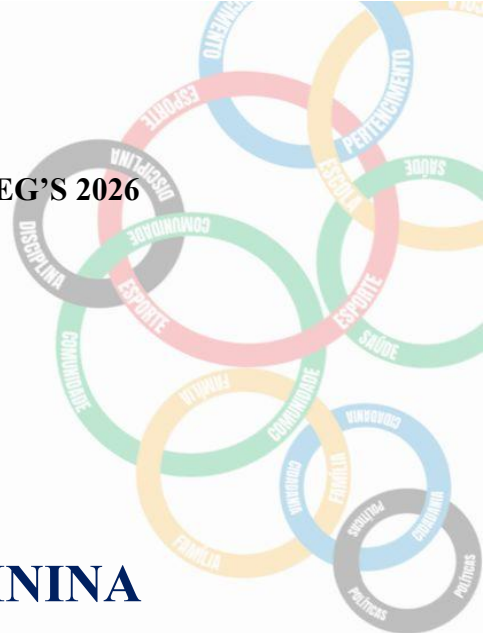




JOGOS ESTUDANTIS
DO ESTADO DE GOIÁS

JOGOS ESTUDANTIS DO ESTADO DE GOIÁS – JEEG’S 2026
REGULAMENTO ESPECÍFICO



GINÁSTICA ARTÍSTICA FEMININA



REALIZAÇÃO:

Governo do Estado de Goiás
Secretaria de Estado da Educação – SEDUC
Superintendência de Desporto Educacional, Arte e Educação – SDEAE
Gerência de Desporto Educacional – GEDE



REGULAMENTO ESPECÍFICO – GINÁSTICA ARTÍSTICA FEMININA

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Artigo 1º – A competição de Ginástica Artística Feminina obedecerá às regras oficiais da Federação Internacional de Ginástica (FIG), adotadas pela Confederação Brasileira de Ginástica, regras oficiais das etapas nacionais dos Jogos Escolares Brasileiros – JEB's e Jogos da Juventude – JJ, sendo observadas as exceções previstas neste Regulamento Específico e Regulamento Geral dos JEEGs 2025.

Artigo 2º – Cada Coordenação Regional de Educação poderá classificar para a fase Estadual até 03 (três) estudantes/atletas e 01 (um) professor/técnico na categoria INFANTO e até 02 (dois) estudantes/atletas e 01 (um) professor/técnico na categoria JUVENIL.

Artigo 3º – A competição será realizada em duas categorias, sendo:

- Infanto – Para estudantes/atletas nascidas, exclusivamente, em 2014 e 2015 (11 e 12 anos);
- Juvenil – Para estudantes/atletas nascidas, exclusivamente, 2011, 2012 e 2013 (13 a 15 anos).

Artigo 4º – O estudante/atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado para confirmar participação.

CAPÍTULO II – DA CATEGORIA INFANTO

Artigo 5º – Programa da competição e premiação:

Sistema de Competição e premiação			
1º Dia	- Por equipes - Individual Geral - Por aparelhos	Regulamento Obrigatório	- Equipe - Até 3 (três) estudantes / atletas competem em cada aparelho. Contabilizam as 2 (duas) melhores notas de cada aparelho para o resultado da equipe. - 3 primeiras classificadas no Individual Geral – Máximo de 1 por cidade - 3 Primeiras classificadas nos aparelhos. Máximo de 1 estudante / atleta por cidade.

Artigo 6º – Aparelhos e informações gerais:

Aparelhos	Salto sobre a mesa, Paralela Assimétrica, Trave de Equilíbrio e Solo
Informações Gerais	A participação, em relação aos níveis nos aparelhos é opcional, ou seja, de acordo com o nível técnico de cada estudante/atleta.
	O Professor/técnico deverá informar aos árbitros o nível que a ginasta irá executar.
	Quando a estudante/atleta retirar (não tentar executar) qualquer movimento da série será penalizada em 0,50 p.(omissão) + o valor da parte.
	Quando a estudante/atleta acrescentar qualquer exercício do código de pontuação será penalizada em 0,50 p.+ dedução de execução.



	As partes das séries têm exercícios principais, e se estes não forem válidos por qualquer motivo, a estudante/atleta perderá o valor total da parte.
	Na Paralela Assimétrica o professor/técnico deverá se manter ao lado da estudante/atleta durante toda a apresentação – caso não haja a permanência será penalizado 0,50 na NF da estudante / atleta.
	Na Trave de equilíbrio o professor/técnico deverá se manter ao lado da estudante/ atleta durante realização da saída – caso não haja a permanência será penalizado 0,50 na NF da estudante / atleta.

DEDUÇÕES ESPECÍFICAS	EXERCÍCIO CURTO: Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo Dedução Neutra por elemento faltante: • 5 elementos – 1.00p • 4 elementos – 2.00p • 3 elementos – 3.00p • 2 elementos ou menos – 4.00p
----------------------	---

Artigo 7º – Configuração dos aparelhos:

CONFIGURAÇÃO DOS APARELHOS – Programa obrigatório	
APARELHOS	MEDIDAS
SALTO SOBRE A MESA	MESA DE SALTO 1,20m
PARALELAS ASSIMÉTRICAS	Oficial Colchão de 5 cm opcional na saída
TRAVE DE EQUILÍBRIO	125cm de altura. Tempo máximo 1:15 min Temp excedido em até 2” – 0,10. Maior que 2” – 0,50 * por estudante/atleta
SOLO A Música poderá ser igual para toda equipe	Oficial Tempo máximo 1’15” min. Tempo excedido em até 2” – 0,10. Maior que 2” – 0,50 * por estudante/atleta.

PROGRAMA OBRIGATÓRIO
OBSERVAÇÕES

Series obrigatórias
Apresentação na ordem conforme descrição do texto – Salto sobre a mesa e Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo - Coreografia livre
Deduções específicas conforme caderno de deduções para TN e CB.
• Deduções de artístico na trave e solo conforme CP ou descrito no caderno de deduções.
Casos omissos não descritos nas tabelas, serão resolvidos pela direção da Competição junto a coordenação da GAF

	SALTO SOBRE A MESA		
	Saltos obrigatórios		
	SÉRIE 01		
	1,20m Permitido usar 2 (dois) trampolins.	Reversão (100) Nota D = 5,00p Nota E = 8,00	1 salto Nota de partida – 13,00 pt
	SÉRIE 02		



1,20m 01 trampolim.	Reversão (100) Nota D= 6,00p Nota E = 8,00p	1 salto Nota de partida – 14,00 pt
SÉRIE 03		
1,20m 01 trampolim.	Rodante (1.20) Nota D= 7,00p Nota E = 8,00p	1 salto Nota de partida – 15,00 pt
SÉRIE 04		
1,20m 01 trampolim.	Rodante Flic (1.40) Nota D= 8,00p Nota E = 8,00p	1 salto Nota de partida – 16,00 pt

PARALELAS ASSIMÉTRICAS

SÉRIE 01			
	Nota de partida – 13,00 pontos		Valor de Dificuldade – 5,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos
	Parte	Elemento	Valor
	1.	Iniciando sobre o trampolim sem o apoio das mãos na barra, salto com pernas unidas e estendidas, alongamento do corpo todo à frente e volta à posição inicial soltando atrás.	0,50p
	2.	Oitava ao apoio facial	0,50p
	3	Impulso para trás com pernas unidas na horizontal	0,50p
	4	Giro de quadril para trás (2.105)	1,00p
	5	Subida grupada ao apoio dos pés com simultâneo impulso à suspensão na BS	1,00p
	6	Balanço a frente-balanço atrás	0,50p
	7	Balanço a frente-balanço atrás	0,50p
	8	Balanço a frente e solta atrás, entre as barras	0,50p

SÉRIE 02			
	Nota de partida – 14,00 pontos		Valor de Dificuldade – 6,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos.
	Parte	Elemento	Valor
	1	Kipe ao apoio facial BI (1.101) ou Oitava ao apoio facial	1,00p 0,30p
	2	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas.	0,50p
	3	Giro de quadril para trás (2.105)	0,30p
	4	Subida grupada ao apoio dos pés com simultâneo impulso à suspensão na BS	1,00p
	5	Kipe BS Oitavão BS	1,00p 0,30p
	6	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas.	0,50p
	7	½ giro gigante para trás ao apoio facial (Oitavão)	1,00p
	8	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas + Saída de sub lançamento para frente com apoio dos pés na barra (pernas unidas ou em afastamento lateral)	(0,50+0,20) 0,70p

Obs.: Impulsos para trás do item 8, se não atingir a altura mínima, perderá somente de execução.

