



jergs
Jogos Escolares do
Rio Grande do Sul

GOV RS
NOVAS FAÇANHAS
NA EDUCAÇÃO

REGULAMENTO GERAL - JERGS 2021

CAPÍTULO I – DA FINALIDADE

Art.1º Os JOGOS ESCOLARES DO RIO GRANDE DO SUL (JERGS) 2021 têm por finalidade estimular a prática esportiva em todas as escolas públicas e privadas (nas modalidades xadrez on-line e orientação virtual) do estado, buscando a mobilização da comunidade escolar em prol do esporte educacional e das práticas corporais trabalhadas pela escola.

CAPÍTULO II - DA JUSTIFICATIVA

Art.2º A execução dos JERGS se justifica por proporcionar aos estudantes da rede pública e privada, a prática do esporte educacional e, com esta prática, qualificar a sua cidadania, com vista à construção de um mundo melhor, livre de qualquer tipo de discriminação, através de princípios como compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, responsabilidade, cultura da paz, dando continuidade ao processo pedagógico vivenciado pelas escolas e também promover a integração entre os professores através de torneios.

CAPÍTULO III – DOS OBJETIVOS

Art.3º OS JERGS 2021 têm por objetivos:

1. Fomentar a prática do esporte educacional, contextualizando-o como meio de educação;
2. Estimular a iniciação e valorizar a prática esportiva entre os alunos e professores da rede pública de ensino;
3. Contribuir para o desenvolvimento integral dos participantes como ser social, estimulando o pleno exercício da cidadania;

4. Configurar plataforma de aprendizagens significativas com práticas colaborativas e pacíficas na convivência social;
5. Proporcionar a inclusão de crianças e adolescentes com deficiência na prática esportiva;

CAPÍTULO IV – DA REALIZAÇÃO E ETAPAS

Art.4º Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as atividades e competições dos Jogos Escolares do Rio Grande do Sul (JERGS), no ano de 2021.

Art.5º Os JERGS são promovidos pela Secretaria de Estado da Educação (SEDUC), coordenados pela Assessoria de Esporte Educacional da Coordenação de Políticas Específicas do Departamento Pedagógico e executados pelas Coordenadorias Regionais de Educação (CRE), em parceria com as Prefeituras Municipais e a comunidade escolar gaúcha.

Art.6º Para a realização dos JERGS, foi dividido o estado em 05 (cinco) regiões, abrangendo os 498 municípios que compõem às 30 (trinta) Coordenadorias Regionais de Educação (CRE), conforme quadro abaixo:

REGIÕES	CRE	MUNICÍPIO SEDE
1ª	1ª	PORTO ALEGRE
	11ª	OSÓRIO
	28ª	GRAVATAÍ
	2ª	SÃO LEOPOLDO
	4ª	CAXIAS DO SUL
	27ª	CANOAS
2ª	5ª	PELOTAS
	12ª	GUAÍBA
	18ª	RIO GRANDE
	13ª	BAGÉ
	19ª	SANTANA DO LIVRAMENTO
	24ª	CACHOEIRA DO SUL
	8ª	SANTA MARIA

3 ^a	9 ^a	CRUZ ALTA
	14 ^a	SANTO ÂNGELO
	10 ^a	URUGUAIANA
	32 ^a	SÃO LUIZ GONZAGA
	35 ^a	SÃO BORJA
4 ^a	17 ^a	SANTA ROSA
	21 ^a	TRÊS PASSOS
	36 ^a	IJUÍ
	15 ^a	ERECHIM
	20 ^a	PALMEIRA DAS MISSÕES
	39 ^a	CARAZINHO
5 ^a	3 ^a	ESTRELA
	6 ^a	SANTA CRUZ
	25 ^a	SOLEDADE
	7 ^a	PASSO FUNDO
	16 ^a	BENTO GONÇALVES
	23 ^a	VACARIA

Art.7º As modalidades Xadrez Online e Orientação Virtual acontecerão em duas etapas (regional e final estadual), o Desafio de Dança e o Futebol Freestyle, acontecerão em quatro etapas (municipal, de Coordenadoria, Regional e Final).

