



**9º Jogos Universitários entre as
Associações Atléticas Acadêmicas
de Medicina da Bahia
EDIÇÃO 2025**

Regulamento Esportivo



Título I

Capítulo único – Disposições fundamentais

Art.1º – São modalidades esportivas e artísticas do IX INTERMED Bahia:

a) Esportes coletivos:

- I. Vôlei
- II. Handebol
- III. Basquete
- IV. Futsal

b) Esportes individuais:

- I. Tênis de mesa
- II. Natação
- III. Jiu-jitsu
- IV. Xadrez
- V. Poker

c) Modalidades Artísticas:

- I. Bateria
- II. Cheerleading

Parágrafo Único – Todas as modalidades apresentam categoria masculina e feminina, exceto Bateria, Cheerleading, Xadrez e Poker, que não possuem tal distinção.

Art.2º – As modalidades são independentes entre si, assim como entre suas categorias, salvo as modalidades Tênis de mesa, Natação e Jiu-Jitsu cujas pontuações das categorias são cumulativas.

Art.3º – A pontuação segue os valores descritos no regulamento geral.

Art.4º – Ordem de colocação observará:

- I. Para Esportes Coletivos: Serão observados nas respectivas sessões de cada esporte.
- II. Para Esportes Individuais: Será usado critério de pontuação direta, ao fim de todas as competições serão somadas todas as pontuações, sendo atribuído 20 pontos para o 1º, 13 para o 2º, 9 para o 3º, 6 para o 4º, 4 para o 5º e 3 para o 6º, 2 para o 7º e 1 ponto para o 8º.
- III. Para as Modalidades Artísticas: Serão observados nas respectivas sessões de cada modalidade

IV. Para todas as delegações participantes: será atribuído 1 ponto POR ATLÉTICA.

Art.5º – Somente serão aceitos atletas previamente inscritos até a data limite de 05 de agosto até 24 de agosto.

§1º - É considerado atleta inscrito aquele presente na lista enviada pela sua atlética, com foto e comprovante de vínculo estudantil e quitação prévia de pagamento junto a atlética correspondente.

§2º - Caso algum atleta não inscrito atue na competição, a atlética será automaticamente desclassificada da respectiva modalidade.

§3º - A substituição de atleta poderá ser realizada apenas na ocorrência de lesão durante o período do campeonato, podendo ser substituído por outro atleta, previamente inscrito ou torcedor com passaporte no evento, mediante apresentação de laudo médico.

Art.6º - O crachá de atleta será adquirido no ato da inscrição e entregue até o primeiro dia do IX Intermed Bahia, devendo ser apresentado, obrigatoriamente, à bancada organizadora da modalidade disputada nos dias da competição.

§1º – A súmula será preenchida com o nome dos jogadores previamente inscritos pela atlética na modalidade e para que o atleta possa jogar será necessário fazer check-list apresentando o crachá de atleta.

§2º – Em caso de extravio do crachá, o atleta deverá comunicar à comissão organizadora no dia em que ocorrer e fazer o pagamento da multa estabelecida no Regulamento Geral do IX Intermed Bahia.

§3º - Em caso de perda do crachá, após a regular comunicação à Comissão Organizadora, para que possa participar das competições, o atleta deverá apresentar documento oficial com foto no início da partida.

§4º - Os atletas devidamente inscritos podem entrar em jogo mesmo com esse em andamento, desde que em cumprimento do **§1º e §2º**.

Art.7º – Os jogos começarão pontualmente no horário marcado, preestabelecidos com no mínimo 24 horas de antecedência à partida (excetuando oitavas, quartas, semifinais e finais cujo intervalo pode ser inferior a 24 horas e os atrasos comunicados pela organização).

§1 - Será permitida tolerância de 10 minutos apenas em relação ao primeiro jogo a ser realizado no dia de competição. Após esse tempo, será decretado W.O.;

§2 - O número mínimo de jogadores para se dar início à partida deve seguir as regras de cada modalidade.

Art.8º – Em caso de WxO os valores referentes a pontuação e gols, seguirá as normas destacadas no regulamento específico de cada modalidade.

Parágrafo único: O W.O será analisado pela Comissão Organizadora nos casos em que seja utilizado enquanto artifício de intermediar vantagem, quando a comissão decidirá a respeito da atitude, podendo aplicar penalidades, não previstas, inclusive aplicando resultados maiores ou menores dos indicados em cada regulamento.

Art.9º- Serão premiados os seguintes atletas, escolhidos ao fim da competição através dos dados das súmulas de cada modalidade:

Futsal – Masculino: melhor jogador e melhor goleiro; Feminino: melhor jogadora e melhor goleira.