SÉRIE 03		
	Nota de partida – 15,00 pontos	Valor de Dificuldade – 7,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos



Parte	Elemento	Valor
1	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	1,00p
2	Impulso para trás acima da horizontal com pernas unidas.	0,50p
3	Giro Facial Livre para trás + kipe	(1,0+0,50) 1,50p
4	Subida grupada ao apoio dos pés com simultâneo impulso à suspensão na BS	0,50p
5	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	1,00p
6	Impulso para trás acima da horizontal com pernas unidas + oitavão	1,00p
7	Impulso para trás acima da horizontal com pernas unidas.	0,50p
8	Saída de Mortal para trás (6.104)	1,00p

Obs.: Caso o impulso para trás não atinja a altura mínima exigida, perderá somente execução.

SÉRIE 04			
	Nota de partida – 16,00 pontos		Valor de Dificuldade – 8,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos
	Parte	Elemento	Valor
	1	Kipe ao apoio facial BI (1.101) Impulso para trás (na horizontal) 90° com pernas unidas+kipe (1.101)	0,90p
	2	Impulso para trás 45° com pernas unidas. ou afastadas	0,80p
	3	Giro Facial Livre para trás na horizontal + kipe	(1,0+0,50) 1,50p
	4	Subida grupada ao apoio dos pés com simultâneo impulso à suspensão na BS	0,50
	5	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0,50p
	6	Impulso para trás 45° com pernas unidas ou afastadas	0,80p
	7	Giro Gigante para trás (3.201)	2,00
	8	Saída de Mortal para trás (6.104)	1,00p

Obs.: Caso o impulso para trás ou o giro facial livre não atinjam a altura mínima exigida, perderão somente em execução. Itens 2, 3 e 6.

TRAVE DE EQUILIBRIO

SÉRIE 01			
	Nota de partida – 13,00 pontos		Valor de Dificuldade – 5,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos.
	Parte	Elemento	Valor
	1	Entrada livre (<u>exceto passagem da perna sobre a trave a posição cavalgada</u>) + elemento ou parte coreográfica próximo a trave	Sem valor
	2	Posição de preparação para o giro + equilíbrio 2° sobre um dos pés na ½ Ponta, perna livre na posição de passé - unir os pés em 3ª posição de ballet e giro de 180° sobre os dois pés com joelhos estendidos	1,00p
	3	Equilíbrio facial: - Avião 2°: (4.102)	1,00p
	4	Parada de mãos 1° (4.103)	1,00p
	5	Leap: Salto Tesoura (2.110)	0,50p
	6	Jump: Salto Grupado	1,00p
	7	Saída: A partir da corrida quicar com pernas unidas e salto estendido na ponta da trave (Preparação para o mortal de frente)	0,50p

SÉRIE 02			
	Nota de partida – 14,00 pontos		Valor de Dificuldade – 6,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos.
	Parte	Elemento	Valor
	1	Entrada esquadro posição livre + elemento ou parte coreográfica próximo a trave	0,50p



	2	Giro de 180° sobre um dos pés-perna livre na posição de passé	0,50p
	3	Reversão lenta para trás (4.109)	1,00p
	4	Estrela/Roda (4.107)	1,00p
	5	Leap: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas (180°) – 2.101	1,00p
	6	Jump: Salto em grande afastamento anterior posterior das pernas/Sissone (2.108)	1,00p
	7	Saída: Mortal para frente grupado (6.102)	1,00p

SÉRIE 03

	Nota de partida – 15,00 pontos		Valor de Dificuldade – 7,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos.
	Parte	Elemento	Valor
	1	Entrada esquadro posição livre + elemento ou parte coreográfica próximo a trave	0,50p
	2	Giro de 360° sobre um dos pés-perna livre na posição de passé	0,50p
	3	Reversão Lenta para trás/Ponte para trás (4.109) ou reversão lenta para frente (4.108)	1,50p
	4	Flic Flac (5.204) ou (5.202)	1,50p
	5	Ligação de dança: Leap: - 2 Saltos iguais em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (2.101)	1,00p
	6	Jump: Salto em grande afastamento anterior posterior das pernas/ Sissone (2.108)	1,00p
	7	Saída: Acrobático no mínimo A (diferente dos demais) + Salto estendido para trás	1,00p

SÉRIE 04

	Nota de partida – 16,00 pontos		Valor de Dificuldade – 8,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos
	Parte	Elemento	Valor
	1	Entrada livre mínimo “A” do CP	0,50p
	2	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101)	1,00p
	3	Sequência Acrobática: Reversão lenta para trás (4.109) + Flic Flac (5.204) ou (5.202)	1,50p
	4	Equilíbrio facial: - Avião 2” (4.102) + reversão lenta para frente (4.108)	1,00p
	5	Ligação de dança: Leap: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (2.101) + salto leap, Jump ou hop	1,00p
	6	Leap: Salto com grande afastamento anteroposterior das pernas -180° (Salto longo com troca de pernas (2.305))	1,50p
	7	Saída: Acrobático no mínimo A (diferente dos demais) + mortal de costas grupado (6.104)	1,50p

SOLO

SÉRIE 01

	Nota de partida – 13,00 pontos		Valor de Dificuldade – 5,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos.
	Parte	Elemento	Valor
	1	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + salto estendido	1,00p.
	2	Reversão para frente com aterrissagem alternada (3.105) + Reversão para frente com aterrissagem alternada (3.105)	1,00p.
	3	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (1.101 + 1.101)	0,80p
	4	Giro de 360° sobre um dos pés (2.101)	0,20p



5	Jump: Salto com grande afastamento lateral das pernas (1.107)	0,50p
6	Reversão sem mãos (4.103) ou Estrela sem mãos (4.104)	0,50p
7	Mortal para frente grupado (4.101)	1,00p

SÉRIE 02

	Nota de partida – 14,00 pontos		Valor de Dificuldade – 6,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos
	Parte	Elemento	Valor
	1	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), Flic Flac (3.107) + salto estendido	1,20p
	2	Jump: Salto com grande afastamento lateral das pernas (1.107)	0,50p
	3	Passagem de dança 2 Saltos diferentes: Salto longo com afastamento anteroposterior das pernas 180° (1.101) + chassê + Hop: Salto Fouetté com recepção em uma perna (1.112)	1,00p
	4	Giro de 360° sobre um dos pés (2.101)	0,20p
	5	Mortal para frente grupado (4.101)	0,70p
	6	Reversão para frente com aterrissagem alternada (3.105) + Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105)	1,00p
	7	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado (5.101)	1,40p

SÉRIE 03

	Nota de partida – 15,00 pontos		Valor de Dificuldade – 7,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos
	Parte	Elemento	Valor
	1	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado (5.101)	1,00p
	2	Jump: Sequência 02 Saltos iguais com grande afastamento lateral ou anteroposterior das pernas (1.107) ou (1.109)	1,00p
	3	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes com grande afastamento anteroposterior das pernas (180°) - Salto longo com troca de pernas (1.205) + salto longo (1.101)	1,00p
	4	Giro sobre um dos pés valor mínimo B	1,00p
	5	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + Flic Flac (3.107) + salto estendido	1,00p
	6	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal grupado para frente (4.101)	1,00p
	7	Hop: Salto Fouetté com recepção em uma perna (1.112)	1,00p

SÉRIE 04

	Nota de partida – 16,00 pontos		Valor de Dificuldade – 8,00 pontos. Valor de Execução – 8,00 pontos
	Parte	Elemento	Valor
	1	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás estendido (5.101)	1,50p
	2	Jump: Sequência 02 Saltos diferentes com grande afastamento: 1° - (1.107) afastamento lateral e 2° (1.109) afastamento anteroposterior	1,20p
	3	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes com grande afastamento anteroposterior das pernas (180°) - Salto longo com troca de pernas (1.205) + salto longo (1.101)	1,00p
	4	Giro sobre um dos pés valor mínimo B	0,80p
	5	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + mortal para trás grupado (5.101)	1,00p
	6	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal para frente estendido (4.202)	1,50p
	7	Hop: Salto Fouetté com troca de pernas e grande afastamento anteroposterior (1.202), recepção em uma ou duas pernas	1,00p

Observações:

- As deduções por artísticos, são de acordo com o CP e caderno de deduções.



