Para as categorias: Mini mirim, Pré mirim, Mirim e Infantil.**
- Prova de velocidade (tiros de 20m) classificando até dois melhores de cada bateria que comporão a Prova de Velocidade Final
  - Prova de velocidade Final (1 volta) com até 4 participantes em cada bateria para se definir os 1º, 2º e 3º lugares.
- Para as categorias: Pré Júnior e Júnior.**
- Prova de velocidade (tiros de 20m) classificando até dois melhores de cada bateria que comporão a Prova de Velocidade Final
  - Prova de velocidade Final (2 voltas) com até 4 participantes para se definir os 1º, 2º e 3º lugares.
- Para as categorias: Iniciantes, Amadores e Master.**



- Prova de velocidade (tiros de 20m) classificando até dois melhores de cada bateria que comporão a Prova de Velocidade Final
- Prova de velocidade Final (3 voltas) com até 4 participantes para se definir os 1º, 2º e 3º lugares.

## **Art. 35 – SKATE**

### **Masculino e Feminino**

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>
Infantil	7 a 8 anos, nascidos em 2017, 2016
Mirim	09 a 12 anos, nascidos entre 2015 e 2012
Iniciante	13 e 17 anos, nascidos entre 2011 e 2007
Amador	18 anos acima, nascidos até 2006

## **PROVAS**

- A)** A primeira fase do evento é a eliminatória, onde cada competidor será avaliado por manobras de street, sendo formada uma “linha” com o tempo determinado em artigo abaixo.
- B)** Na fase eliminatória se classificam para a fase final onde os 10 melhores skatistas classificados com as maiores notas durante sua apresentação de 1 minuto.
- C)** Na fase final dos 51º Jogos da Primavera, cada skatista terá 2 voltas de 45 segundos para se apresentar na pista valendo a sua melhor volta para a classificação final de cada competidor.

## **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E ARBITRAGEM**

- A)** A avaliação dos skatistas ficará a cargo do comitê técnico de skate que terá uma equipe especializada para avaliar as voltas dos skatistas.
- B)** Haverá critérios de avaliação com notas dadas pelo comitê técnico de arbitragem onde será observado a fluidez das manobras, execução, velocidade, estilo e a criatividade de cada skatista em sua apresentação.
- C)** As notas aplicadas pelos juízes serão de 0 a 100.

## **REGRAS GERAIS**

- A)** As competições do skate serão regidas pelas regras vigentes da CBSK (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE SKATEBOARD), observadas as exceções previstas neste regulamento.

- B) Os competidores deverão se apresentar na mesa de arbitragem até 1 hora antes para a montagem das baterias de reconhecimento de pista e competição seguindo o cronograma de horário que será divulgado antes.
- C) Cada competidor é responsável pelo seu equipamento de competição, quanto ao vestuário não há restrições e calçado será tênis não podendo competir de forma alguma com chinelos ou algum calçado similar e pé descalço.
- D) A pista usada nesta competição será formada por um conjunto de obstáculos denominada de Street Skate.
- E) O corpo de juízes será formado por uma equipe técnica qualificada da modalidade.
- F) Cada bateria terá aquecimento prévio de 05 minutos antes de iniciar a competição valendo nota.
- G) Cada bateria é composta por até 10 competidores e as outras baterias esperam fora da área de competição para não atrapalhar o andamento, entrando na área apenas com o chamado do locutor e a liberação da organização.
- H) Após a divulgação da ordem das baterias de aquecimento e competição fica proibida a troca de bateria por não comparecimento do skatista quando for chamado, apenas será permitida a troca para uma outra bateria caso haja quebra de seu equipamento e precise trocar durante o aquecimento ou competição, ou algum motivo de saúde que possa ocorrer antes ou durante o aquecimento como por exemplo algum mal-estar.
- I) As informações de horários das baterias serão passadas pelo locutor através de chamadas e também na listagem passada pela organização do evento e caso o competidor não apareça fica automaticamente desclassificado da competição pelo não comparecimento no horário de sua bateria.
- J) Caso o atleta tenha algum problema físico devido à queda durante o evento estará presente a equipe médica para dar assistência a cada competidor que precise, mas não é de responsabilidade da organização qualquer problema físico de algum atleta durante a competição uma vez que o skate se trata de uma atividade de risco.

### **Art. 35 - TÊNIS DE MESA**

#### **Masculino e Feminino**

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>
SUB 11	Nascidos em 2013 e 2014 – 10 e 11 anos
SUB 13	Nascidos em 2011 e 2012 – 12 e 13 anos
SUB 15	Nascidos em 2009 e 2010 – 14 e 15 anos
SUB 17	Nascidos em 2007 e 2008 – 16 e 17 anos
SUB 19	Nascidos em 2005 e 2006 – 18 e 19 anos

<b>ADULTO</b>	<b>Nascidos em 2004 – 20 anos e acima.</b>
---------------	--

- A – Cada Entidade poderá inscrever até 05 atletas por categoria (até 05 masculino e até 05 feminino).  
 B – Cada atleta deverá trazer sua própria raquete;  
 C - Não será permitido o uso de raquete sem a película de borracha ou de (EVA)  
 D – Não será permitido jogar de calça jeans ou sandália, e também não poderá jogar de camiseta branca (cor da bolinha).

### **Art. 36 - VOLEIBOL**

<b>MASCULINO E FEMININO</b>		<b>MISTO</b>	
MIRIM I	Nascidos até 2012	MIRIM I	Nascidos até 2012
MIRIM II	Nascidos até 2011	MIRIM II	Nascidos até 2011
INFANTIL	Nascidos 2009 e 2010		
INFANTO	Nascidos 2007 e 2008		
JUVENIL	Nascidos 2006		
ADULTO	Idade aberta		

- A - Cada Entidade poderá subir livremente seus atletas.  
 B – Cada equipe poderá inscrever no máximo 12(doze) atletas e mínimo 10 atletas.  
 C – Todos os Jogos serão disputados em 02 sets vencedores.  
 D - Camisetas uniformes de 1 a 99.  
 E –Desempate:  
 1) Confronto direto (tratando-se de duas equipes);  
 2) Maior número de vitórias;  
 3) Maior saldo de sets em todas as partidas;  
 4) Maior número de sets vencidos;  
 5) Menor número de sets perdidos;  
 6) Sorteio  
 F – As categorias mirim I e Mirim II serão disputadas no formato de festival sendo misto ou regular, juntos.