Handebol – Masculino: melhor jogador e melhor goleiro; Feminino: melhor jogadora e melhor goleira.

Vôlei – Masculino: melhor atacante, melhor levantador, melhor líbero; Feminino: melhor atacante, melhor levantadora, melhor líbero.

Basquete – Masculino: melhor defensor, melhor jogador; Feminino: melhor defensora, melhor jogadora.

Natação – Masculino: Maior pontuador; Feminino: maior pontuadora.

Jiu-jitsu – Masculino: Finalização mais rápida; Feminino: Finalização mais rápida

Bateria – Prêmio Estandarte Intermed para cada naipe com melhor desempenho.

Cheerleading – Prêmio Estandarte Intermed para cada quadro com melhor desempenho.

Título II

Capítulo I – Modalidades Coletivas

Dos Critérios de Desempate das Modalidades Coletivas

Futsal: Índice Técnico, Número de pontos (a vitória vale 3 pontos, o empate vale 1 ponto, a derrota 0 ponto), número de vitórias, confronto direto, saldo de gols, gols marcados, gols sofridos, cartão vermelho, cartão amarelo, sorteio.

Handebol: Índice Técnico, Número de pontos (a vitória vale 2 pontos, o empate vale 1 ponto, a derrota 0 ponto), número de vitórias, confronto direto, saldo de gols, gols marcados, gols sofridos, cartão azul, cartão vermelho, sorteio.

Basquete: Índice Técnico, Número de pontos (vitória vale 2 pontos, derrota na prorrogação vale 1 ponto, derrota no tempo normal vale 0 ponto), número de vitórias, confronto direto, saldo de pontos, pontos marcados, pontos sofridos, sorteio.

Vôlei: Índice Técnico, Número de vitórias, número de pontos (vitória por 2x0 vale 3 pontos, vitória por 2x1 vale 2 pontos, derrota por 2x1 vale 1 ponto, derrota por 2x0 vale 0 ponto), confronto direto, saldo de sets, saldo de pontos, número de pontos marcados, número de pontos sofridos, sorteio

Parágrafo Único – Em caso do empate ter ocorrido entre 2 ou mais associações, aquela que tiver o menor número de WXE, será considerada a de melhor classificação.

Seção I – Vôlei

Art.10º – Serão disputadas partidas em melhor de três (3) sets, vencendo o confronto aquela equipe que primeiro vencer dois sets.

§1º - os dois (2) primeiros sets terminam quando uma equipe atinge vinte e cinco (25) pontos e o terceiro ao atingir quinze (15) pontos, com a necessidade de vantagem mínima de dois (2) pontos em todos os sets.

§2º Cada equipe poderá solicitar até dois (2) tempos técnicos por set, sendo que cada tempo técnico tem duração máxima de um (1) minuto.

§3º - Caso uma das equipes vença os dois primeiros sets, o terceiro set não será disputado.

§4º - O jogo final será disputado no sistema melhor de cinco (5) sets, sendo vencedora a equipe que primeiro vencer 3 (três) sets.

§5º - No jogo final, os 4 (quatro) primeiros sets terminam quando uma equipe atingir vinte e cinco (25) pontos, com a necessidade mínima de 2 (dois) pontos de vantagem em todos os sets.

§6º - Sendo necessária a realização do quinto set, este irá encerrar quando uma das equipes atingir 15 (quinze) pontos, com vantagem mínima de 2 (dois) pontos.

Art.11º – As partidas serão pontuadas da seguinte maneira:

- I. Partidas terminadas em 2x0: Três (3) pontos para o vencedor e zero (0) para o perdedor.
- II. Partidas terminadas em 2x1: Dois (2) pontos para o vencedor e um (1) para o perdedor.
- III. Partidas com W.O.: Três (3) pontos para o vencedor e um ponto negativo (-1) para o perdedor. A pontuação de cada set será 25x0 25x0 para o vencedor.

Art.12º – Caso haja tie-break, no oitavo (8º) ponto, haverá inversão do lado de quadra e o jogo seguirá até o final.

Art.13º - Devem ser inscritos no mínimo 6 (seis) e no máximo catorze (14) atletas para a modalidade, sendo que na inscrição de mais de 12 (doze) atletas os excedentes obrigatoriamente precisam ser líberos.

§1º — É permitido a cada equipe inscrever até 2 (dois) líberos, observando-se o limite total de atletas por equipe. Essas vagas de líbero podem ser ocupadas por atletas diferentes a cada partida, desde que todos estejam previamente inscritos na modalidade.

§2º — A definição dos atletas que atuarão como líberos em cada jogo deverá ser realizada no momento da entrega da súmula oficial da partida à arbitragem.