- As partes sem valor na nota D, caso não estejam inseridas nas séries, não perderão com omissão, mas sim como dedução específica,
- Qualquer elemento do CP inserido nas séries, fora os obrigatórios será penalizado como inclusão e execução.
- Elementos não codificados não terão valor, mas poderão ser penalizados por falhas de execução.

CAPÍTULO III – DA CATEGORIA JUVENIL

Artigo 8º – A competição obedecerá às regras apresentadas na tabela a seguir:

Tabela 1: Regras e Sistema de Competição

CATEGORIA JUVENIL		
13 a 15 anos (Nascidas 2010, 2011 e 2012)		
Competição Classificatória, individual geral e equipes	Programa Nacional (PN) Obrigatório do Campeonato Brasileiro. Exceto salto sobre a mesa - FIG	
Aparelhos	Salto sobre a mesa, Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo	
PROGRAMA COMPETITIVO		
Informações gerais	- Séries obrigatórias do programa do CB nas Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo. Salto sobre a mesa livre conforme regra do PN para Juvenil - A participação, em relação aos níveis nos aparelhos é opcional, ou seja, de acordo com o nível técnico de cada ginasta. - O treinador(a) deverá informar aos árbitros o nível que a ginasta irá executar. - Quando a ginasta retirar (não tentar executar) qualquer movimento da série será penalizado em 0,50 p. + o valor da parte. - Quando a ginasta acrescentar qualquer movimento será penalizada em 0,50 p. - Todas as informações estão descritas no programa específico. - Penalizações de acordo com caderno de deduções da CBG e CP da FIG.	
Sistema de competição	- Composição da equipe 2 ginastas 02 ginastas podem competir 02 notas válidas	
Resultado Individual Geral	Soma dos 04 aparelhos da competição obrigatória. 01 ginasta por cidade	
Resultado por Equipes	Somatória das duas ginastas da equipe nos 04 aparelhos da competição obrigatória	
Resultado por aparelhos	Máximo de 01 ginasta por delegação	
PREMIAÇÃO		
Por equipes	Medalhas 1º ao 3º lugar para ginastas	
Individual Geral	Medalhas 1º ao 3º lugar para ginastas	
Por aparelhos	Medalhas 1º ao 3º lugar para ginastas	
PROGRAMAÇÃO		
1º dia	Competição Obrigatória	
CONFIGURAÇÃO DOS APARELHOS		
Aparelhos	Medidas	Colchões de segurança
Salto	FIG	FIG (opcional colchão extra de 5 cm)
Paralelas Assimétricas		FIG (opcional colchão extra de 5 cm)



Trave de Equilíbrio		FIG (opcional colchão extra de 5 cm)
Solo		FIG

SALTO SOBRE A MESA

	Altura da Mesa: 1,25 m	2 saltos Diferentes	NF = Média dos dois saltos
		Nota D = Código de Pontuação	NE = 10.00p
	BONIFICAÇÕES OBS: Somente serão atribuídas sem queda	Saltos do mesmo grupo, sendo um com no mínimo 180 ° sobre o EL no segundo voo, ambos com mortal. <u>+0.10p na média final</u>	
		Saltos do mesmo grupo, sendo um com no mínimo 360 ° sobre o EL no segundo voo, ambos com mortal. <u>+0.20p na média final</u>	
		Saltos de grupos diferentes ambos com mortal. E mortais de diferentes direções (frente e trás) <u>+0.20p na média final</u>	
		Saltos de grupos diferentes, sendo um com no mínimo 360 ° sobre o EL no segundo voo, ambos com mortal. <u>+0.30p na média final</u>	
		Salto com mortal Cravado <u>+0.10p no salto executado.</u>	

PARALELAS ASSIMÉTRICAS

Nível 1			
	Nº	Nota D: 3.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 11 pontos
	1.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	1.00p
	2.	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas.	0.40p
	3.	Giro de quadril para trás (2.105)	0.30p
	4.	Subida grupada ao apoio dos pés impulso à suspensão na BS	0.30p
	5.	A partir do impulso à suspensão para BS, ½ giro gigante para trás ao apoio facial (oitavão)	0.30p
	6.	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas.	0.40p
	7.	Saída de sub lançamento para frente com apoio dos pés na barra (pernas unidas ou em afastamento lateral)	0.30p

Nível 2			
	Nº	Nota D: 4.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 12 pontos
	1.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.40p
	2.	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas + Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.40p
	3.	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas+ Giro Facial Livre para trás	0.50p
	4.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.40p
	5.	Subida grupada ao apoio dos pés impulso à suspensão na BS	0.40p
	6.	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0.40p
	7.	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas.	0.30p
	8.	½ giro gigante para trás ao apoio facial (Oitavão)	0.40p
	9.	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas + saída de Mortal para trás (6.104)	(0,30+0,50) 0,80p

OBS: Impulsos para trás dos itens 2, 3 e 9 se não atingirem a altura mínima perderão somente em execução.

Nível 3			
	Nº	Nota D: 5.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 13 pontos
	1.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.30p



	2.	Impulso para trás no mínimo a 45° (de 45° à vertical) com pernas unidas	0.60p
	3.	Giro Facial Livre para trás a 90°+ kipe ao apoio facial (1.101)	0.70p
	4.	Impulso para trás com pernas unidas + Giro de sola para trás grupado impulso à suspensão na BS	0.50p
	5.	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0.30p
	6.	Impulso para trás no mínimo a 45° (de 45° à vertical) com pernas unidas	0.60p
	7.	Giro Gigante para trás (3.201)	1.00p
	8.	Saída de Mortal para trás estendido (6.104)	1.00p
	9.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.30p

Nível 4			
	N.º	Nota D: 6.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 14 pontos
	1.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.30p
	2.	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° à vertical) com pernas unidas	0,60p
	3.	Giro de sola para trás carpado (5.108) /sem tirar o pé da barra	0.80p
	4.	Giro de sola para trás grupado ou carpado impulso a suspensão para BS	0.40p
	5.	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0.30p
	6.	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° à vertical) com pernas unidas	0,60p
	7.	Giro Gigante para trás (3.201)	1.00p
	8.	Giro Gigante para trás (3.201)	1.00p
	9.	Saída de Mortal para trás estendido (6.104)	1.00p

Nível 5			
	N.º	Nota D: 7.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 15 pontos
	1.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.30p
	2.	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° à vertical) com pernas unidas (2.201)	0.80p
	3.	Giro circular próximo a barra (4.304/5.308) no mínimo a 45° (de 45° à vertical) + Kipe ao apoio facial BI (1.101)	(0.90+0.30) 1,20p
	4.	Impulso para trás com pernas unidas + Giro de sola para trás carpado (5.108) e impulso a suspensão para BS	0.70p
	5.	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0.30p
	6.	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° à vertical) com pernas unidas (2.201)	0.80p
	7.	Um segundo giro circular próximo a barra diferente do RC #3, no mínimo a 45° (de 45° à vertical)	0.90p
	8.	Giro Gigante para trás (3.201)	1.00p
	9.	Saída de Mortal para trás estendido (6.104)	1.00p

OBS: RC# 3 (4.304/5.308) e 4 (5.108) poderão ser diretamente ligados sem o kipe.

OBS1: Impulsos para trás do item 4 se não atingir a altura mínima perderá somente em execução.