### **Art. 37 – XADREZ**

#### **Masculino e Feminino**

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>
Sub 06 Absoluto	Nascidos (as) em 2018 – 06 anos abaixo
Sub 08 Absoluto	Nascidos (as) em 2016 – 08 anos abaixo
Sub 10 Absoluto	Nascidos (as) em 2014 – 10 anos abaixo
Sub 12 Absoluto	Nascidos (as) em 2013 e 2012 – 11 e 12 anos
Sub 14 Absoluto	Nascidos (as) em 2011 e 2010 – 13 e 14 anos
Sub 16 Absoluto	Nascidos (as) em 2009 e 2008 – 15 e 16 anos
Sub 18 Absoluto	Nascidos (as) em 2007 e 2006 – 17 e 18 anos
Adulto Absoluto	2005 - 19 anos acima

- A – Cada Entidade poderá inscrever até 03 atletas por categoria (até 03 masculino e até 03 feminino).  
 B – Programação: As competições serão realizadas até 5 rodadas pelo Sistema Suíço dependendo do número de participantes  
 C - Ritmo de Jogo: 25 minutos para cada enxadrista  
 D – Cada atleta deverá levar seu tabuleiro padrão oficial ( casa 5 centímetros).

- E – As partidas serão disputadas preferencialmente entre atletas do mesmo naipe  
**F – As partidas deverão ser disputadas por atletas da mesma categoria**

### **Art. 38 - CAPOEIRA**

A) Haverá três (3) tipos de competição:

- 1- Individual (masculino e feminino)
- 2- Duplas (masculino e feminino)
- 3- Conjunto (mínimo de 10 pessoas e máximo de 15 pessoas).

Cada atleta terá que realizar um jogo no estilo Regional: o atleta terá que jogar Banguela e São

Bento Grande de Regional.

Tempo estimulado pela arbitragem para cada jogo: 01 minuto

Serão observados pelos árbitros os seguintes itens:

- HARMONIA
- VOLUME DE JOGO
- TÉCNICA

OBS: Será desclassificado o atleta que realizar uma atitude anti-desportiva.

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>	<b>Ano de Nascimento</b>	<b>Gradação</b>
Sub 9 Festival	Até 08 anos	Nascidos até 2016	Toda as graduações
Sub 12	De 09 a 11 anos	Nascidos 2015/2014/2013	Da 1ª a 3ª corda
Sub 12	De 09 a 11 anos	Nascidos 2015/2014/2013	Da 4ª corda em diante
Sub 15	De 12 a 14 anos	Nascidos 2012/2011/2010	Da 1ª a 3ª corda
Sub 15	De 12 a 14 anos	Nascidos 2012/2011/2010	Da 4ª corda em diante
Sub 18	De 15 a 17 anos	Nascidos 2009/2008/2007	Da 1ª a 3ª corda
Sub 18	De 15 a 17 anos	Nascidos 2009/2008/2007	Da 4ª corda em diante
Principal	18 anos acima	Nascidos de 2006 em diante	Da 1ª a 3ª corda
Principal	18 anos acima	Nascidos de 2006 em diante	Da 4ª a 6ª corda
Principal	18 anos acima	Nascidos de 2006 em diante	Da 6ª corda acima

2- Competição em Duplas (masculino e feminino)

Não haverá duplas mistas

Tempo estimulado pela arbitragem para cada jogo: 02 minutos

Serão observados pelos árbitros os seguintes itens:

- HARMONIA
- VOLUME DE JOGO
- TÉCNICA

Categorias para a disputa da competição de Duplas (masculino e feminino):

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>	<b>Ano de Nascimento</b>	<b>Gradação</b>
Mirim	De 09 a 14 anos	Nascidos 2010/11/12/13/14/15	Livre
Juvenil	De 15 a 17 anos	Nascidos 2007/2008/2009	Livre
Adulto	De 18 acima	Nascidos 2006 em diante	Livre

3- Competição de conjunto (mínimo de 10 e máximo de 15 pessoas)

Tempo de apresentação para cada equipe: 10 minutos

A equipe poderá escolher o estilo que irá jogar: Angola ou Regional

Serão observados pelos árbitros os seguintes itens:

- HARMONIA
- VOLUME DE JOGO
- TÉCNICA

## **Art. 39 – JIU-JITSU**

### **A) TABELA DE PESO COM KIMONO**

- **MASCULINO**

De Pre-Mirim (4 a 6 anos) a adulto

- Todas as graduações
- Divisão de peso da CBJJ

- **FEMININO**

De Pre-Mirim (4 a 6 anos) a adulto

- Todas as graduações
- Divisão de peso da CBJJ

### **B) AGRUPAMENTO NO PESO**

Masculino e Feminino (separados) - Válido para GI

- Pre-Mirim - referência de peso de pre-mirim 4,5,6 anos
- Mirim - referência de peso de mirim 7,8,9 anos
- Infantil - referência de peso de infantil, 10,11,12 anos
- Infante-juvenil - referência de peso de infante-juvenil 3, 13,14,15
  - Branca+Cinza (lutam juntos)
  - Amarela+Laranja+Verde (lutam juntos)

JUVENIL - 16, 17 anos /POR GRADUAÇÃO/POR PESO

ADULTO ACIMDE DE 18 anos

### **C) PRINCIPAIS DÚVIDAS:**

- O QUE SIGNIFICA “AGRUPAMENTO NO PESO”?

Alguns eventos agrupam determinadas graduações e/ou pesos e/ou idades, a fim de diminuir a quantidade de atletas sozinhos, e deixar a disputa mais acirrada.