Art.14º – As etapas da competição dependerão do número total de atléticas, sendo informado pela Comissão Organizadora em momento oportuno.

Art.15º - É obrigatório que todos os atletas tenham numeração de 0 a 99 nas costas e na frente das respectivas camisas, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números da frente terão o tamanho, de no mínimo, sete (7) cm de altura. Os calções também podem ser numerados em uma das pernas, se a numeração for usada precisa ser compatível com o número da camisa. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro.

§1º – Todos os atletas deverão utilizar shorts da mesma cor e mesmo padrão visual, entretanto, não é necessário que sejam do mesmo material e também não é obrigatório que os mesmos sejam numerados.

§2º - Em caso de utilização de calça, esta deverá ter cor predominante idêntica aos short dos demais membros da equipe.

§3º - As meias devem ser visíveis e predominantemente da mesma cor, entretanto, não é necessário que possuam os mesmos tamanhos.

§4º - As camisas dos líberos precisam ser predominantemente diferentes das camisas dos demais atletas da equipe.

Art.16º - Não será permitido jogar com piercing, presilhas, brincos, colar ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade dos atletas.

§1º - Piercings serão aceitos com a única condição de que estejam cobertos por esparadrapo.

§2º - Óculos serão permitidos desde que fixados ao rosto por uma corda ou similar, esparadrapos não serão aceitos como forma de fixação.

Art.17º - Outras normas e regras não citadas aqui seguem em concordância com as regras da Confederação Brasileira de Voleibol.

Seção II – Handebol

Art.18º - Serão disputadas partidas de dois tempos de vinte (20) minutos corridos, com intervalo de sete (7) minutos entre os tempos.

§1º - Em partidas válidas pela fase eliminatória que terminem em empate serão disputados mais dois períodos de cinco (5) minutos cada.

§2º permanecendo o empate são disputados cinco (5) tiros de sete (7) metros, lançados por diferentes atletas. Persistindo o empate, serão realizados tiros de 7 (sete) metros, alternados, não podendo ser repetidos os atletas até que encerrado os atletas inscritos e aptos na partida. Se persistir o empate, a série será reiniciada, com tiros alternados, sem necessariamente ser realizada a mesma ordem inicial.

§3º - A Partida final será disputada com dois tempos de vinte (20) minutos, com intervalo de sete (7) minutos entre os tempos. Se persistir o empate, vide §1º e §2º.

§4º - O atleta penalizado com cartão azul pode estar suspenso do próximo jogo. Neste caso, cabe à equipe de arbitragem apresentar um relatório descrevendo a conduta pela qual o atleta foi penalizado para análise da CO junto à comissão disciplinar.

§5º - A partir do relatório em súmula, da equipe de arbitragem da partida em questão, a Comissão Esportiva do Evento ouvirá as duas partes envolvidas, através da presença de um representante de cada uma das atléticas e será responsável pela aplicação de outras penalidades, se necessário. É obrigatório que o representante de cada uma das equipes esteja presente durante todo o período da partida.

§6º – Não participarão do julgamento os membros da Comissão Esportiva do Evento envolvidos no fato.

Art.19º - Serão concedidos três tempos técnicos durante o tempo da partida, não podendo utilizar mais de dois tempos em um mesmo período.

Art.20º - Pontuação por partida:

1. O vencedor da partida recebe dois (2) pontos e o perdedor zero (0)
2. Em caso de empate ambas equipes ganham um (1) ponto.
3. Em caso de W.O., o vencedor recebe dois (2) pontos e o perdedor um (-1) ponto negativo. O saldo da partida no WxO será de 10x0 para a equipe vencedora.

Art.21º - Devem ser inscritos no mínimo 7 (sete) e no máximo de (16) atletas para a modalidade.

Art.22º - As etapas da competição dependerão do número total de atléticas, sendo informado pela Comissão Organizadora em momento oportuno.

Art.23º - É obrigatório que todos os atletas tenham numeração de 0 a 99 nas costas e na frente das respectivas camisas, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números da frente terão o tamanho, de no mínimo, sete (7) cm de altura. Os calções também podem ser numerados em uma das pernas, se a numeração for usada precisa ser compatível com o número da camisa. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro.

§1º - É obrigatório que todos os atletas de linha utilizem shorts da mesma cor e mesmo padrão visual, entretanto, não é necessário que sejam do mesmo material e também não é obrigatório que os mesmos sejam numerados. Apenas o goleiro poderá utilizar calças, que devem obedecer ao mesmo padrão, no caso de mais de um goleiro compondo o time.

§2º - As meias devem ser visíveis e predominantemente da mesma cor, entretanto, não é necessário que possuam os mesmos tamanhos.