Nível 6

	Nº	Nota D: 8.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 16 pontos
	1.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.20p
	2.	Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101)	0.80p
	3.	Giro circular próximo a barra no mínimo a 30° (de 30° à vertical) (4.304/5.308) + Kipe ao apoio facial BI (1.101)	(0.70+0.20) 0.90p
	4.	Impulso para trás com pernas unidas no mínimo a 45° (de 45° à vertical) + Giro de sola para trás carpado (5.108) e impulso a suspensão na BS	0.50p
	5.	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0.20p
	6.	Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101)	0.80p
	7.	Um segundo giro circular próximo a barra diferente do RC #3, no mínimo a 30° (de 30° à vertical)	0.70p
	8.	Balanço a frente com ½ giro no EL mínimo a 30° (de 30° à vertical) a tomada dorsal	1.00p
	9.	Balanço a frente com ½ giro no EL mínimo a 30° (de 30° à vertical) a tomada dorsal	1.00p
	10.	Giro Gigante para trás (3.201)	1.00p
	11.	Saída de Mortal para trás estendido (6.104)	0.90p

OBS: RC# 3 (4.304/5.308) e 4 (5.108) poderão ser diretamente ligados sem o kipe.

Nível 7

	Nº	Nota D: 9.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 17 pontos
	1.	Kipe ao apoio facial BI (1.101)	0.20p
	2.	Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101)	0.60p
	3.	Giro circular próximo a barra a parada de mãos (4.304/5.308) + Kipe ao apoio facial BI (1.101)	1.20p
	4.	Impulso para trás com pernas unidas no mínimo a 30° (de 30° à vertical) + Giro de sola para trás carpado (5.108) e impulso a suspensão na BS	0.50p
	5.	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0.50p
	6.	Impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201) ou afastadas (2.101)	0.60p
	7.	Um segundo giro circular próximo a barra diferente do RC #3 no mínimo a 30° (de 30° à vertical)	0,70p
	8.	Giro Gigante para trás (3.201)	0,70p
	9.	Giro gigante para trás com ½ giro no EL a tomada palmar (3.201)	1.50p
	10.	Giro gigante para frente com pernas unidas ou afastadas (3.206) Ou Giro gigante para frente com pernas unidas ou afastadas e ½ giro no EL (3.206)	1.50p
	11.	Saída de Mortal para frente estendido (6.108) Ou Saída de Mortal para trás estendido (6.104)	1.00p

OBS: RC# 3 (4.304/5.308) e 4 (5.108) poderão ser diretamente ligados sem o kipe

Nível 8

	Nº	Nota D: 10.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 18 pontos
	1.	Kipe ao apoio facial BI (1.101) + impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201)	1.00p
	2.	Kipe ao apoio facial BI (1.101) + impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201)	1.00p
	3.	Giro circular próximo a barra a parada de mãos (4.304/5.308) + Giro de sola para trás carpado (5.108) * e impulso a suspensão na BS	1,50p
	4.	Kipe ao apoio facial BS (1.104) + impulso para trás a parada de mãos com pernas unidas (2.201)	1.00p
	5.	Um segundo giro circular próximo a barra diferente do RC #3, a parada de mãos	1.00p
	6.	Giro gigante para trás com ½ giro no EL a tomada palmar (3.201)	1.50p
	7.	Giro gigante para frente com pernas unidas (3.206) Ou Giro gigante para frente com pernas unidas e ½ giro no EL (3.206)	2.00p
	8.	Saída de Mortal para frente estendido (6.108) Ou Saída de Mortal para trás estendido (6.104)	1,00p



OBS.: Caso seja inserido um kipe no item 3 – dedução neutra de 0,50 – inclusão de elemento

Obs: Se for executado impulso a PM (2.201) nos itens (1, 2 e 4), a ginasta receberá uma bonificação de +0,20 na ND

TRAVE DE EQUILÍBRIO

Nível 1			
	Nº	Nota D: 3.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 11 pontos
	1.	Entrada livre (menos passagem de perna sobre a trave)	Sem valor
	2.	Posição de preparação para o giro + equilíbrio 2" sobre um dos pés na ½ ponta-perna livre na posição de Passé - unir os pés em 3ª posição de ballet e giro de 180° sobre os dois pés com joelhos estendidos	0.60p
	3.	Equilíbrio facial: - Avião: (4.102) 2"	0.60p
	4.	Parada de mãos 1" (4.103) (É necessário unir as pernas na linha vertical ângulo mínimo aceitável 45° até vertical)	0.60p
	5.	Jump: Salto Grupado	0.60p
	6.	Saída: A partir da corrida quicar com pernas unidas e salto estendido na ponta da trave (Preparação para o mortal de frente)	0.60p

Nível 2			
	Nº	Nota D: 4.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 12 pontos
	1.	Entrada: Esquadro em afastamento lateral das pernas (posição longitudinal ao aparelho) com impulso simultâneo dos pés	0.50p
	2.	Giro de 180° sobre um dos pés-perna livre na posição de Passé-finalizar com os dois pés em ½ ponta sustentando 2"	0.50p
	3.	Equilíbrio facial: - Avião 2" (4.102) + Parada de mãos 1" (4.103) (em afastamento anteroposterior de pernas 180°)	0.60p
	4.	Estrela/Roda (4.107)	0.60p
	5.	Leap:- Salto galope (2.110)	0.40p
	6.	Jump: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas (2.202) / lateral (2.203) /sissone (2.108) ou salto Wolf (2.112)	0.70p
	7.	Saída: Mortal para frente grupado (6.102)	0.70p

Nível 3			
	Nº	Nota D: 5.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 13 pontos
	1.	Entrada: Esquadro em afastamento lateral das pernas (posição transversal ao aparelho) com impulso simultâneo dos pés	0.50p
	2.	Giro de 180° sobre um dos pés + giro de 180° sobre os dois pés	0.80p
	3.	Reversão Lenta para trás/Ponte para trás (4.109)	0.80p
	4.	Equilíbrio facial: - Avião 2" (4.102) + Parada de mãos (4.103) (em afastamento anteroposterior de pernas 180°) 2"	0.80p
	5.	Leap: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (2.101)	0.80p
	6.	Jump: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas (2.202) / lateral (2.203) /sissone (2.108) ou salto Wolf (2.112)	0.50p
	7.	Saída: Roda/Estrela (4.107) + salto estendido.	0.80p

Nível 4			
	Nº	Nota D: 6.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 14 pontos
	1.	Entrada: Elevação à parada de mãos na força com finalização livre (1.210) (posição transversal ao aparelho) Obs.: não é necessário manter 2"	1.00p
	2.	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101)	0.50p
	3.	Reversão Lenta para trás/Ponte para trás (4.109) Iniciar e finalizar com perna livre a 90°	0.60p



4.	Ligação de dança: Leap: 2 Saltos iguais em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (2.101)	0.80p
5.	Flic Flac (5.204) ou (5.202)	1.00p
6.	Reversão Lenta para frente/Ponte para frente (4.108) Passagem pelo Arabesque no início é opcional	0.70p
7.	Jump: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas (2.202) / lateral (2.203) /sissone (2.108) ou salto Wolf (2.112)	0.50p
8.	Saída: Roda/Estrela (4.107) + mortal de costas grupado (6.104)	0.90p

Nível 5			
	Nº	Nota D: 7.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 15 pontos
	1.	Entrada: Elevação à parada de mãos na força 2", com finalização livre (1.210) (posição transversal ao aparelho)	1.00p
	2.	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101)	0.50p
	3.	Sequência Acrobática: Iniciando com perna livre a 90° Ponte para trás (na parada de mãos mostrar grande afastamento anteroposterior das pernas 2") (4.109) + Flic Flac (5.204) ou (5.202)	1.50p
	4.	Equilíbrio facial: Avião 2" (4.102) + Ponte para frente (4.108)	0.50p
	5.	Ligação de dança: Leap: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (2.101) + Jump: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas (2.202) / lateral (2.203) /sissone (2.108) ou salto Wolf (2.112)	1.00p
	6.	Leap: Salto com grande afastamento anteroposterior das pernas -180° - Salto longo com troca de pernas (2.305)	1.00p
	7.	Saída: Rodante (5.208) + mortal de costas grupado (6.104)	1.50p