Haverá possibilidade de casamento de luta aos que ficarem sozinhos em suas categorias.

### **D) PREMIAÇÃO**

Medalhas para 1º, 2º e dois 3ºs colocados.

### **E) TEMPO DE LUTA**

REGRAS CBJJ / IBJJF:

Quando houver agrupamento de faixa ou idade, prevalecerá o maior tempo do agrupamento.

PRÉ-MIRIM – 2 min

MIRIM – 3 min

INFANTIL – 4 min

INFANTE-JUVENIL – 4 min

JUVENIL – 5 min



ADULTO:

BRANCA – 5 min

AZUL – 6 min

ROXA – 7 min

MARROM – 8 min

PRETA – 10 min

#### **F) REGRAS VESTIMENTAS**

BRANCA, AZUL, ROSA OU PRETA

ATENÇÃO!

Não será permitido mistura de cores.

Não serão tolerados Kimonos sujos, rasgados e/ou em mau estado de conservação.

#### **G) REGRAS DE PESAGEM**

O atleta deve estar no local 1 hora antes da respectiva categoria, seguindo o cronograma de lutas.

#### **H) PRINCIPAIS DÚVIDAS:**

- DEVO ME PESAR COM OU SEM KIMONO?

Geralmente, se sua categoria é COM KIMONO, você deve se pesar com o kimono vestido.

- ULTRAPASSEI O LIMITE DA CATEGORIA, SEREI DESCLASSIFICADO?

**NESTA EDIÇÃO DO JOGOS DA PRIMAVERA, SIM.** O limite de peso excedido desclassificará o atleta que o exceder.

Aconselhamos a ajustar a sua categoria de peso atual, dentro do prazo de checagem para evitar desclassificações e problemas no dia do evento.

#### **I) HORÁRIO DE ABERTURA**

09:00h

#### **J) CONSIDERAÇÕES IMPORTANTES:**

- Fique atento ao horário de abertura e ao fuso horário do evento. Sempre informamos qual o fuso utilizado caso seja diferente do de BRASÍLIA-DF.

- O horário de abertura NÃO é o horário que o atleta precisa estar no ginásio. Você pode verificar no cronograma e no item REGRAS DE PESAGEM para conferir qual horário precisa estar no evento.



## TABELA DE PESOS OFICIAL

**Atenção:** Confira sempre o peso do atleta com o kimono vestido.  
Cada coluna corresponde a uma categoria de idade. Os pesos estão em kilos.  
Os pesos descritos correspondem ao peso máximo de cada categoria.

### CRIANÇAS DOS 4 ANOS ATÉ AO ANO EM QUE FAZEM 15 ANOS (NO ANO DE 2023)

PESO	PRÉ MIRIM			MIRIM			INFANTIL			INFANTO JUVENIL		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
<b>Galo</b>												
Kimono Liso	11.30	14.20	16.20	17.50	20.50	23.30	26.30	29.40	31.40	35.40	39.50	43.50
Kimono Trançado	12.00	14.70	17.90	18.20	21.00	24.00	27.00	30.20	32.20	36.20	40.30	44.30
<b>Pluma</b>												
Kimono Liso	14.20	16.20	18.20	20.50	23.30	26.30	29.40	32.40	35.40	39.50	43.50	47.50
Kimono Trançado	14.70	17.90	18.90	21.00	24.00	27.00	30.20	33.20	36.20	40.30	44.30	48.30
<b>Pena</b>												
Kimono Liso	17.20	19.20	21.20	23.50	26.30	29.40	32.40	35.40	39.50	43.50	47.50	52.10
Kimono Trançado	18.00	20.00	22.00	24.00	27.00	30.20	33.20	36.20	40.30	44.30	48.30	52.50
<b>Leve</b>												
Kimono Liso	20.20	22.20	24.30	26.50	29.40	32.40	35.40	38.50	43.50	47.50	52.10	56.10
Kimono Trançado	21.00	24.00	25.00	27.00	30.20	33.20	36.20	39.30	44.30	48.30	52.50	56.50
<b>Médio</b>												
Kimono Liso	23.20	25.30	27.30	29.50	32.40	35.40	38.50	41.50	47.50	52.10	56.10	60.10
Kimono Trançado	24.00	26.00	28.00	30.20	33.20	36.20	39.30	42.30	48.30	52.50	56.50	60.50
<b>Meio Pesado</b>												
Kimono Liso	26.20	28.30	30.40	32.50	35.40	38.50	41.50	44.50	52.10	56.10	60.10	64.20
Kimono Trançado	27.00	29.00	31.20	33.20	36.20	39.30	42.30	45.30	52.50	56.50	60.50	65.00
<b>Pesado</b>												
Kimono Liso	29.30	31.30	33.40	35.50	38.50	41.50	44.50	47.50	56.10	60.10	64.20	68.20
Kimono Trançado	30.00	32.00	34.20	36.20	39.30	42.30	45.30	48.30	56.50	60.50	65.00	69.00
<b>Super Pesado</b>												
Kimono Liso	32.30	34.30	36.40	38.50	41.50	44.50	47.50	51.10	60.10	64.20	68.20	72.20
Kimono Trançado	33.00	35.00	37.20	39.30	42.30	45.30	48.30	51.50	60.50	65.00	69.00	73.00
<b>Pesadíssimo</b>	Não há limite de peso											