§3º - A Comissão Organizadora disponibilizará coletes para uso das equipes durante os jogos em que os times adversários utilizarem uniformes de cores parecidas que atrapalhem o andamento da partida.

§4º - As camisas dos goleiros precisam ser predominantemente diferentes das camisas dos demais atletas da equipe.

§5º - Em caso de troca do goleiro por um jogador de linha para o gol, esse atleta poderá assumir a posição fazendo o uso de um colete.

Art.24º - Não será permitido jogar com piercing, presilhas, brincos, colar ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade dos atletas.

§1º - Piercings serão aceitos com a única condição de que estejam cobertos por esparadrapo.

§2º - Óculos serão permitidos desde que fixados ao rosto por uma corda ou similar, esparadrapos não serão aceitos como forma de fixação.

Art.25º - O uso de camisa e bermuda térmica devem obedecer ao mesmo padrão dentro do time, contido, não sendo necessário serem da mesma cor do uniforme.

Art.26º - Outras normas e regras não citadas aqui seguem em concordância com as regras da Confederação Brasileira de Handebol.

Seção III – Basquete

Art.27º - Serão disputadas partidas com quatro (4) períodos, sendo que cada período será composto de oito (8) minutos com o tempo corrido, parando apenas para lance livre, falta técnica, falta antidesportiva e atendimento médico. Com intervalos de um (1) minuto entre o primeiro e segundo período, três (3) minutos entre o segundo e o terceiro período e um (1) minuto entre o terceiro e o quarto período.

§1º – Nas fases de grupos e quartas de finais, os dois (2) últimos minutos do último quarto não serão de tempo corrido.

§2º – Nas semifinais, os dois últimos minutos de todos os quartos não serão de tempo corrido.

§3º – Caso a partida termine em empate será disputada prorrogação com três (3) minutos (com bola em jogo). Caso persista o empate durante a prorrogação, ocorrerá uma segunda prorrogação de três (3) minutos (com bola em jogo).

§4º - Persistindo o empate, a decisão será disputada em cinco (5) lances livres alternando os times e com jogadores diferentes, e sendo mantido o empate, serão realizados lances livres, alternados, não podendo ser repetidos os atletas até que encerrado os atletas inscritos e aptos na partida. Persistindo o empate, será reiniciada a relação dos arremessos, sem necessariamente ser repetida a ordem inicial, de forma alternada.

§5º – A partida final será disputada conforme as regras Confederação Brasileira de Basquetebol, exceto o tempo que será mantido em oito (8) minutos.

Art.28º - Partidas serão pontuadas da seguinte maneira:

I – Partidas terminadas em tempo normal: dois (2) pontos para o vencedor e zero (0) para o perdedor.

II – Partidas decididas em prorrogação ou lance livre: dois (2) pontos para vencedor um (1) ponto para o perdedor.

III – Partidas decididas por W.O.: dois (2) pontos para o vencedor e um ponto (-1) negativo para o perdedor e vinte (20) pontos para o capitão do time vencedor. O saldo da partida por WxO será 20×0 para a equipe vencedora.

Art.29º - Cada time pode solicitar um (1) Tempo técnico de um (1) minuto por quarto, exceto no último quarto, onde serão disponibilizados dois (2) tempos técnicos. Os tempos técnicos vão ser com o cronometro parado.

Art.30º - Devem ser inscritos no mínimo 5 (cinco) e no máximo doze (12) atletas na modalidade.

Art.31º É obrigatório que todos os atletas tenham numeração de 0 a 99 nas costas e na frente das respectivas camisas, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números da frente terão o tamanho, de no mínimo 7 cm de altura. Os calções também podem ser numerados em uma das pernas, se a numeração for usada precisa ser compatível com o número da camisa. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e a cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro e pelo público.

§1º - É obrigatório que todos os atletas utilizem shorts da mesma cor e mesmo padrão visual, entretanto, não é necessário que sejam do mesmo material e também não é obrigatório que os mesmos sejam numerados.

§2º - Em caso de utilização de calça, esta deverá ter cor predominante idêntica aos shorts dos demais membros da equipe.

§3º – As meias devem ser visíveis e predominantemente da mesma cor, entretanto, não é necessário que possuam os mesmos tamanhos.

§4º – A Comissão Organizadora disponibilizará coletes para uso das equipes durante os jogos em que os times adversários utilizarem uniformes de cores parecidas que atrapalhem o andamento da partida.

Art.32º - Não será permitido jogar com piercing, presilhas, brincos, colar ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade dos atletas.

§1º - Piercings serão aceitos com a única condição de que estejam cobertos por esparadrapo.