Nível 6			
	Nº	Nota D: 8.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 16 pontos
	1.	Entrada: Do esquadro afastado elevação à parada de mãos na força 2", com finalização livre (1.210) (posição transversal ao aparelho)	1.00p
	2.	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101)	0.50p
	3.	Sequência Acrobática: Flic Flac (5.204) ou (5.202) + Flic Flac (5.204) ou (5.202)	2.00p
	4.	Equilíbrio facial: Avião 2" (4.102) + parada de mãos em grande afastamento anteroposterior das pernas 2" (4.103) + ponte para frente (4.108) - Não é necessário finalizar com sustentação da perna.	1.00p
	5.	Ligação de dança: Leap: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (2.101) + Jump: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas (2.202) / lateral (2.203) /sissone (2.108) ou Wolf (2.112)	1.00p
	6.	Leap: Salto com grande afastamento anteroposterior das pernas -180° - Salto longo com troca de pernas (2.305)	1.00p
	7.	Saída: Rodante (5.208) + mortal de costas estendido (6.104)	1.50p

Nível 7			
	Nº	Nota D: 9.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 17 pontos
	1.	Entrada: Do esquadro afastado elevação à parada de mãos na força 2", com finalização livre (1.210) (posição longitudinal ao aparelho)	1.50p
	2.	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101)	0.50p
	3.	Sequência Acrobática: Parada de mãos 2" (4.103) posição de pernas livre + Flic Flac (5.204) ou (5.202) + Flic Flac (5.204) ou (5.202)	1.50p
	4.	Equilíbrio facial: Avião 2" (4.102) + parada de mãos em grande afastamento anteroposterior das pernas 2" (4.103) + ponte para frente (4.108) finalizar com perna na	1.00p



		horizontal 1' no mínimo.	
5.	Ligação de dança: Leap: 2 Saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas 180° - Salto longo com troca de pernas (2.305) + Salto longo (2.101). OBS: Pode ser feito em qualquer ordem.	1.50p	
6.	Um salto Jump com início e fim na posição transversal ao aparelho.	1.00p	
7.	Passagem coreográfica lateral criativa e dinâmica com no mínimo dois passos de deslocamento, com envolvimento de todas as partes do corpo	0.50p	
8.	Saída: Rodante (5.208) + mortal de costas estendido (6.104)	1.50p	

Nível 8			
	Nº	Nota D: 10.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 18 pontos
	1.	Entrada: Do esquadro afastado, elevação à parada de mãos na força 2" + parada de mãos em grande afastamento anteroposterior das pernas 2" (4.103) + ponte para frente finalizar com perna livre a 90° 2" no mínimo. (4.108), posição longitudinal ao aparelho.	2.00p
	2.	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101)	0.50p
	3.	Sequência Acrobática: (Iniciando com perna livre a 90° 2") Ponte para trás (4.109) + Flic Flac (5.204) + Flic Flac (5.202 ou 5.204)	2.50p
	4.	Ligação de dança: Leap: Dois saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas -180° - Salto longo com troca de pernas (2.305) + Salto longo (2.101). OBS: Pode ser feito em qualquer ordem.	1.50p
	5.	Um salto Jump com grande afastamento anteroposterior ou lateral de pernas com início e fim na posição transversal ao aparelho.	1.50p
	6.	Passagem coreográfica lateral criativa e dinâmica com no mínimo dois passos de deslocamento, com movimentos variados	0.50p
	7.	Saída: Rodante (5.208) + mortal de costas estendido (6.104)	1.50p

SOLO

Nível 1			
	Nº	Nota D: 3.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 11 pontos
	1.	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + salto estendido	0.80p
	2.	Mortal para frente grupado (4.101)	0.50p
	3.	Reversão para frente com aterrissagem alternada dos Pés (3.105)	0.50p
	4.	Leap: Salto com grande afastamento anteroposterior das pernas (1.101)	0.40p
	5.	Jump: Salto com grande afastamento lateral das pernas (1.107)	0.40p
	6.	Giro de 360° sobre um dos pés (2.101)	0.40p

Nível 2			
	Nº	Nota D: 4.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 12 pontos
	1.	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + Flic Flac (3.107) + salto estendido	1.00p
	2.	Reversão para frente com aterrissagem alternada dos Pés (3.105) + reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + salto estendido	0.60p
	3.	Estrela sem mãos (4.104)	0.60p
	4.	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (1.101 + 1.101)	0.50p



5.	Giro de 360° sobre um dos pés (2.101)	0.40p
6.	Jump: Salto com grande afastamento lateral ou anteroposterior das pernas (1.107/1.109)	0.40p
7.	Mortal para frente grupado (4.101)	0.50p

OBS: Poderão ser ligados os itens 2 e 7.

Nível 3			
	Nº	Nota D: 5.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 13 pontos
	1.	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + Flic Flac (3.107) + salto estendido	1,00p
	2.	Giro mínimo 360° sobre um pé	0.40p
	3.	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal grupado para frente (4.101)	0,90p
	4.	Jump: Salto com grande afastamento lateral ou anteroposterior das pernas (1.107/1.109)	0.40p
	5.	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes com grande afastamento anteroposterior das pernas -180°- Salto longo com troca de pernas (1.205) + salto longo (1.101)	0.80p
	6.	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado (5.101)	1,50p

Nível 4			
	Nº	Nota D: 6.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 14 pontos
	1.	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado (5.101)	1.50p
	2.	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + flic para frente (3.105) + salto estendido	1.20p
	3.	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + Flic Flac (3.107) + Flic Flac (3.107) + Salto estendido	0.80p
	4.	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes com grande afastamento anteroposterior das pernas -180°- Salto longo com troca de pernas (1.205) + salto longo (1.101)	0.50p
	5.	Giro mínimo 360° sobre um pé	0.60p
	6.	Jump: Salto com grande afastamento lateral ou anteroposterior das pernas (1.107/1.109)	0.60p
	7.	Hop: Salto Fouetté com recepção em arabesque, perna livre na horizontal, não é necessário parar no arabesque (1.112)	0.80p

Nível 5			
	Nº	Nota D: 7.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 15 pontos
	1.	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado abrindo (5.101)	1,50p
	2.	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + flic para frente (3.105) + mortal grupado para frente (4.101)	1,20p
	3.	Rodante (3.106) + Flic sem mãos (5.104) + Flic Flac (3.107) + Salto estendido	1.50p
	4.	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes, sendo um com grande afastamento Anteroposterior das pernas -180°- Salto longo com troca de pernas (1.205) + salto livre com valor mínimo B	0.60p
	5.	Giro sobre um dos pés valor mínimo B	0.60p
	6.	Jump: Salto com afastamento lateral ou anteroposterior das pernas e 180° de giro (1.207)	0.60p
	7.	Hop: Salto Fouetté com troca de pernas e grande afastamento anteroposterior (1.202), recepção em uma ou duas pernas	1.00p



Nível 6			
	Nº	Nota D: 8.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 16 pontos
	1.	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás estendido (5.101)	1.50p
	2.	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal grupado para frente (4.101) + mortal grupado para frente (4.101)	1.50p
	3.	Rodante (3.106) + Flic sem mãos (5.104) + mortal para trás grupado (5.101)	2.00p
	4.	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes com grande afastamento anteroposterior das pernas -180°- Salto longo com troca de pernas (1.205) + Hop: Salto Fouetté com troca de pernas e grande afastamento anteroposterior (1.202), recepção em uma ou duas pernas	1.60p
	5.	Giro sobre um dos pés valor mínimo B	0.60p
	6.	Jump: Salto com afastamento lateral ou anteroposterior das pernas e 180° de giro (1.207)	0.80p