### JUVENIS (16 E 17 ANOS), ADULTOS (18 A 29 ANOS), E MASTERS (+ DE 30 ANOS)

WEIGHT DIVISIONS DIVISÕES DE PESO		JUVENILE MALE JUVENIL MASCULINO	ADULT, MASTERS MALE/MASCULINO	ADULT, MASTERS FEMALE/FEMININO	JUVENILE FEMALE JUVENIL FEMININO
<b>ROOSTER GALO</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	53,50 kg	57,50 kg	48,50 kg	44,30 kg
<b>LIGHT FEATHER PLUMA</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	58,50 kg	64,00 kg	53,50 kg	48,30 kg
<b>FEATHER PENNA</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	64,00 kg	70,00 kg	58,50 kg	52,50 kg
<b>LIGHT LEVE</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	69,00 kg	76,00 kg	64,00 kg	56,50 kg
<b>MIDDLE MÉDIO</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	74,00 kg	82,30 kg	69,00 kg	60,50 kg
<b>MEDIUM HEAVY MEIO-PESADO</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	79,30 kg	88,30 kg	74,00 kg	65,00 kg
<b>HEAVY PESADO</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	84,30 kg	94,30 kg	79,30 kg	69,00 kg
<b>SUPER HEAVY SUPER PESADO</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	89,30 kg	100,50 kg	No maximum weight Sem peso máximo	No maximum weight Sem peso máximo
<b>ULTRA HEAVY PESADÍSSIMO</b>	MAXIMUM WEIGHT PESO MÁXIMO	No maximum weight Sem peso máximo	No maximum weight Sem peso máximo		
<b>OPEN CLASS ABSOLUTO</b>		Check the tournament rules. Confira as regras do campeonato	Free/Livre	Free/Livre	Check the tournament rules. Confira as regras do campeonato

## **Art. 40 – KARATÊ**

### **CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES INICIAIS**

**Art. 1º - O CAMPEONATO DE KARATÊ DOS JOGOS DA PRIMAVERA** será promovido pela DIRETORIA de Esportes de Anápolis, tendo como Coordenador Geral do Evento de Karatê o **Professor Luiz Eduardo P. Freitas** com apoio da FEKIGO – Federação Estadual de Karatê Interestilos de Goiás,

**Art. 2º -** O Campeonato tem como finalidade principal desenvolver o intercâmbio desportivo e cultural entre atletas, incrementar boas relações entre os instrutores, atletas, árbitros e dirigentes, bem como exaltar a prática desportiva e cultural na Cidade de Anápolis-GO.

**Art. 3º -** Para todos os fins, os participantes do *CAMPEONATO DE KARATÊ DOS JOGOS DA PRIMAVERA 2024* serão considerados conhecedores das Regras e Regulamentos de Competições adotadas pela coordenação do evento, através de acesso ao site [www.cnkb.com.br](http://www.cnkb.com.br), onde qualquer atleta, professor ou demais interessados podem conhecer todas as regras da CBKI que regerão o campeonato, ficando submetidos a todas as suas disposições e penalidades que delas possam emanar.

**Art. 4º -** O *CAMPEONATO DE KARATÊ DOS JOGOS DA PRIMAVERA 2024* é destinado a todos os atletas praticantes de Karatê, matriculados nas instituições de ensino públicas ou privadas, da cidade de Anápolis-GO.

### **CAPÍTULO II – DAS INSCRIÇÕES**

**Art. 5º -** As inscrições poderão ser feitas no site da prefeitura de Anápolis-GO. Todos os formulários de inscrições deverão ser entregues em 02 (duas) vias e deverão ser assinadas pelo (a) diretor (a) da escola.

**Art. 6º -** Para os atletas poderem participar do Campeonato, deve-se atender os seguintes requisitos

- a. Estarem matriculadas nas instituições de ensino públicas ou privadas;
- b. Não esteja sofrendo nenhuma punição administrativa ou judicial.

### **CAPÍTULO III – PROGRAMAÇÃO DO EVENTO**

**Art. 7º –** A cerimônia de abertura é obrigatória a participação de todos os atletas.

### **CAPÍTULO IV – DAS COMPETIÇÕES**

**Art. 8º –** As modalidades, categorias, idades e sexos, que serão disputadas são as constantes no Anexo II.

#### **SÍNTESE DAS REGRAS DE SHIAI KATA**

**Art. 9º –** Será realizada apenas uma rodada de kata em cada categoria de livre escolha do atleta (a avaliação será por sistema de notas).

#### **SÍNTESE DAS REGRAS DE SHIAI KUMITE**

**Art. 10º -** As disputas serão realizadas no sistema SHOBU NIHON (2 IPONS ou 04 WAZARIS).

**Art. 11º -** A duração das lutas tanto no tempo regulamentar será de 02 (dois) minutos corridos, na prorrogação será de 01 (um) minuto corrido para todas as categorias.

**Art. 12º -** O tempo de luta começa no momento em que o árbitro principal anuncia o seu início

(ShobunihonHajime!) e termina no exato momento do soar do gongo ou apito do árbitro fiscal, quando, imediatamente o árbitro principal anunciará o seu término.

Parágrafo Único - O gongo é soberano e pontuações ocorridas após o seu soar serão desconsideradas; porém, fatos de ordem disciplinar serão considerados.

**Art. 13º** - Para os atletas será obrigatório o uso dos seguintes protetores:

- a. Protetor decabeça;
- b. Protetor demãos;
- c. Protetor detórax.
- d. Opcional: protetor de boca, protetor genital, caneleira epés.

**Art. 14º** – Não será permitido a presença de TÉCNICOS nas áreas de competição.

**Art. 15º – Quanto as pontuações;**

**O Ippon se outorga quando:**

- a. Um Jodan-Gueri foi aplicado com boa forma, atitude correta e força controlada na altura da cabeça, sem causar danos ao oponente, deverá haver contato controlado na área protegida pelo capacete com exceção da grade, POIS, QUALQUER TOQUE NA GRADE SERÁ E DEVERÁ MARCAR FALTA: na região da boca, nariz, olhos, garganta, pescoço e nuca, deverá haver controle total (sem toque), sem excessos nenhuns.
- b. Quando um atleta aplicar um Ashibarai ou o adversário se desequilibrar sozinho, se houver qualquer golpe; Tsuki ou Gueri será considerado Ippon.
- c. Quando um atleta aplicar qualquer golpe nas costas ou nuca do adversário e este estiver de costas para o oponente, desde que haja controle no golpe, será considerado Ippon.