§2º - Óculos serão permitidos desde que fixados ao rosto por uma corda ou similar, esparadrapos não serão aceitos como forma de fixação.

Art.33º - As etapas da competição dependerão do número de atléticas inscritas, sendo informado pela Comissão Organizadora em momento oportuno.

Art.34º - Outras normas e regras não citadas aqui seguem em concordância com as regras da Confederação Brasileira de Basquete.

Seção IV – Futsal

Art.35º - Serão disputadas partidas de dois (2) períodos com vinte (20) minutos corridos, com cinco (5) minutos de descanso entre eles. Exceto na partida final masculina e feminina, quando o tempo será parado nos cinco (5) últimos minutos do segundo período.

§1º – Em partidas eliminatórias, caso o jogo termine empatado, serão disputados dois (2) tempos extras de cinco (5) minutos cada, com um (1) minuto de intervalo entre eles. Caso permaneça o empate, o jogo será decidido em cobranças de pênaltis, com três (3) pênaltis para cada equipe. Permanecendo o empate serão realizadas cobranças alternadas, não podendo ser repetidos os atletas até que encerrado os atletas inscritos e aptos na partida até que se conheça o vencedor. Persistindo o empate, será reiniciada a relação das cobranças, sem necessariamente ser repetida a ordem inicial, de forma alternada.

§2º As faltas acumuladas do segundo tempo não serão zeradas para a prorrogação.

Art.36º - Durante cobrança de pênaltis, qualquer jogador inscrito na partida, e que não tenha sido excluído, poderá cobrar o pênalti.

Parágrafo ÚNICO – Caso uma equipe tenha mais jogadores disponíveis que sua adversária, o número de jogadores de ambas as equipes será igualado para a cobrança dos pênaltis, devendo a equipe com mais jogadores, previamente, informar para a arbitragem aqueles que serão excluídos da relação final de cobradores aptos.

Art.37º - Não existe suspensão automática por até um (1) cartão amarelo por partida, em partidas diferentes.

§1º - Cartões vermelhos levam a exclusão da quadra de jogo, sendo direto ou por acúmulo de dois cartões amarelos na mesma partida.

§2º - O acúmulo de 2 cartões amarelos na competição, leva o atleta a suspensão automática da próxima partida

§3º - A partir da semi-final o cartão amarelo é zerado a título de suspensão automática

§4º - O cartão vermelho direto em qualquer fase da competição, leva o atleta a suspensão automática da próxima partida

Art.38º - A pontuação das partidas será

1. O vencedor da partida ganha três (3) pontos e o perdedor zero (0)
2. Em caso de empate cada time recebe um (1) ponto.
3. Em caso de W.O. o vencedor ganha três (3) pontos e o perdedor menos um (-1) ponto. O saldo da partida por WxO será 10x0 para o vencedor.

Art.39º - Cada time poderá pedir um (1) tempo técnico de um (1) minuto por período.

§1º - Em caso de prorrogação, será adicionado um (1) tempo técnico para a prorrogação independente do uso ou não do tempo técnico durante o segundo período de partida.

§2º - Em caso de prorrogação, as faltas ocorridas no segundo período da partida serão de caráter acumulativo para a prorrogação.

Art.40º - Cada atlética deverá inscrever no mínimo 5(cinco) e no máximo catorze (14) atletas para a modalidade.

Art.41º - É obrigatório que todos os atletas tenham numeração de 0 a 99 nas costas e na frente das respectivas camisas, sendo vedada a repetição de números na mesma equipe. Os números da frente terão o tamanho de, no mínimo, sete (7) cm de altura. Os calções também podem ser numerados em uma das pernas, se a numeração for usada precisa ser compatível com o número da camisa. É igualmente obrigatória a diferenciação entre a cor do número e cor da camisa, visando assegurar a identificação pelo árbitro e pelo público.

§1º – É obrigatório que todos os atletas de linha utilizem shorts da mesma cor e mesmo padrão visual, entretanto, não é necessário que sejam do mesmo material e também não é obrigatório que os mesmos sejam numerados. Apenas o goleiro poderá utilizar calças, que devem obedecer ao mesmo padrão, no caso de mais de um goleiro compondo o time.

§2º – É obrigatório que todos os atletas tenham os meiões visíveis e predominantemente da mesma cor, entretanto, não é necessário que os mesmos possuam os mesmos tamanhos.

§3º – A Comissão Organizadora disponibilizará coletes para uso das equipes durante os jogos em que os times adversários utilizarem uniformes de cores parecidas que atrapalhem o andamento da partida.

§4º - As camisas dos goleiros precisam ser predominantemente diferentes das camisas dos demais atletas da equipe.