Nível 7			
	Nº	Nota D: 9.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 17 pontos
	1.	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás estendido com ½ giro (5.201)	2.00p
	2.	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal estendido para frente (4.202) + mortal grupado para frente (4.101)	2.50p
	3.	Rodante (3.106) + Flic sem mãos (5.104) + Flic sem mãos (5.104) + salto estendido	2.00p
	4.	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes com grande afastamento anteroposterior das pernas -180°- Salto longo com troca de pernas (1.205) + Hop: Salto Fouetté com troca de pernas e grande afastamento anteroposterior (1.202), recepção em uma ou duas pernas	1.50p
	5.	Giro sobre um dos pés valor mínimo B	0.50p
	6.	Jump: Salto com afastamento lateral ou anteroposterior das pernas e 180° de giro (1.207)	0.50p

Nível 8			
	Nº	Nota D: 10.00 pontos Nota E: 8.00 pontos	Nota máxima: 18 pontos
	1.	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás estendido com 360° giro (5.201)	2.50p
	2.	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal estendido para frente (4.202) + mortal estendido para frente (4.202)	2.00p
	3.	Rodante (3.106) + Flic sem mãos (5.104) + Flic sem mãos (5.104) + mortal para trás grupado (5.101)	2.50p
	4.	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos diferentes, ambos com grande afastamento anteroposterior das pernas 180°. Um deles com valor mínimo C.	2.00p
	5.	Giro sobre um dos pés valor mínimo B	0.50p
	6.	Jump: Salto com afastamento lateral ou anteroposterior das pernas e 180° de giro (1.207)	0.50p

As falhas específicas do PN, encontram-se descritas no caderno de deduções do PN da CBG e no código de pontuação. Toda e qualquer outra falha será avaliada através das tabelas de falhas gerais, apresentação artística ou descontos específicos de cada aparelho, encontrados no CP.

Vale ressaltar, que a qualidade de execução deverá ser o ponto principal na estratégia do treinador para a seleção dos níveis a serem apresentados, visto que a diferença de VD entre cada um é apenas um ponto.



Casos omissos para todos os aparelhos serão decididos no ato da apresentação da ginasta pelo painel D junto à direção da Competição

DEDUÇÕES ESPECÍFICAS PARA SÉRIES LIVRES

EXERCÍCIO CURTO:

Paralela Assimétrica, Trave e Solo

Dedução neutra – DN

5 elementos – 1,00p

4 elementos – 2,00p

3 elementos – 3,00p

2 elementos ou menos – 4,00

CAPÍTULO IV – DO UNIFORME

Artigo 9º – A atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizada, conforme as regras da modalidade.

§1º– Aqueles estudantes/atletas que estiverem com os uniformes fora dos padrões estabelecidos não serão impedidos de participar no seu primeiro dia de competição e terão relatórios encaminhados à Comissão Disciplinar Especial – CDE. A partir do segundo dia, os estudantes/atletas que não adequem seus uniformes serão impedidos de competir;

§2º– A logomarca de patrocínio será permitida, desde que não faça alusão à propaganda de bebidas alcoólicas, cigarros, propaganda eleitoral e produtos que induzam ao vício.

§3º– Em todas as provas, as atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções.

Artigo 10 – O professor/técnico deve estar vestido adequadamente. Recomenda-se o uso de: camisa/camiseta, exceto regata (entende-se como regata as camisetas cavadas nas laterais), bermuda, short ou calça esportiva, meias e tênis. Roupas inadequadas como jeans, chinelos, sandálias e shorts de praia/bermudas.

CAPÍTULO V – DAS REUNIÕES TÉCNICAS

Artigo 11 – É obrigatória a participação dos representantes na reunião técnica da modalidade, que será realizada em data, horário e local previamente estabelecidos pelo Comitê Central Organizador (CCO) e divulgado no Boletim Oficial.

Parágrafo Único: O representante da equipe deverá confirmar participação para ter condições de participar do sorteio de chaveamento.



CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Artigo 12 – A premiação ocorrerá da seguinte maneira:

- a) Premiação por equipe: serão premiados com medalha, o professor/técnico das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.
- b) Individual Geral: serão premiadas as ginastas que mais obtiveram pontos no somatório de pontos dos aparelhos do programa obrigatório com medalhas de 1º, 2º e 3º lugar.
- c) Premiação por Aparelho: serão premiadas com medalhas as ginastas classificadas em 1º, 2º, 3º lugares em cada aparelho.

§1º– A premiação ocorrerá no término das respectivas competições preferencialmente no ginásio de jogo ou em local a ser definido pelo CCO e divulgado no Boletim Oficial.

§2º– Para a cerimônia de premiação, os estudantes/atletas deverão usar o uniforme oficial.

CAPÍTULO VII – DAS MISSÕES NACIONAIS

Artigo 13 – Como critérios de convocação para os **JOGOS ESCOLARES BRASILEIROS - JEBs** serão utilizados os resultados da categoria Infante.

- I. Serão convocados para representar o Estado de Goiás nos JEBs, 03 (três) estudantes/atletas do naipe feminino e 01 (um) professor/técnico, inscritos e participantes dos JEEGs.
- II. As atletas convocadas serão as 1^{as} colocadas da classificação final da competição Individual Geral da etapa Estadual dos JEEGs. Havendo algum impedimento na participação de algum atleta nos JEBs, será convocado o atleta com classificação subsequente, até o 5º colocado.
- III. Será convocado o(a) professor/técnico(a) da estudante/atleta 1ª colocada na competição Individual Geral. Havendo algum impedimento na participação deste(a) nos JEBs, o Comitê Organizador poderá indicar outro técnico para a função.
- IV. O técnico convocado deve estar inscrito e ter participado dos JEEGs na modalidade Ginástica Artística (exceto em caso de indicação do comitê organizador). O Regulamento dos JEBs **NÃO** permite a participação de técnicos sem registro no CREF. O professor/técnico convocado deve estar com seu CREF dentro da validade.

Artigo 14 – Como critérios de convocação para os **JOGOS DA JUVENTUDE** serão utilizados os resultados da categoria Juvenil.

- I. Serão convocados para representar o Estado de Goiás nos Jogos da Juventude, 02 (dois) estudantes/atletas do naipe feminino e 01 (um) professor/técnico, inscritos e participantes dos JEEGs.
- II. As atletas convocadas serão as 1^{as} colocadas da classificação final da competição Individual Geral da etapa Estadual dos JEEGs. Havendo algum impedimento na participação de algum atleta nos



Jogos da Juventude, será convocado o atleta com classificação subsequente, até o 5º colocado.

- III. Será convocado o(a) professor/técnico(a) da estudante/atleta 1ª colocada na competição Individual Geral. Havendo algum impedimento na participação deste(a) nos JEBs, o Comitê Organizador poderá indicar outro técnico para a função.
- IV. O técnico convocado deve estar inscrito e ter participado dos JEEGs na modalidade Ginástica Artística (exceto em caso de indicação do comitê organizador). O Regulamento dos Jogos da Juventude **NÃO** permite a participação de técnicos sem registro no CREF. O professor/técnico convocado deve estar com seu CREF dentro da validade.

CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 15 – Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos JEEGs e este Regulamento Específico prevalecerá o Específico.

Artigo 16 – Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comissão Organizadora dos JEEGs, podendo ter o suporte da Comissão Disciplinar Especial – CDE, não podendo, essas resoluções, contrariar as regras oficiais da modalidade.

Responsável Técnico:

Alice Regina

Coordenadora de Esportes dos JEEGs 2026

Validado por:

Comitê Técnico

Federação Goiana de Ginástica - FGG

CADERNO DE DEDUÇÕES ESPECÍFICAS

SÉRIES OBRIGATÓRIAS

- Toda e qualquer outra dedução não especificada aqui, será de acordo com o CP.
- Casos omissos serão decididos pela direção da competição junto ao painel D do aparelho.