§1º Etapa Municipal - Deverá ser realizada pelos Comitês Organizadores Municipais, obedecendo ao período de realização definidos conjuntamente com as Coordenadorias Regionais de Educação e os diversos segmentos esportivos da comunidade local, congregando um número máximo de estabelecimentos de ensino públicos. Nesta etapa não haverá ônus para o Estado e ficará a cargo do município indicar os estudantes classificados para a Etapa de Coordenadoria (CRE).

§2º Etapa de Coordenadoria – Será realizada pelas Coordenadorias Regionais de Educação (CRE) sob a supervisão e orientação da Assessoria de Esporte Educacional do Departamento Pedagógico da SEDUC. Nessa etapa, será oferecida a premiação para os estudantes vencedores.

I. Caso o estudante classificado em 1º lugar não possa participar por algum motivo da próxima etapa, será convidado pela CRE, o estudante classificado em 2º lugar respectivamente.

§3º. Etapa Regional – Será realizada pelas Coordenadorias Regionais de Educação (CRE) e arbitragem específica nas modalidades Xadrez On-line e Orientação Virtual sob a supervisão e direção da Assessoria de Esporte Educacional do Departamento Pedagógico da SEDUC. Nesta etapa serão oferecidos os serviços de arbitragem e premiação para os alunos vencedores.

Na Etapa Regional de Xadrez On-line e Orientação Virtual, os alunos-atletas que obtiverem do 1º lugar ao 10º lugar, em cada categoria e naipe, estarão classificados para a Etapa Final Estadual.

Nos desafios de Dança e Futebol Freestyle estarão classificados para a final estadual, os primeiros colocados em cada categoria.

§4º. Etapa Final Estadual – Será realizada pela Assessoria de Esporte Educacional do DP/SEDUC com o apoio e suporte da das Assessorias de Esporte das CREs. Será oferecida a premiação aos estudantes classificados em (1º, 2º e 3º lugares) e para os professores que participarem do torneio.

CAPÍTULO V - DA ORGANIZAÇÃO

Art.8º Os JERGS serão desenvolvidos, nos gêneros masculino e feminino, nas seguintes Categorias:

Mirim - 09, 10 e 11 anos (alunos nascidos em 2010 , 2011 e 2012), exceto na Orientação Virtual (apenas os alunos nascidos em 2010 e 2011);

Infantil - 12 a 14 anos, (alunos (as) nascidos (as) em, 2009, 2008 e 2007);

Juvenil - 15 a 18 anos, (alunos (as) nascidos (as) em 2003, 2004, 2005 e 2006).

CAPÍTULO VI – DAS COMPETÊNCIAS E RESPONSABILIDADES

Art.9º Assessoria de Esporte Educacional da CPE/ DP/SEDUC é órgão máximo durante a realização do JERGS e tem como atribuições:

Elaborar o Regulamento Geral e específico das modalidades disputadas no JERGS, bem como, coordenar a execução das diretrizes gerais e específicas do evento;

Ordenar e supervisionar a execução dos JERGS em todas as etapas de sua competência;

1. Estimular a participação das instituições de ensino público e privado;

2. Promover o envolvimento dos órgãos competentes do Estado, no que se refere à viabilização dos meios materiais necessários à realização dos JERGS;
3. Nomear comissões e subcomissões necessárias em cada etapa para a realização dos JERGS;
4. Viabilizar a administração dos recursos financeiros para a execução dos jogos;
5. Fiscalizar o cumprimento deste Regulamento e aplicação das ferramentas colaborativas de transformação de conflitos e penalidades nele previstas;
6. Orientar a Assessoria de Esporte Educacional das Coordenadorias Regionais de Educação;
7. Realizar a reunião técnica e nomear Comissão Disciplinar na Etapa Final Estadual e; e
8. Resolver e/ou ajudar a solucionar os casos omissos no Regulamento dos JERGS.