**O WAZARI se outorga quando:**

- a. Qualquer ataque de mão que atingir com contato controlado qualquer parte pontuável do corpo. Quando Jodan, deverá haver contato mais controlado, sem causar danos ao oponente. Chudan deverá ser bem definido, com força e velocidade sem causar danos ao oponente.
- b. Um Gueri atingir a região CHUDAN com contato controlado, sem causar danos ao oponente.

**OBSERVAÇÃO:** É extremamente proibido qualquer toque na grade, CASO ISSO OCORRA O ATLETA RECEBERÁ UMA PUNIÇÃO. Nas partes sem protetores como: nuca, pescoço e garganta o controle deverá ser absoluto. NÃO SERÁ PERMITIDO CONTATO AGRESSIVO (ROSTO), E CASO OCORRA, A PUNIÇÃO AO ATLETA SERÁ DE ACORDO COM A GRAVIDADE DA FALTA

## CAPÍTULO V - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 16º** - Todo protesto que tenha relação com o evento, deverá ser apresentado ao coordenador do campeonato para que seja tomada as devidas providências.

**Art. 17º** - Serão Premiados com Medalhas os Primeiros, Segundos e Terceiros lugares.

**Art. 18º** – Nas competições de Kunitê individual haverá disputas de 3º lugares.

**Art. 19º** – A pesagem dos atletas ou medição de altura, poderão ser feitas a qualquer momento durante o evento, momento antes de cada categoria, os atletas que estiverem inscritos fora de suas categorias (peso, idade ou graduação), não serão remanejados para outras, serão **desclassificados**, portanto solicitamos a todas as entidades atenção no preenchimento das fichas de inscrição do evento.

**Art. 20º** – Todos os atletas deverão portar a sua **Cédula de Identidade** durante o evento e se necessário, quando for chamado para competir, deverá apresentá-la ao mesário. Caso os atletas não tenham este documento poderão apresentar Certidão de Nascimento.

## CATEGORIAS KARATÊ

### KATA INDIVIDUAL MASCULINO

CATEGORIA	IDADE	FAIXA	PESO	ALTURA
- 1. MIRIM A	5 – 6 anos	Branca a preta	-	-
2. MIRIM B	7 – 8 anos	Branca a laranja	-	-
3.		verde a preta	-	-
4. MIRIM C	9 – 10 anos	Branca e amarela	-	-
5.		Vermelha e laranja	-	-
6.		Verde a preta	-	-
7. INFANTIL	11 – 12 anos	Branca e amarela	-	-
8.		Vermelha e laranja	-	-
9.		Verde e roxa	-	-
10.		Marrom a preta	-	-
11. INFANTO JUVENIL	13 – 14 anos	Branca a amarela	-	-
12.		Vermelha e laranja	-	-
13.		Verde e roxa	-	-
14.		Marrom e preta	-	-
15. JUVENIL	15 – 17 anos	Branca e amarela	-	-
16.		Vermelha e laranja	-	-
17.		Verde e roxa	-	-
18.		Marrom e Preta	-	-
19. ADULTO	18 – 35 anos	Branca a amarela	-	-
20.		Vermelha e laranja	-	-
21.		Verde e roxa	-	-
22.		Marrom e preta	-	-

### KATA INDIVIDUAL FEMININO

CATEGORIA	IDADE	FAIXA	PESO	ALTURA
23. MIRIM A	5 – 6 anos	Branca a preta	-	-
24. MIRIM B	7 – 8 anos	Branca a laranja	-	-
25.		Verde a preta	-	-
26. MIRIM C	9 – 10 anos	Branca e amarela	-	-
27.		Vermelha e laranja	-	-
28.		Verde a preta	-	-
29. INFANTIL	11 – 12 anos	Branca e amarela	-	-
30.		Vermelha e laranja	-	-
31.		Verde e roxa	-	-
32.		Marrom e preta	-	-
33. INFANTO JUVENIL	13 – 14 anos	Branca e amarela	-	-
34.		Vermelha e laranja	-	-
35.		Verde e roxa	-	-



36.			Marrom e preta	-	-
37.	<b>JUVENIL</b>	15 – 17 anos	Branca e amarela	-	-
38.			Vermelha e laranja	-	-
39.			Verde e roxa	-	-
40.			Marrom e preta	-	-
41.	<b>ADULTO</b>	18 – 35 anos	Branca e amarela	-	-
42.			vermelha a verde	-	-
43.			Roxa a preta	-	-

**KUMITE INDIVIDUAL MASCULINO**

<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>	<b>FAIXA</b>	<b>PESO</b>	<b>ALTURA</b>	
44.	<b>MIRIM A</b>	5 – 6 anos	Branca a preta	-	Absoluto
45.	<b>MIRIM B</b>	7 – 8 anos	Branca e laranja	-	Absoluto
46.			Verde a preta	-	Absoluto
47.	<b>MIRIM C</b>	9 – 10 anos	Branca e amarela	-	Até 1,35
48.			Branca e amarela	-	1,36 acima
49.			Vermelha e laranja	-	Até 1,35
50.			Vermelha e laranja	-	1,36 acima
51.			Verde a preta	-	Até 1,35
52.			Verde a preta	-	1,36 acima
53.	<b>INFANTIL</b>	11 – 12 anos	Branca e amarela	-	Até 1,48
54.			Branca e amarela	-	1,49 acima
55.			Vermelha e laranja	-	Até 1,48
56.			Vermelha e laranja	-	1,49 acima
57.			Verde a preta	-	Até 1,48
58.			Verde a preta	-	1,49 acima
59.	<b>INFANTO JUVENIL</b>	13 – 14 anos	Branca e amarela	-	Até 1,59
60.			Branca e amarela	-	1,60 acima
61.			Vermelha e laranja	-	Até 1,59
62.			Vermelha e laranja	-	1,60 acima
63.			Verde e roxa	-	Até 1,59
64.			Verde e roxa	-	1,60 acima
65.			Marrom e preta	-	Até 1,59
66.			Marrom e preta	-	1,60 acima
67.	<b>JUVENIL</b>	15 – 17 anos	Branca e amarela	Até 60 kg	-
68.			Branca e amarela	60,1 kg acima	-
69.			Vermelha e laranja	Até 60 kg	-
70.			Vermelha e laranja	60,1 kg acima	-
71.			Verde e roxa	Até 60 kg	-
72.			Verde e roxa	60,1 kg acima	-
73.			Marrom e preta	Até 60 kg	-
74.			Marrom e preta	60,1 kg acima	-