Tabela de falhas gerais

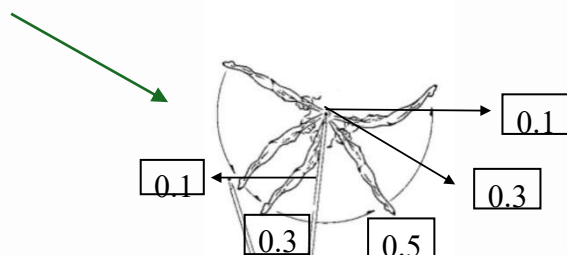
Falha	Dedução		Responsável pela dedução
Não finalizar um elemento com os pés primeiro	Sem VD, sem omissão	Valor da parte ou elemento	Painel D na ND
Falta de apresentação ao painel de arbitragem	No início e ou fim da série	0,30p uma vez	Painel D da NF
Auxílio do treinador durante o elemento	Sem VD, sem omissão.	1,00p cada vez.	Painel D da NF
Uniforme diferente para equipe	<u>Para CB conforme CP</u> TN igual para todas as ginastas ou igual para cada nível.	<u>CP</u> 1,00p uma vez	Painel D no 1º aparelho que seja identificado. Notificação a direção da competição
Uniforme incorreto	Decote na frente e nas costas ou cava no quadril acentuado, falta de emblema, transparências, joias, bandagens incorretas.	Ginastas 0,30p Equipe 1,00p	
Permanência não autorizada do treinador	Manter-se próximo ao aparelho: Nos colchões ou podium, fora o permitido	1x advertência verbal 2x dedução de 0,50p cada vez	Painel D da NF (ginasta)
Falhas disciplinares para ginastas ou treinadores	Conforme o CP		

Paralelas Assimétricas

1. Balanços na suspensão sem rotação sobre eixo longitudinal

OBS: usar como referência a linha tronco com a BS-horizantal

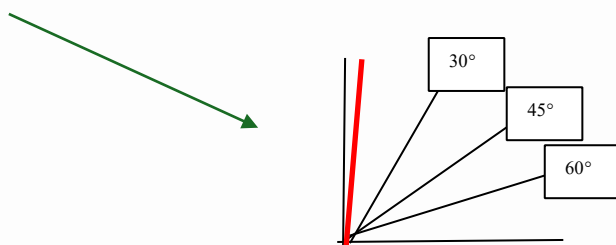
Elemento solicitado	Falha	Dedução
Balanço a frente	Na linha da BS	0.10p
Balanço a frente	Abaixo da linha da BS 30°	0.30p
Balanço a frente	Abaixo da linha da BS 45°	0.50p
Balanço atrás	Pés na linha da BI	0.10p
Balanço atrás	Pés abaixo da Linha da BI	0.30p





Elemento solicitado	Falha	Dedução
Giro Gigante para trás com ½ giro no EL a 30° (3.201)	Abaixo de 30° até 45° Abaixo de 45°	0,30p 0.50p sem VD sem omissão
Giro Gigante para trás com ½ giro no EL a parada de mãos (3.201)	à 10° 11 à 30° 31 à 45° Abaixo de 45°	Sem dedução 0.10p 0.30p 0.50p
Saidas em mortal estendido	Leve flexão de joelhos e ou quadril Flexão de joelhos e ou quadril moderada	0.10p 0.30p

OBS: ângulo de finalização giro gigante com ½ giro no EL



Elemento solicitado	Falha	Dedução
Impulso atrás à 90° (horizontal)	Abaixo de 90° (horizontal)	0,10p Sem VD, sem omissão
Impulso atrás acima de 90° (horizontal)	À 90° (horizontal) Abaixo de 90° (horizontal)	0.30p 0,30p sem VD, sem omissão
Impulso atrás a 45°	Abaixo de 45° até 60° Abaixo de 60°	0,30p 0.30p sem VD, sem omissão
Impulso atrás a 30°	Abaixo de 30° até 45° Abaixo de 45°	0.30p 0.30p sem VD, sem omissão
Impulso atrás a parada de mãos	Da parada até 10° 11° à 30° Abaixo de 30°	0,10p 0.30p 0.30p sem VD sem Omissão

4. Elementos circulares próximo a barra

OBS: ângulo de finalização

Elemento solicitado	Falha	Dedução
Giro facial livre	Bater com a coxa ou quadril na barra e dar sequência no kipe. Bater com a coxa ou quadril na barra e parar.	0,30p sem VD sem Omissão 0,50p sem VD sem omissão + 0,50p por embalo intermediário para realiza o kipe.
Giro circular próximo a barra a 90° (horizontal)	Abaixo de 90° (horizontal) Bater com a coxa ou quadril e dar sequência no kipe Bater com a coxa ou quadril na barra e parar	0,10p sem VD sem Omissão 0,30p sem VD sem Omissão

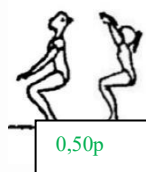
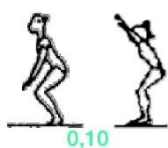


		0,50p sem VD sem omissão + 0,50p por embalo intermediário para realiza o kipe.
Giro circular próximo a barra (4.304/5.308) mínimo 45°	Abaixo de 45° até 60° Abaixo de 60°	0,30p 0,30p sem VD sem Omissão
Giro circular próximo a barra (4.304/5.308) mínimo 30°	Abaixo de 30° até 45° Abaixo de 45°	0,30p 0,30p sem VD sem Omissão
Giro circular próximo a barra (4.304/5.308) à parada de mãos	Da parada à 10° 11° à 30° Abaixo de 30°	0,10p 0,30p 0,30p sem VD sem Omissão
Giro de sola para trás carpado	Leve flexão de joelhos Flexão moderada dos joelhos Flexão acentuada dos joelhos	0,10 0,30 sem VD sem Omissão 0,50 sem VD sem Omissão
Subida grupada ao apoio dos pés, ou giro de sola impulso à suspensão na BS	Queda e Não executar o impulso a suspensão na BS	1,00 sem VD sem Omissão

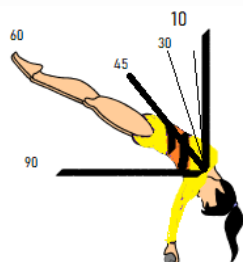
OBS: Demais deduções conforme CP.

Ilustrações para compreensão

Giro de sola para trás carpado, ângulo de flexão dos joelhos na finalização do giro.



Esclarecimento sobre ângulos de finalização para Impulso atrás ou elementos circulares



Legenda	
Ângulo de finalização	
1	10°
2	30°
3	45°
4	60°
5	90°

Esclarecimentos

Repetição de elementos

Exemplo: 2X seguidas o giro de quadril ou 2X seguidos o giro de sola (quando não solicitado)

DEDUÇÃO: 0,50 por adição de elemento.

Grupado ou giro de sola – Caso a ginasta repita nas séries obrigatórias, será dedução de inclusão de elemento. (cada vez 0,50p.)

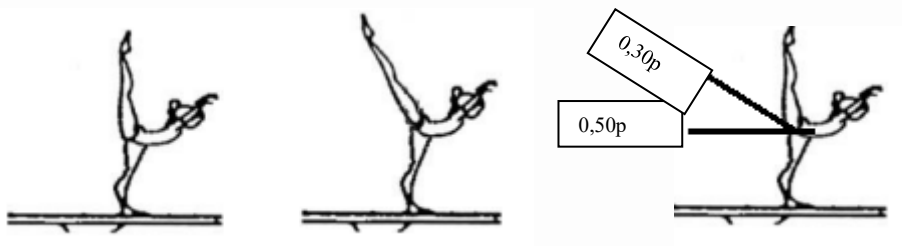
OBS: Para os níveis que tem kipe na entrada. Caso a ginasta substitua por oitava não será considerado acréscimo de elemento. Ficará Sem VD e com omissão.