§5º – Em caso de troca do goleiro por um jogador de linha para o gol, esse atleta poderá assumir a posição fazendo o uso de um colete.

Art.42º - Não será permitido jogar com piercing, presilhas, brincos, colar ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade dos atletas.

§1º - Piercings serão aceitos com a única condição de que estejam cobertos por esparadrapo.

§2º - Óculos serão permitidos desde que fixados ao rosto por uma corda ou similar, esparadrapos não serão aceitos como forma de fixação.

Art.43º - As etapas da competição dependerão do número total de atléticas, sendo informado pela Comissão Organizadora em momento oportuno.

Art.44º - As normas que regem o regulamento de futsal do IX INTERMED BAHIA estão de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Futsal de 2025. Outras normas e regras não citadas aqui seguem em concordância com as regras da Confederação Brasileira de Futsal.

Capítulo II – Modalidades Individuais

Seção I - Natação

Art.45º - São provas da competição de natação do IX INTERMED Bahia:

- I. 50m livre fem
- II. 50m livre masc
- III. 50m costas fem
- IV. 50m costas masc
- V. 50m borboleta fem
- VI. 50m borboleta masc
- VII. 50m peito fem
- VIII. 50m peito masc
- IX. Revezamento 4x50m medley fem
- X. Revezamento 4x50m medley masc
- XI. Revezamento 4x50m medley misto
- XII. Revezamento 4x50m livre fem
- XIII. Revezamento 4x50m livre masc
- XIV. Revezamento 4x50m livre misto
- XV. 100m medley fem
- XVI. 100m medley masc
- XVII. 100m livre fem
- XVIII. 100m livre masc

Art.46º - Para efeito de contabilização da pontuação do IX INTERMED Bahia vence a modalidade aquela faculdade que adquirir mais pontos, as pontuações seguem os padrões da contabilidade geral do IX INTERMED.

§1º Em caso de empate serão consideradas os seguintes critérios de desempate:

- I. medalhas de ouro
- II. medalhas de prata
- III. medalhas de bronze
- IV. sorteio

§2º - A contabilidade das medalhas será feita somando as provas masculinas, femininas e revezamento

Art.47º - Considerar para registro de quebra de recordes o tempo mínimo atingido na edição anterior da competição, em cada estilo de prova, masculino e feminino.

Art.48º - A pontuação para as provas de revezamento será dobrada.

Art.49º - Cada atleta terá apenas uma participação por prova sendo determinada as colocações por ordem dos tempos estabelecidos em prova do menor para o maior tempo consecutivamente.

Art.50º - Cada Faculdade poderá inscrever até cinco (5) atletas por prova, salvo em revezamentos, quando são permitidos quatro (4) atletas por equipe ou uma equipe composta por quatro (4) atletas.

§1º - As equipes das provas "XI. Revezamento 4x50m medley misto" e "XIV. Revezamento 4x50m livre misto" devem ser compostas por 50% de atletas mulheres e 50% de atletas homens, necessariamente. Nessas provas será permitida a inclusão de 1 reserva masculino e 1 feminino por prova, sendo este reserva ja atleta da modalidade de natação.

§2º - Nos revezamentos 4x50 medley e livre, femininos ou masculinos será permitida a inclusão de até 1 (um) atleta reserva por equipe, podendo este ser qualquer atleta devidamente inscrito na modalidade de natação.

Art.51º - São equipamentos para competição óculos, touca, sunga e maiô.

Parágrafo ÚNICO - O atleta não poderá utilizar trajes tecnológicos sem o selo de aprovação da Federação Internacional ou utilizando zíper ou material emborrachado.

Art.52º - Atletas que não obedecerem ao estilo da prova serão desclassificados imediatamente após o término da prova, obedecendo ao regulamento da Federação Baiana de Desportos Aquáticos.

§1º - O atleta que não estiver presente no bloco de partida no momento da largada da sua respectiva prova, estará imediatamente desclassificado da prova.

§2º - Qualquer solicitação de revisão de prova pela a atlética só pode ser feita em até trinta (30) minutos após a divulgação dos resultados de cada prova, passando esse tempo à prova não pode mais ser revista.

Art.53º - As atléticas devem enviar o nome de seus atletas e respectivas provas a serem nadadas, junto com as listas de atletas por modalidade, especificando na natação seu balizamento, sem possibilidade de alteração, seja ela de inclusão, exclusão ou quaisquer tipos de modificações, salvo em casos julgados pela comissão organizadora.

Art.54º - Todos os casos omissos nesse regulamento serão julgados pelo comitê organizador em concordância pela Federação Baiana de Desportos Aquáticos.