Art.10º A Assessoria de Esporte Educacional da Coordenadoria Regional de Educação terá como atribuições:

1. Estudar e conhecer o Regulamento Geral e Específico do JERGS;
2. Organizar a programação da competição nas etapas de sua responsabilidade, repassando-a antecipadamente para a Assessoria de Esporte Educacional do DP/SEDUC;
3. Comunicar aos participantes e à Assessoria de Esporte Educacional do DP/SEDUC, qualquer tipo ou alteração que venha a ocorrer na programação da sua competição;
4. Fiscalizar o cumprimento do Regulamento Geral e Específico em cada modalidade;
5. Providenciar o relatório final das etapas de sua responsabilidade;
6. Prestar esclarecimentos e tomar as decisões em assuntos referentes a questões técnicas e disciplinares;
7. Homologar os resultados e a classificação final dos JERGS de cada etapa de sua competência;
8. Realizar e conduzir as Reuniões Técnicas, estabelecendo datas, horários e locais;

9. Prestar aos órgãos judicantes as informações de natureza técnica e/ou ética, quando solicitadas;
10. Proceder com isenção em todas as suas tomadas de decisões e atitudes nas diversas situações que ocorrerem durante o evento;
11. Informar os órgãos judicantes, imediatamente, toda e qualquer irregularidade constatada durante a realização de qualquer etapa do evento; e
12. Aplicar o previsto no regulamento toda vez que receber ou constatar denúncia comprovada de alguma irregularidade ocorrida.

Art.11º As Instituições de Ensino participantes do JERGS tem como responsabilidades:

1. Conhecer o Regulamento Geral e Específico do JERGS;
2. Confirmar sua participação de acordo com a etapa que estiver classificada no JERGS;
3. Organizar seus alunos-atletas para estarem atentos aos dias e horário e previstos conforme programação;
4. Apresentar a relação nominal de atletas por modalidade, assinada e carimbada pela direção da escola e professor responsável em cada etapa que estiver participando;
5. Inscrever o quantitativo de alunos/atletas e professores, conforme Regulamento Geral e Específico de cada modalidade;
6. Responsabilizar-se pela veracidade das informações relativa à suas Instituições de Ensino, como matrículas, vínculos e outros;
7. Responsabilizar-se pela atitude e conduta de seus alunos e professores; e
8. Responsabilizar-se pelas fichas de Cessão de Direitos de imagens dos alunos.

Art.12º O professor técnico responsável pela Instituição de Ensino tem como responsabilidades:

1. Estudar e conhecer o Regulamento Geral e Específico do JERGS;
2. Apresentar a original de um documento de Identificação com foto, como Carteira Nacional de Habilitação (CNH), Carteira de Identidade (DI), Passaporte ou Carteira de Trabalho (CTPS), designado pelo Assessor de Esporte Educacional;
3. Manter a postura como educador durante a competição; e

Art.13º O estudante da Instituição de Ensino inscrito no evento tem como responsabilidades:

1. Estudar e conhecer o Regulamento Geral e Específico do JERGS;
2. Apresentar, quando solicitado, a foto da sua Carteira de Identidade, Passaporte ou Carteira de Trabalho (CTPS);
3. Responsabilizar-se por suas atitudes e conduta durante todo o período de competição;
4. Respeitar o Regulamento Geral e Específico dos Jogos Escolares do Rio Grande do Sul (JERGS 2021).

Art.14º A Comissão Técnica de cada etapa será assim constituída:

1. Na Etapa Regional a Comissão Técnica será formada por todos os Assessores de CRE participantes da respectiva Regional, que terá como responsável o Coordenador Regional;
2. Na Etapa Final Estadual, a responsabilidade será da Coordenação Geral dos JERGS da SEDUC juntamente com a arbitragem de cada modalidade,
Parágrafo único: As comissões técnicas estão subordinadas à Assessoria de Esporte Educacional do Departamento Pedagógico do DP/SEDUC.

CAPÍTULO VII - DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Art.15º Poderão participar dos JERGS 2021 os estudantes regularmente matriculados na escola da rede pública de ensino no Âmbito Municipal, Estadual , Federal e Privado nas modalidades Xadrez On-line e Orientação Virtual, e rede pública no Desafio de Dança e na Competição de Futebol Freestyle que estejam com o ano de nascimento de acordo com sua categoria.