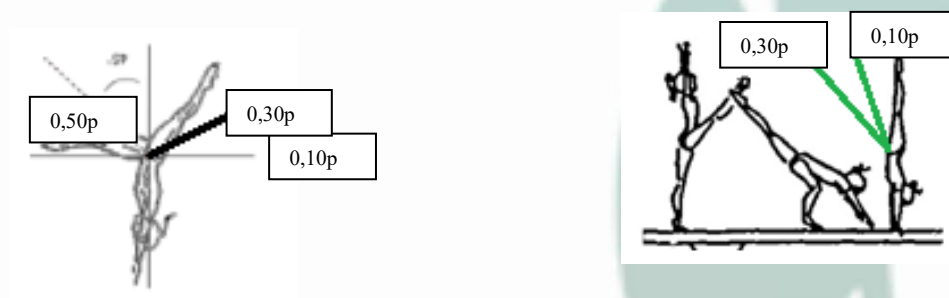
TRAVE DE EQUILIBRIO

Elemento solicitado	Falha	Dedução
Entrada de esquadro	Entrar uma perna depois a outra	0.10p
	Pés com altura abaixo de 90°	0.10p
	Pernas encostadas nos braços	0.10p
Avião	Insuficiente afastamento	Sem dedução
	Até 10°	0.10p
	30° a 45°	0.30p
	Abaixo de 45° a 60°	0.50p
	Abaixo de 60° a 90°	0.10p
	Não marcar 2"	0.10p
Giro 360° Giro 180°	Tronco abaixo de 90°	0.10p
	¼ faltante	0.10p
Parada de mãos com afastamento 180°	Não sustentar a ½ ponta	0.10p
	Insuficiente afastamento	
	0° a 20°	0.10p
	21° a 45°	0.30p
	>45°	0.50p
	Entre 10° e 30°	0.10P
Não chegar a vertical	Entre 31° e 45°	0.30P
	Abaixo de 45°	0,50p sem VD sem omissão
	Não marcar 2"	0.10p
	Não unir as pernas na vertical	0,50p sem VD sem omissão

Avião



Parada de mãos





Falhas Gerais e Deduções específicas

Elemento solicitado	Falha	Deduções
Entradas: subida à força ou com ponte para frente	Subir a parada de mãos não marcar e cair Subir a parada de mãos marcar 2" e cair Subir a parada de mãos marcar 2" e cair sem realizar a ponte para frente (N8) Realizar a entrada na posição incorreta	0,10p + queda. Sem VD, sem omissão Somente queda Queda + Sem VD, sem omissão 0,30p
Sequências acrobáticas e Sequência de dança	Falta de ritmo sem descaracterizar a sequência Pausa (intencional) sem a realização do segundo elemento Não apoiar um dos pés ao final da sequência de dança Queda entre os elementos sem executar o segundo elemento	0.10p Sem VD, 0,50p por omissão Sem VD, sem omissão Sem VD, 0,50p omissão
Falta de movimento próximo a trave	Não encostar com pelo menos duas partes diferentes do tronco. Falta de criatividade	0.30p 0.10p
Movimentos laterais	Não realizar ao menos dois passos ligados com deslocamento lateral Falta de criatividade	0.30p 0.10p
Mortal de costas grupado abrindo	Falta de definição das fases (grupar e depois abrir) Abertura insuficiente ou tardia Não abrir o corpo	0.10p. 0.10p 0.30p
Ponte para trás	Falta de manutenção da perna a 90° no início e no final do movimento (min.1")	0.10p cada
Ponte para frente	Falta de manutenção da perna a 90° no final do movimento (min.1")	0.10p
Equilíbrio facial + impulso a parada	Realizados separados em momentos diferentes da série	Sem VD sem omissão
Saídas em mortal estendido	Leve flexão de joelhos e ou quadril Flexão de joelhos e ou quadril moderada	0.10p 0.30p

OBS: Demais descontos pelo CP



Falhas Gerais

Elemento solicitado	Falha	Deduções
Giros de 720° ou + sobre uma perna Giros com variação de perna livre	¼ faltante Conforme observação abaixo da tabela.	0.10p
Sequências acrobáticas	Com pausa intencional ou incompletas Pequena falta de ritmo sem descaracterizar a sequência	Sem VD, 0.50p por omissão 0,10p
Salto de extensão ao final do flic flac	Não realizar o salto Altura insuficiente	0.30p 0.10p
Salto hop Foutté	Não caracterizar arabesque	0.10p
Mortais para frente e para trás	Posição incorreta da cabeça	0.10p
Mortal com 360° de pirueta	¼ faltante	0.30p
Mortal de costas grupado abrindo	Falta de definição das fases (grupar e depois abrir)	0.10p.
	Abertura insuficiente ou tardia	0.10p
	Não abrir o corpo	0.30p
Mortal para trás estendido	Leve flexão de joelhos e ou quadril	0.10p
	Flexão de joelhos e ou quadril moderada	0.30p
Mortal para frente estendido OBS: Poderá ser usada a técnica de flic para frente sem mãos	Leve flexão de joelhos e ou quadril	0.10p
	Flexão de joelhos e ou quadril moderada	0.30p
Passagem de dança	Ordem incorreta dos saltos Executar saltos diferentes dos solicitados	0.30p Sem VD + 0,50p por acréscimo de elemento, sem omissão
	Falta do chassê quando solicitado	0,30p
Rolamento para trás carpado ou oitava a parada de mãos OBS: os desvios da vertical seguem		0,10
	Leve flexão de joelhos	0,30 sem VD sem Omissão
	Flexão moderada dos joelhos Flexão acentuada dos joelhos	0,50 sem VD sem Omissão
Oitava a parada de mãos (desvios da vertical)	Entre 10° e 30°	0.10P
	Entre 31° e 45°	0.30P
	Abaixo de 45°	0,50p sem VD sem omissão
Peixe com grande fase de voo	Altura insuficiente	0,10p, 0,30p ou 0,50p
	Carpa durante a fase de abertura do voo Rolo voado	0,10p ou 0,30p
		Sem VD sem omissão

OBS: Os elementos de dança para receberem o VD nas séries obrigatórias, deverão apresentar as características abaixo. Para as séries livres será seguido as regras do CP.

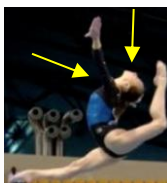
Ex: Saltos com pé na cabeça, giros com perna livre a 90°, etc.

Demais descontos pelo CP

1. ok



2. ok



3. ok



Obs1:

Os saltos com pé na cabeça para serem validados deverão:

Ter cabeça para trás, o mínimo de arco e flexão de perna atrás.

Deduções por especificidades ou forma do corpo, serão aplicadas conforme o CP. Com VD e Sem omissão.

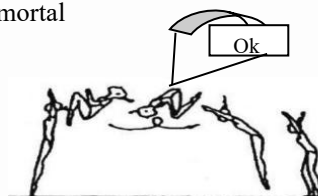
Obs2: Saltos com giro c/ ou s/ troca de pernas terão uma tolerância $<45^\circ$ faltantes por giro.

Obs3: Giros perna livre a 90° - Deverão manter a perna durante 360° EL na horizontal. Haverá uma tolerância de até 10° abaixo da linha, porém os giros não poderão ser incompletos.

Obs4: Giro com 180° de split sustentando a perna - Deverão segurar a perna durante 360° EL. Haverá uma tolerância <45° caso solte a perna antes de completar a volta, porém os giros não poderão ser incompletos.

MORTAL DE COSTAS ABRINDO

A abertura deve ocorrer a partir da posição invertida até $\frac{1}{4}$ do mortal



ESCLARECIMENTOS

DEDUÇÕES ESPECÍFICAS

EXERCÍCIO CURTO:

Paralela Assimétrica, Trave e Solo

Dedução neutra – DN

5 elementos – 1,00p

4 elementos – 2,00p

3 elementos – 3,00p

2 elementos ou menos – 4,00p



 As deduções aqui especificadas são aquelas diferentes do código de pontuação. Toda e qualquer outra falha será avaliada através das tabelas de falhas gerais, apresentação artística ou descontos específicos de cada aparelho, encontrados no CP.

Vale ressaltar, que a qualidade de execução deverá ser o ponto principal na estratégia do treinador para a seleção dos níveis a serem apresentados, visto que a diferença de VD entre cada um é apenas um ponto. Casos omissos para todos os aparelhos serão decididos no ato da apresentação da ginasta pelo painel D junto à direção da Competição.