75.	<b>ADULTO</b>	18 – 35 anos	Branca a amarela	-	-
76.			Vermelha e laranja	-	-
77.			Verde a roxa	-	-
78.			Marrom e preta	Até 70kg	-
79.			Marrom e preta	70,1 kg acima	-

### KUMITE INDIVIDUAL FEMININO

	<b>CATEGORIA</b>	<b>IDADE</b>	<b>FAIXA</b>	<b>PESO</b>	<b>ALTURA</b>
80.	<b>MIRIM A</b>	5 – 6 anos	Branca a preta	-	Absoluto
81.	<b>MIRIM B</b>	7 – 8 anos	Branca alaranja	-	Absoluto
82.			Verde a preta	-	Absoluto
83.	<b>MIRIM C</b>	9 – 10 anos	Branca e amarela	-	Até 1,32
84.			Branca e amarela	-	1,33 acima
85.			Vermelha e laranja	-	Até 1,32
86.			Vermelha e laranja	-	1,33 acima
87.			Verde a preta	-	Até 1,32
88.			Verde a preta	-	1,33 acima
89.	<b>INFANTIL</b>	11 – 12 anos	Branca e amarela	-	Até 1,47
90.			Branca e amarela	-	1,48 acima
91.			Vermelha e laranja	-	Até 1,47
92.			Vermelha e laranja	-	1,48 acima
93.			Verde a preta	-	Até 1,47
94.			Verde a preta	-	1,48 acima
95.	<b>INFANTO JUVENIL</b>	13 – 14 anos	Branca e amarela	-	Até 1,56
96.			Branca e amarela	-	1,57 acima
97.			Vermelha e laranja	-	Até 1,56
98.			Vermelha e laranja	-	1,57 acima
99.			Verde e roxa	-	Até 1,56
100.			Verde e roxa	-	1,57 acima
101.			Marrom e preta	-	Até 1,56
102.			Marrom e preta	-	1,57 acima
103.	<b>JUVENIL</b>	15 – 17 anos	Branca e amarela	Até 55kg	-
104.			Branca e amarela	55,1 kg acima	-
105.			Vermelha e laranja	Até 55kg	-
106.			Vermelha e laranja	55,1 kg acima	-
107.			Verde e roxa	Até 55kg	-
108.			Verde e roxa	55,1 kg acima	-
109.			Marrom e preta	Até 55kg	-
110.			Marrom e preta	55,1 kg acima	-
111.	<b>ADULTO</b>	18 – 35 anos	Branca a amarela	-	-
112.			vermelha averde	-	-

113.

Roxa a preta

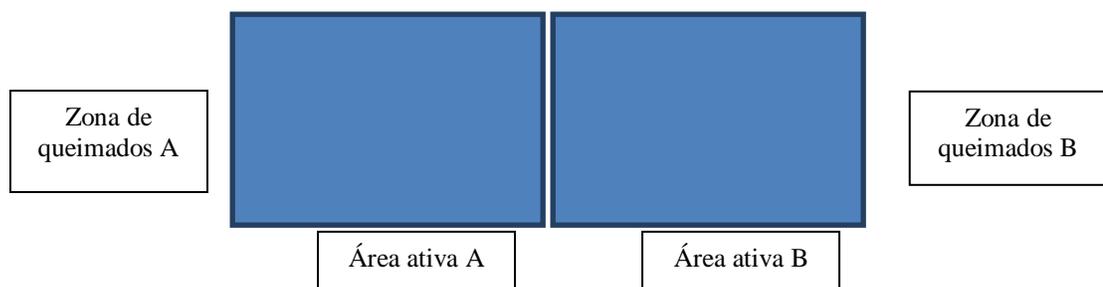
### **Art. 41 - QUEIMADA**

01 - A Quadra de Jogo:

Será em formato de retângulo com as seguintes medidas:

15m X 9m : medida máxima - 11m X 9m : medida mínima

Poderá ser: aberta, fechada, com cobertura ou não, piso: areia, grama, sintético.



02 - A Bola de Jogo:



03 – A Equipe e os Equipamentos:

A - Uma EQUIPE consiste em 15 elementos: 10 titulares para área ativa, 1 repositor estratégico e 4 reservas. Essas equipes poderão ser masculinas, femininas ou mistas de acordo com o regulamento da competição a ser disputada.

B – A equipe deverá estar uniformizada (mínimo camisas ou coletes numerados). O REPOSITOR (a), terá que usar uniforme diferenciado. (pode ser colete de outra cor).

C – o Capitão será o responsável pelo sorteio inicial de lado da quadra e **primeira posse de bola**. Somente o técnico e o Capitão poderão se dirigir ao corpo de arbitragem para dirimir dúvidas ou questionar alguma decisão tomada pela arbitragem no transcorrer da partida. Qualquer atleta que se dirigir à arbitragem sem ser os citados neste item será advertido com o CARTÃO AMARELO.

D – Uma partida não ocorrerá com um número inferior a 08 atletas, caso uma equipe tenha um número inferior, a equipe oposta começa o SET, com a mesma vantagem dos faltantes da equipe incompleta.

E – todo deslocamento para transição da Área Ativa para a área de queimados deverá acontecer pela lateral da quadra. Caso ocorra o não cumprimento deste quesito, o mesmo será penalizado com um cartão amarelo.

F – o segundo cartão amarelo será substituído pelo cartão vermelho, excluindo o atleta da partida.