Art.16º O professor/técnico e auxiliar técnico dos estudantes participantes das modalidades do JERGS, deverá:

- Ser graduado no Curso de Educação Física, para o desafio de dança e Futebol Freestyle e,
- Na modalidade de Xadrez On-line e Orientação Virtual, o professor responsável poderá ser de qualquer componente curricular da instituição.

Parágrafo Único A Instituição de Ensino deverá inscrever 01 (um) professor/técnico para cada modalidade .

Art.17º A Instituição de Ensino deverá inscrever seus estudantes, através das fichas de inscrição padronizadas do evento, através do Google forms, e respeitar obrigatoriamente os prazos estabelecidos pela Assessoria de Esporte Educacional da CRE e/ou SEDUC, além de estar ciente da responsabilidade quanto à comprovação da condição do aluno e do professor da Instituição de Ensino.

Art.18º Os estudantes poderão participar em todas as modalidades esportivas, somente na sua própria categoria e a instituição de ensino deverá observar, que os mesmos deverão estar participando das aulas híbridas, ou on-line, não podendo estar em BUSCA ATIVA.

CAPÍTULO IX - DA PREMIAÇÃO

Art.19º O estudante e o professor que participar do torneio dos professores receberão medalha de acordo com sua classificação, (1º, 2º e 3º) lugar nas Etapas de Coordenadoria, Regional e Final Estadual.

CAPÍTULO X - DOS UNIFORMES E ACESSÓRIOS

Art.20º No uniforme ou figurino de competição dos estudantes da Instituição de Ensino, não é permitido nenhuma estampa de propaganda política, bebidas alcoólicas, tabaco ou que faça alusão a condutas inadequadas em relação aos valores esportivos e educacionais, também não poderá se apresentar sem camisa.

CAPÍTULO XII - DA ARBITRAGEM

Art.21º Os árbitros do Xadrez on - line serão supervisionados pela Comissão Técnica de cada Etapa do JERGS, sendo que, aos participantes, não será permitido o veto de nenhum componente da equipe de arbitragem.

Parágrafo Único No Desafio de dança e Campeonato de Futebol Freestyle, a classificação será através de notas das Comissões Julgadoras.

CAPÍTULO XV - DO SISTEMA DISCIPLINAR

Art.22º Serão consideradas concededoras do Regulamento Geral dos JERGS, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas à competição e, assim, submeter-se-ão, sem reserva alguma, a todas as suas disposições e às consequências que delas possam emanar.

Art.23º O Assessor de Esporte Educacional que não cumprir com as suas competências e responsabilidades estará sujeito às sanções previstas neste Regulamento, considerada a avaliação da Coordenação Geral dos Jogos.

Art.24º O diretor e professor/técnico da Instituição de Ensino que estiver inscrito no JERGS responderão pela fidedignidade e veracidade das informações regulamentares e disciplinares dos seus alunos e alunas, estando sujeitos aos procedimentos administrativos e penalidades estabelecidos no Estatuto e Plano de Carreira do Magistério - Lei nº. 6672/74 e o Estatuto dos Servidores do Estado do Rio Grande do Sul - Lei nº. 10.098/94.

Parágrafo Único Se ocorrer alguma irregularidade, o estudante será automaticamente desclassificado.

Art.25º A Comissão Disciplinar será constituída por 03 (três) ou 05 (cinco) membros indicados e designados pelos Assessores de Esporte Educacional DP/SEDUC, devendo estes, ter mais de 18 anos e não deverão estar envolvido (a) diretamente com nenhum estudante participante dos Jogos.

§ 1º Qualquer forma de protesto de ordem administrativa, deverá ser enviada em até 48 horas para a Comissão Disciplinar da Etapa em que houver a irregularidade.

§ 2º Caberá, exclusivamente, ao reclamante a apresentação de documentos comprobatórios das irregularidades que alega, ficando sujeito a sanções disciplinares, caso não comprovada a denúncia.