Seção II – Jiu-Jitsu

Art.55º - A competição envolverá três (3) categorias de faixa em cada naipe, cada uma subdividida em categorias de peso.

Art.56º - São categorias do IX INTERMED BAHIA:

I - Masculino:

Faixa Branca:

- a) Peso pena (até 70 kg)
- b) Peso leve (acima de 70 a 76 kg)
- c) Peso médio (acima de 76 kg a 82 kg)
- d) Peso meio-pesado (acima de 82 kg a 88 kg)
- e) Peso pesado (acima de 88 kg a 94 kg)
- f) Peso super-pesado (acima de 94 kg a 100 kg)
- g) Pesadíssimo (acima de 100 kg)

Faixa Azul:

- a) Peso leve (até 73 kg).
- b) Peso médio (acima de 73kg a 83 kg).
- c) Peso pesado (acima de 83 kg a 89 kg).
- d) Peso super-pesado (acima de 89 kg).

Faixa Roxa:

- a) Peso leve (até 73 kg).
- b) Peso médio (acima de 73kg a 83 kg).
- c) Peso pesado (acima de 83 kg a 89 kg).
- d) Peso super-pesado (acima de 89 kg).

Faixas Marrom e Preta

- a) Peso leve (até 73 kg).
- b) Peso médio (acima de 73kg a 83 kg).
- c) Peso pesado (acima de 83kg

II – Feminino:

Faixa Branca:

- a) Peso pluma (até 53,5 kg)
- b) Peso pena (acima de 53,5kg a 58,5 kg)
- c) Peso leve (acima de 58,5 kg a 64 kg)
- d) Peso médio (acima de 64 kg a 72 kg)
- e) Peso meio-pesado (acima de 72 kg à 78 kg)
- f) Peso pesado (acima de 78 kg a 84 kg)
- g) Peso super-pesado (acima de 84 Kg)

Faixa Azul

- a) Peso leve (até 63 kg).
- b) Peso médio (acima de 63kg a 73 kg).
- c) Peso pesado (acima de 73 kg).

Faixa Roxa

- a) Peso leve (até 63 kg).
- b) Peso médio (acima de 63kg a 73 kg).
- c) Peso pesado (acima de 73 kg).

Faixa Marrom e Preta:

- a) Peso leve (até 63 kg).
- b) Peso médio (acima de 63kg a 73 kg).
- c) Peso pesado (acima de 73 kg).

§1º - Não havendo competidores inscritos na categoria, o atleta em questão receberá a premiação (medalha), porém não pontuará na contagem da competição. A luta pode ser casada, caso seja aprovada pela comissão e pelos atletas em questão.

§2º - No caso de não haver luta na categoria por W.O., o atleta em questão receberá a premiação (medalha) e pontuará na contagem da competição. Enquanto o atleta desistente não será premiado (medalha) ou será atribuído pontuação à sua atlética.

Art.57º - São equipamentos obrigatórios para a prática da modalidade: Kimono, que só serão aceitos nas cores branca, azul royal e preta, com a peça toda na mesma cor, este precisa estar adequado ao tamanho do atleta e em bom estado de conservação e higiene, a ser averiguado pelo árbitro no momento da competição.

§Único - Não são permitidos kimonos com paletó e calças de cores diferentes.

Art.58º - Cada atlética poderá inscrever um (1) participante masculino e um (1) participante feminino para cada categoria. A inscrição do absoluto será por atlética e junto à inscrição dos atletas via ficha de inscrição do IX INTERMED BAHIA. Se houver necessidade, o atleta a lutar no absoluto pode ser alterado no momento que precede a luta, desde que esse esteja inscrito na modalidade.

Art.59º - A pesagem deve ser feita **obrigatoriamente** com Kimono.

Art.60º - Para efeito de contabilização da pontuação do IX INTERMED BAHIA, vence a modalidade aquela faculdade que adquirir mais pontos na soma do rendimento de todos os seus lutadores, seguindo os seguintes critérios: 1º Lugar (Ouro): 20 pontos; 2º Lugar (Prata): 13 pontos; 3º Lugar (Bronze): 9 pontos. Haverá disputa de terceiro lugar.

§1º - Como critério de desempate, vence a atlética que possuir mais medalhas de ouro, seguido da quantidade de medalhas de prata, e por fim, medalhas de bronze. Haverá disputa de terceiro lugar

§2º - A contabilidade das medalhas será feita somando as categorias masculinas e femininas.

Art.61º - Os combates terão duração de cinco (5) minutos. Exceto os combates entre as faixas marrom e preta, que terão duração de oito (8) minutos.