04 – Duração dos Set's e da partida:

A – a partida será dividida em 3 set's. a duração de cada set será de 10 minutos corridos. Sendo que o cronometro só pára, mediante a solicitação do 1º árbitro.

B – será considerado vencedora a equipe que ganhar dois (2) set's,

C – o início das partidas sempre acontecerá o cumprimento das equipes de forma única com os atletas se deslocando do fundo para o centro batendo palmas e cumprimentando a equipe adversária. No fim da partida o cumprimento será em fila única passando uns pelos outros.

D – caso haja um terceiro set. e o número de atletas da área ativa estejam iguais, após o apito final, será realizado um novo sorteio para posse da bola e o sistema passa para MORTE SÚBITA.

05 – Das substituições:

A – cada equipe poderá fazer até 4 substituições, as mesmas acontecem no pedido de tempo técnico (1 por Set), ou no início de set's posteriores ao primeiro. A mesa deverá ser avisada das mudanças.

B – as substituições serão um prerrogativa para os atletas da área ativa, nunca da área de queimados; salvo por necessidade que resguarde a integridade física do atleta em questão.

C – o atleta substituído não retorna ao SET, salvo se uma emergência provoque essa necessidade, assim o árbitro central poderá autorizar o retorno de um substituído da partida.

06 – O Andamento da partida:

A – A POSSE DA BOLA: cada equipe terá a posse da bola por 8 (oito) jogadas seguidas, que podem ser: ATIVAS (objetivo de queimar) ou PASSIVAS (qd. Se passa para o companheiro de equipe (cruza)).

Caso a equipe não atinja o objetivo de queimar o adversário em 08 tentativas, o arbitro auxiliar dará um silvo indicando estouro de posse, a bola deverá passar imediatamente para a equipe adversária na área ativa contrária.

B – caso a bola toque primeiro no chão, tenha contato com o jogador em fuga, não será considerado QUEIMA, mas a bola prosseguirá sua trajetória e passe para o campo da equipe que está na posse, a contagem de 08 posses continua.

C – a perda da posse se dará: qd houver invasão de linha, ou alguém que foi QUEIMADO, for salvo, pela própria equipe ou pela equipe adversária. Reiniciando a contagem da posse.

D – A Invasão: será considerada invasão, todo atleta que ao arremessar para quadra adversária ou fazer a jogada do CRUZA, tocar a linha delimitada na área de fundo e central. Após a saída da bola da mão do atleta a invasão não será observada como falta.

E – a manobra FÊNIX: com exceção do primeiro atleta queimado, que deverá trocar de posição com o CRUZA (primeiro atleta na área de queimados sem ser queimado), os demais poderão retornar para a área ativa, se, por uma única e exclusiva tentativa, queimar um adversário na sua primeira jogada ao chegar no campo dos queimados, caso ocorra, ele retorna ao campo ativo, caso não ocorra, ele fica no campo de queimados até o fim do set.

F – será considerado QUEIMADO quando: a bola tocar mesmo que de raspão, o corpo, incluindo cabelo e uniforme. Caso a bola toque num primeiro atleta e continue no ar sem contato com o solo, um atleta da mesma equipe segurar a bola, o ato do QUEIMA será nulo, caso toque em dois ou mais atletas e vá ao solo, o último que teve contato com a bola será considerado QUEIMADO.

G – ultrapassar as áreas delimitadas acarretarão: 01 vez advertência, árbitro aplicará o cartão AZUL, 2 vezes será considerado QUEIMADO.

Essa regra se aplica no ato da fuga do ataque adversário, qd a bola estiver nas laterais a posse é da equipe onde a a bola pare nas suas delimitações, não havendo disputa de bola nas áreas laterais. Assim os atletas poderão sair do campo delimitado para concluir a posse da bola e concluir a jogada.

E – se a bola atingir simultaneamente o atleta em fuga e o chão, ele será considerado QUEIMADO.

07 – Das penalidades:

Serão infrações punidas com cartão AZUL:

Fuga da área delimitada no momento defensivo. 01 cartao azul

O mesmo atleta cometeu a mesma ação evasiva, cartão amarelo. Sendo punido para a área de Queimados sem a posse da bola.

Serão infrações punidas com cartão AMARELO:

- ATITUDES ANTIDESPORTIVAS: COM ATLETAS DA MESMA EQUIPE, ADVERSÁRIOS, ARBITRAGEM, COMISSÕES TÉCNICAS E TORCIDAS. 1 vez cartão amarelo, 2 vezes considerado QUEIMADO , 3 vezes, o arbitro mostrará os 3 cartões de uma só vez e dará exclusão do jogo sem posse de bola. Caso aconteça com quem já estiver na área de QUEIMADOS, exclusão direta no 2º cartão amarelo.

Essas regras estão alinhadas com as duas ligas nacionais de QUEIMADA (DF) e (BAHIA). Visam deixar a modalidade mais próxima do que existe de mais atualizado no país.

### CATEGORIAS e NAIPES

MASCULINO e FEMININO

SUB 10 – NASCIDOS ATÉ 2014 (2014, 2015, 2016)

SUB 12 – NASCIDOS ATÉ 2012 (2013, 2012)

SUB 14 - NASCIDOS ATÉ 2010 (2011, 2010)

SUB 16 - NASCIDOS ATÉ 2008 (2009, 2008)

### **CAPÍTULO X DA PREMIAÇÃO**

Art. 42- Nos esportes coletivos serão premiadas com troféus e medalhas as equipes campeãs e vice-campeãs por categoria (masculino e feminino);

No concurso da Rainha, REI e Princesas, serão premiadas com troféus do 51º JOGOS DA PRIMAVERA, no qual a premiação ficará de posse das candidatas(os) vencedoras(es), ficando computado à escola pela qual está inscrita a candidate(o), a pontuação estabelecida.