§ 3º Uma vez comprovada a irregularidade, os envolvidos estão sujeitos aos acordos resultantes da implementação das seguintes práticas colaborativas, ou das penalidades:

- Sanções pessoais:
 1. Advertência verbal;
 2. Advertência por escrito;

3. Suspensão por 01 (um) dia, não podendo ultrapassar 01 (um) ano.

Art.26º Toda pessoa vinculada a Instituição de Ensino participante do JERGS, direta ou indiretamente, que cometer alguma irregularidade, será passível de julgamento e punição.

Parágrafo único. Não havendo condições de ser aplicada a punição à pessoa, será responsabilizada a direção da respectiva Instituição de Ensino.

Art.27º Uma vez aplicada punição ao professor/técnico e/ou o responsável da escola, o representante da CRE a qual a Instituição pertence, deverá encaminhar correspondência à direção da mesma para que sejam tomadas as devidas providências administrativas.

CAPÍTULO XVI - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS TRANSITÓRIAS

Art.28º Em qualquer Etapa do JERGS, será realizada a Reunião Técnica sob a coordenação do (s) Assessor (es) de Esporte Educacional da SEDUC e com a presença de 01 (um) representante da arbitragem, com a finalidade de dirimir as dúvidas do regulamento, regras da modalidade, procedimentos técnicos e administrativos, de forma a adequar os jogos /desafios à realidade da modalidade.

Parágrafo Único - Sob hipótese alguma a decisão da Reunião Técnica poderá ferir ou alterar a redação de qualquer artigo deste Regulamento.

Art.29º Compete à Assessoria de Esporte Educacional da DP/SEDUC resolver os casos omissos neste regulamento, bem como, a Comissão de Justiça Desportiva Geral (CJDG), se necessário for.

REGULAMENTO ESPECÍFICO - JERGS 2021

XADREZ

A modalidade Xadrez irá ocorrer de forma totalmente on-line, pela plataforma Lichess.

1. ETAPAS

O Xadrez on-line irá ocorrer em duas etapas:

- Etapa de Regional – sem limite de inscrições por escola;
- Etapa Final – classificam-se 10 alunos por categoria e gênero, de cada região.

OBS: Antes da Etapa Regional haverá a possibilidade de treino, para ambientação à plataforma a ser utilizada (lichess):

- *Treino Aberto 1*
- *Treino Aberto 2*

2. INSCRIÇÕES

As inscrições serão feitas no site www.lichess.org, com os seguintes passos:

- Divulgação de vídeo com instruções passo a passo para a participação;
- Cadastro de dados individuais em ficha de inscrição;
- A inscrição deverá ser feita pela escola com envio da cópia dos RGs dos alunos por e-mail para jergsxxcre@seduc.rs.gov.br;
- Cadastro no site www.lichess.org ;
- Filiação ao grupo do jergs no site www.lichess.org

Obs: para se filiar nos grupos (etapas acima referidas) é necessário realizar o cheque mate em uma jogada proposta pelo site (conforme vídeo explicativo).

3. FORMA DE DISPUTA

- Categorias mirim e professores: será utilizado o Sistema Arena com ritmo de 7 x 7 e duração o torneio de 1h e 30min(uma hora e trinta minutos);
- Categoria infantil e juvenil: será através do Sistema Suíço, em 05 rodadas, com tempo de 10 X 10 min, até o número de 30 inscritos. A partir desse número a disputa será em 07 rodadas ou mais dependendo da demanda.

O empareiramento será feito pelo sistema do site, assim como a aplicação dos critérios de desempate.

Deslizes de mouse, desconexões ou movimento de peças sem querer e perda de partida por outra atividade paralela são de responsabilidade de cada participante. A partida não poderá ser refeita.

Caso haja queda na internet , o atleta deverá se reconectar o mais breve possível (não será imediatamente desclassificado).

É IMPORTANTE que o participante fique atento à tela de competição após o início do evento, pois seu jogo da próxima rodada pode iniciar a qualquer momento,

a partir do término de todos os jogos da rodada anterior. O lance inicial precisa ser feito em até 20 segundos após o emparelamento, sob o risco de acontecer o W.O.

4. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica da modalidade, com a anuência da Assessoria de Esporte Educacional da CRE e/ou SEDUC, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral. No caso de necessidade, cabe à organização fazer qualquer ajuste.

- Não será aceita a utilização de *engines* (*programas de computador auxiliar*) ou outra forma de auxílio (dicas de treinadores, pais etc...) por parte dos participantes, sob pena de desclassificação. A equipe técnica da organização irá verificar qualquer atividade não prevista neste regulamento.

ORIENTAÇÃO VIRTUAL

A modalidade Orientação acontecerá de forma totalmente virtual, utilizando-se de Google Forms enviados para o e-mail dos alunos e professores (mesmo que a escola não tenha estudante inscrito), em horários e datas estipuladas com tempo definido para sua resolução e devolução.

1. ETAPAS

A Orientação online irá ocorrer em duas etapas:

- Etapa de Regional – sem limite de inscrições por escola;
- Etapa Final – classificam-se os 10 melhores colocados por categoria e gênero, de cada região.

OBS: Antes da Etapa Regional haverá a possibilidade de treino, para ambientação ao Google Forms e a ao tipo de prova de Orientação a ser realizada; Dependendo do número de inscritos poderá ser realizada somente a Etapa Final Estadual e 2 treinos.

2. INSCRIÇÕES

As inscrições serão feitas de forma online pelo Google forms que será disponibilizado no site da SEDUC e CREs.

OBS: Alunos e professores da rede pública estadual deverão obrigatoriamente usar o e-mail @educar.rs.gov.br, e as demais redes que tiverem e-mail institucional, deverão usá-lo.

3. FORMA DE DISPUTA

Serão apresentados desafios envolvendo aspectos técnicos do esporte e de diversas disciplinas escolares, sempre respeitando as especificidades da modalidade Orientação.

Os desafios poderão ser criados por questões de diferentes assuntos, ou apenas um assunto. Poderão ser usadas todas as ferramentas disponíveis, tais como:

- *Google Earth*
- *Google Maps;*
- *Orientação Pré-O;*
- *Orientação Adaptada;*
- *Mapas de Orientação;*
- *ISOM e ISSprOM;*
- *OOMapper;*
- *Orientação do Street View;*
- *Laby - The Maze;*
- *Orientação virtual de trilhas;*
- *Descubra a diferença;*
- *Recursos de captura, partes de vídeos de Orientação x mapa;*
- *Sopa de letras com temas de Orientação;*
- *Puzzle com temas de Orientação;*
- *Regras da IOF e outros temas relacionados à Orientação.*

A elaboração do banco de questões será de atribuição de uma equipe de professores, técnicos e mapeadores, sob a responsabilidade do organizador desta modalidade, da 35ª CRE e da SEDUC.

A classificação será feita observando-se a maior quantidade de acertos. Havendo empate entre 2 ou mais participantes será observado o menor tempo de resolução da prova como critério de desempate.

OBS: A organização não se responsabiliza por atletas que deixarem para enviar sua prova nos últimos segundos do prazo estipulado, uma vez que a resposta

do sistema depende de alguns fatores e este tempo pode se estender e levar a desclassificação por exceder o prazo máximo.

4. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica da modalidade, com a anuência da Assessoria de Esporte Educacional da CRE e/ou SEDUC, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral. No caso de necessidade, cabe à organização fazer qualquer ajuste.

DESAFIO DE DANÇA

O Desafio de Dança terá como base o que dispuser este regulamento.

1. INSCRIÇÃO

As inscrições serão feitas de forma on-line pelo Google forms que será disponibilizado no site da SEDUC e CREs.

OBS: Alunos e professores da rede pública estadual deverão, obrigatoriamente, usar o e-mail @educar.rs.gov.br; e as demais redes que tiverem e-mail institucional, deverão usá-lo.

Nenhum aluno poderá competir se tiver parentesco ou vínculo próximo com algum membro da comissão julgadora ou com a organização do evento.

Para que a inscrição seja aceita, a escola deverá apresentar a autorização do uso de imagem assinada pelo responsável legal para os estudantes de até 17 anos e pelo próprio quando tiver 18 anos concluído.

Poderão participar do desafio todos estudantes da rede pública (com ou sem deficiência). No caso dos estudantes com deficiência, se houver necessidade, poderão ser auxiliados durante a execução da dança.

A classificação (especificidade) quanto à deficiência será de acordo com as definições do MEC:

- Deficiência Física;
- Deficiência Intelectual;
- Deficiência Visual;
- Deficiência Auditiva.

2. FORMAS DE DISPUTA

As coreografias deverão ser enviadas de forma on-line pelo professor responsável ao gestor de esporte do município, caso este, por qualquer motivo, não se dispuser a recebê-lo, a CRE poderá intervir.

Caberá ao município criar uma Comissão Julgadora que, após análise, deverá indicar seus representantes em cada categoria.

Cada estudante poderá se inscrever em apenas uma categoria, conforme previsto no artigo 9º do Regulamento Geral do JERGS 2021, e com apenas uma coreografia.

As coreografias deverão ser apresentadas de forma individual.

Ao início do vídeo o aluno deverá se apresentar dizendo seu nome, o nome de sua escola, o nome do seu município, o seu estilo de dança e o tema (se algum estudante tiver dificuldade para fazê-lo, um adulto poderá auxiliar).

O tempo mínimo e máximo de cada coreografia deverá obedecer a especificação abaixo elencadas:

JUVENIL - 2'30" a 2'40"

INFANTIL - 2'10" a 2'30"

MIRIM - 1'50" a 2'10"

Caso ultrapasse esse tempo, o estudante será penalizado com perda de pontos na contagem geral da seguinte forma:

Ø *Exceder até 30 segundos: perda de 1 ponto;*

Ø *Exceder de 31 segundos ou mais: perda de 2 pontos;*

Parágrafo Único: Caso a apresentação seja um número em silêncio (sem música), o critério de início da coreografia é o primeiro movimento.

3. ETAPAS

O desafio será executado em quatro etapas (municipal, de coordenadoria, regional e final).

Em cada etapa será escolhido um estudante por categoria e naipes.

Dependendo do número de inscrições, a organização poderá suprimir etapas.

4. ESTILO DE DANÇA

Cada competidor poderá escolher o estilo de dança de sua preferência.

Caberá à Comissão Julgadora analisar e, se for o caso, desclassificar a coreografia que incentiva qualquer tipo de violência.

A coreografia será eliminada caso seja considerado plágio. A Comissão Julgadora tem autonomia para decidir quanto à avaliação do número neste quesito.

5. FIGURINO

O figurino não será obrigatório, porém será critério de pontuação.

6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A Comissão Julgadora que seguirá os seguintes critérios de avaliação:

I - Criatividade - trabalho inovador, inédito, relacionado ao tema proposto e estruturado com início, meio e fim;

II - Figurino - dentro do estilo escolhido, melhor caracterização;

III - Composição coreográfica - o trabalho que melhor explorar os seguintes elementos coreográficos:

a) Espaço - desenvolver dinâmicas espaciais buscando explorar os níveis alto, médio, baixo, frente, atrás, diagonais, etc.;

b) Forma - inovar buscando formas inteligentes utilizando movimento e corpo do aluno em sua amplitude;

c) Tempo/ritmo - buscar dinâmicas rítmicas variando e inovando com novos ritmos espaciais e musicais;

d) Desenvoltura cênica - perceber se o aluno possui presença cênica em palco e se está de acordo com a temática proposta;

IV) Tema - observar se a temática proposta foi desenvolvida em todos os seus aspectos: espaço, ritmo, figurino, ação cênica do início ao fim.

A Comissão Julgadora deverá lançar notas de 1 (um) a 5 (cinco), nos critérios estabelecidos acima, sendo 1 ponto para o critério I, 1 ponto para o critério II, 2 pontos para o critério III e 1 ponto para o critério IV. As notas poderão ser “quebradas” ex 0,3; 0,6; 1,5; 1,7...

7. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica da modalidade, com a anuência da Assessoria Esporte Educacional da CRE e/ou SEDUC, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.