Nos esportes individuais a premiação com troféus será geral por modalidade para a equipe campeã, vice-campeã e terceira colocada (masculino e feminino), sendo a contagem de pontos feita da forma abaixo:

1º lugar: 13 pontos                      - 2º lugar: 08 pontos                      - 3º lugar: 05 pontos  
4º lugar: 03 pontos                      - 5º lugar: 02 pontos                      - 6º lugar: 01 ponto,

Serão premiadas com troféus o campeão, o vice – campeão e o terceiro colocado geral dos Jogos da Primavera.

## **CAPÍTULO XI PENALIDADES E RECURSOS**

Art. 43 - Caberá direito de recurso a qualquer entidade, que achar que houve o não cumprimento deste regulamento.

§ 1º – Somente poderá interpor recurso à autoridade máxima da entidade ou um representante designado pela mesma.

§ 2º - Todos os recursos deverão ser apresentados, digitados até as 17h00min do dia útil imediatamente posterior ao jogo constando o motivo, horário do jogo e as equipes envolvidas à Comissão Central Organizadora.

§ 3º - Em caso de protesto contra qualquer entidade, a mesma não poderá dificultar a verificação nos seus arquivos de DIRETORIA , sob pena de ser considerada culpada no protesto impetrado.

§ 4º - Ao final de cada jogo, os técnicos das equipes terão direito a receber uma cópia da súmula e cada professor/técnico tem a obrigação de fazer seu controle de cartões de acordo com cada modalidade esportiva.

Art. 44 - Todo recurso é válido somente para o jogo nele especificado e a decisão nunca terá efeito retroativo.

Art. 45 - As decisões da Comissão Central Organizadora serão Irrevogáveis e Irrecorríveis, sob pena de eliminação sumária da entidade nos jogos.

Art. 46 - Quando for constatada fraude na documentação do Atleta, os responsáveis serão eliminados dos jogos e a equipe estará suspensa para o próximo ano, na modalidade e categoria, sendo o fato comunicado à Coordenação Regional de Educação, Diretoria Municipal de Educação e Conselho Tutelar do Menor e Adolescente para as sanções cabíveis.

## **CAPÍTULO XII C.C.O.**

Art. 47 - Será constituída pelos Diretores das Comissões Administrativas e Técnicas, presidida por um Presidente designado pela Diretoria e divulgada no Diário Oficial.

Atribuições da C.C.O.:

A – Fazer cumprir o presente Regulamento.

B – Promover a integração das Comissões e Sub-Comissões.



C – Prestar informações e esclarecimentos às autoridades Superiores.

D – Punir através de medidas disciplinares automáticas, qualquer ato de indisciplina que os participantes possam cometer, mesmo sem constar no regulamento e Código de Justiça Desportiva.

E – Fiscalizar em conjunto com os coordenadores de cada modalidade o andamento dos jogos.

F – Os coordenadores das modalidades não poderão tomar medidas contrárias ao regulamento, regras e sem comunicação previa a comissão central organizadora.

### **CAPÍTULO XIII DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art. 48 - Toda e qualquer comunicação da Comissão Central Organizadora será feita através de Portaria e/ou Boletim Oficial e divulgada na DIRETORIA de Esportes.

Art. 49 - A homologação oficial dos resultados será feita através do Boletim Oficial, e colocada à disposição no site [www.anapolis.gov.br](http://www.anapolis.gov.br)

Art. 50 - Não será permitida a utilização de propagandas político-partidária nos uniformes e também próximos e dentro dos locais de realização do evento.

Art. 51 - Os Boletins e Portarias são considerados normativos e farão parte integrante do Regulamento Geral.

Art. 52 - A C.C.O. não se responsabiliza por acidentes ou perdas de objetos pessoais, que possam ocorrer, antes, durante ou após os jogos, com pessoas ligadas ou não aos jogos.

Art. 53 - O concurso da Rainha, Rei e Princesas dos Jogos da Primavera 2024 tem sua regulamentação própria e estará à disposição das entidades escolares no site [www.anapolis.gov.br](http://www.anapolis.gov.br).

Art. 54 - O atleta que se inscrever e/ou participar dos Jogos está incondicionalmente aceitando e concordando em ter sua imagem divulgada por meio de fotos, filmes, rádio, jornais escritos e televisivos, revistas, Internet e televisão, ou qualquer outro meio de comunicação, para usos informativos, promocionais ou publicitários relativos ao mesmo, sem acarretar nenhum ônus aos organizadores, renunciando o recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com tais direitos, aos patrocinadores ou meios de comunicação em qualquer tempo/data.

Art. 55 – A equipe ou membro da torcida que provocar briga, tumulto, agressões a adversários ou árbitros, esta entidade estará eliminada dos jogos na categoria na qual houve o acontecido.

ART. 56 – Também o membro da torcida que provocar briga, tumulto, agressões a adversários ou árbitros, será identificado a qual entidade ele estava torcendo e tal entidade estará eliminada dos jogos na categoria na qual houve o acontecido.

Art. 57 – A entidade inscrita será responsável por qualquer dano que sua equipe provocar nas quadras, vestiários, caso detectado.

Art. 58 - Os casos omissos serão decididos pela Comissão Central Organizadora.

## **Membros da Comissão Central Organizadora**

- **Simone Aparecida Pereira**
- **Danillo Silveira Trombiero**
- **Elba Marcelino Pereira**
- **Marcos Vinícius Alvarenga**
- **Antônio Mendes Melo Neto**

Anápolis, setembro de 2024.

ANEXO 1

<p>FOTO RECENTE</p> <p>Instituição: _____</p> <p>Nome : _____</p> <p>Data de Nascimento: _____</p>	<p>NOME E/OU LOGOMARCA DA ENTIDADE</p>	<p>NOME E/OU LOGOMARCA DA ENTIDADE</p> <p>NOME DO PAI: _____</p> <p>NOME DA MÃE: _____</p> <p>_____</p> <p>Assinatura do Diretor(a)</p>
--	--	---

Plastificar a Carteirinha

Foto Recente

Assinatura e Carimbo exclusivamente do Diretor(a)