No caso de necessidade, cabe à organização fazer qualquer ajuste.

FUTEBOL FREESTYLE

A competição de Futebol Freestyle terá como base o que dispuser este regulamento.

1. INSCRIÇÃO

As inscrições serão feitas de forma online pelo Google forms que será disponibilizado no site da SEDUC e CREs.

OBS: Alunos e professores da rede pública estadual deverão obrigatoriamente usar o e-mail @educar.rs.gov.br, e as demais redes que tiverem e-mail institucional, deverão usá-lo.

Nenhum aluno poderá competir se tiver parentesco ou vínculo próximo com algum membro da comissão julgadora ou com a organização do evento.

2. FORMAS DE DISPUTA

Cada aluno poderá se inscrever em apenas uma categoria, conforme previsto no artigo 9º do Regulamento Geral do JERGS 2021, e com apenas uma coreografia.

Os participantes deverão fazer um vídeo, sem cortes, com resolução 1080 x 720 ou formato youtube 1080p60hd, conforme o tempo previsto para sua categoria, demonstrando sua habilidade com a bola, devendo ser de uma distância não superior a 3 m.

O vídeo deverá ser gravado na horizontal.

O tempo mínimo e máximo de cada apresentação deverá obedecer a especificação abaixo elencadas.

JUVENIL -1' a 1' 15".

INFANTIL- 1'a 1'15".

MIRIM- 40" a 1'.

Os vídeos deverão ser enviados de forma on-line pelo professor responsável ao gestor de esporte do município, caso este, por qualquer motivo, não se dispuser a recebê-lo, a CRE poderá intervir.

Caberá ao município criar uma Comissão Julgadora que, após análise, deverá indicar seus representantes em cada categoria.

3. ETAPAS

O desafio será executado em quatro etapas (municipal, de coordenação, regional e final).

Em cada etapa será escolhido um estudante por categoria e naipes.

Dependendo do número de inscrições, a organização poderá suprimir etapas.

4. MANOBRAS (MOVIMENTOS)

Cada competidor deverá apresentar, no mínimo, cinco (05) movimentos obrigatórios, segundo critérios de avaliação, nas categorias *infantil e juvenil* na sua apresentação:

1. *Movimento inicial, com a bola parada (no solo e sem auxílio) a um passo do corpo;*
2. *fazer a sua apresentação (nome, escola e cidade) com a bola em movimento;*
3. *manter a bola parada por, no mínimo 3”, não podendo ter contato com os membros superiores (braços) e não podendo ser no início ou no final do vídeo (ex: atrás do pescoço, testa, entre as pernas, coxa e perna...);*
4. *utilização da cabeça;*
5. *utilização dos dois pés.*

Na categoria *Mirim*, cada competidor deverá apresentar no mínimo, três (03) movimentos obrigatórios, segundo critérios de avaliação.

1. *Movimento inicial, com a bola parada (no solo e sem auxílio) a um passo do corpo;*
2. *utilização da cabeça;*
3. *utilização dos dois pés.*

As Comissões julgadoras utilizarão os critérios abaixo para avaliação, onde cada critério deverá ter como nota mínima 1 ponto e nota máxima 2 pontos, podendo ser “nota quebrada” (exemplo: 1,3 , 1,2, 2...)

- I. *o grau de dificuldade do movimento inicial;*
- II. *criatividade na execução dos movimentos;*
- III. *número de manobras;*
- IV. *naturalidade e plasticidade dos movimentos;*
- V. *velocidade de execução (quanto mais veloz melhor a pontuação).*

OBS: O critério de desempate será o número de manobras (maior número), persistindo o empate, a comissão decidirá pelo participante que tiver a maior nota no critério criatividade. (Será opcional a utilização de música na apresentação).

5 . BOLA

A bola utilizada para a competição será de escolha do estudante, não havendo obrigatoriedade de tipo, ou seja, o competidor poderá utilizar a que melhor se adaptar.

6. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação técnica da modalidade, com a anuência da Assessoria de Esporte Educacional da CRE e/ou SEDUC, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o regulamento geral.