Parágrafo ÚNICO – Os combates iniciam com uma tolerância máxima de cinco (5) minutos após o horário determinado, sendo realizadas duas (2) chamadas. O não comparecimento do atleta no horário conduzirá à sua derrota.

Art.62º - São formas de determinar o vencedor:

- I- Finalização.
- II- Número de pontos.

Parágrafo ÚNICO - Em caso de empate, o critério de desempate é da arbitragem.

Art.63º - As pontuações durante o combate, assim como posições e golpes proibidos por faixa, seguem as normas da International Brazilian Jiu-Jitsu Federation (IBJJF).

Art.64º - O atleta que comprovado ser faixa preta de judô, tiver experiência comprovada (ter competido em eventos de âmbito nacional) em wrestling, luta olímpica ou greco – romana, tiver lutado MMA profissionalmente ou de forma amadora, não poderá participar do IX INTERMED BAHIA como faixa branca. O descumprimento conduzirá à desclassificação do atleta em questão.

Art.65º - Demais normas não citadas seguem em concordância com as normas da International Brazilian Jiu-Jitsu Federation.

Seção III – Tênis de Mesa

Art.66º - Serão disputadas partidas no sistema melhor de cinco (5) sets, com onze (11) pontos cada set.

Parágrafo ÚNICO – Em caso de empate no set em 10x10, cada atleta sacará uma vez alternadamente e vence o set aquele que obtiver primeiro a vantagem de dois (2) pontos.

Art.67º - Cada atlética terá direito de inscrever de 1 a 3 atletas no masculino e 1 a 3 atletas no feminino. Destes, um irá competir exclusivamente pela categoria individual, outro exclusivamente pela categoria mista e outro será o reserva.

Esse reserva poderá atuar tanto na categoria individual do seu naipes quanto na categoria mista em qualquer momento da competição, vetada a troca durante o confronto.

Parágrafo Único - Caso a atlética só inscreva 1 atleta por naipe o mesmo poderá competir na sua categoria individualmente e na disputa de dupla mista.

Art.68º - As raquetes que serão usadas na disputa terão de atender o padrão determinado pela CBTM e terão que ter selo de aprovação da ITTF. Os atletas podem levar suas raquetes, desde que contenham o selo ITTF.

Art.69º - Serão disponibilizadas raquetes para os atletas que não possuem material próprio, apenas durante o período de aquecimento e no momento da partida, devendo as mesmas serem devolvidas à equipe de coordenação.

Art.70º - Para efeito de contabilização da pontuação do IX INTERMED BAHIA, segue a pontuação do regulamento geral.

Parágrafo ÚNICO - Haverá disputa de terceiro lugar. As colocações restantes serão definidas seguindo os seguintes critérios de desempate: vitória, saldo de sets, saldos de pontos, confronto direto, sorteio.

Art.71º - Caso um jogo não seja realizado pelo não comparecimento do atleta (WxO), este não poderá mais ser realizado em nenhuma hipótese, exceto que ocorra algum erro da Arbitragem. Seguindo o regulamento da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM).

Art.72º - Demais normas não citadas neste regulamento, seguem em concordância com as regras oficiais da CBTM.

Seção IV – Xadrez

Art.73º - Das disposições gerais:

Cada equipe será formada por no mínimo 02 e no máximo 05 atletas. As equipes deverão ter no mínimo 02 jogadores presentes em cada rodada, sob pena de exclusão da competição caso ocorra a falta em duas rodadas, consecutivas ou não.

Parágrafo Primeiro - A competição seguirá as regras oficiais dispostas na Lei do Xadrez da FIDE, disponíveis em: <http://www.cbx.org.br/downloads> e demais adaptações estipuladas por este regulamento.

Parágrafo Segundo – O rating utilizado para emparceiramento será o da LBX. Atletas sem rating prévio iniciam a competição com 1800 pontos de rating para emparceiramento.

Art.74º - Do Sistema de Disputa:

A competição se dará em disputa entre as equipes.

- I. Em cada rodada acontecerá 03 confrontos diretos simultâneos em que cada atleta terá somente 01 adversário por rodada.
- II. Previamente ao início de cada rodada, as equipes devem selecionar no máximo 03 de seus atletas para participar da rodada e estabelecer em qual mesa os atletas selecionados jogarão.
- III. O emparceiramento será feito pelo sistema suíço em 06 rodadas com tempo de reflexão de 20 min ko ou 15+5 no relógio digital por jogador.

Art.75º - Do Sistema de Pontuação:

- I. A equipe que vencer a rodada receberá 01 ponto. Em caso de empate, ambas equipes receberão 0,5 pontos.
- II. A equipe que ao final da rodada somar mais pontos individuais será a vencedora da rodada.
- III. O atleta que vencer o confronto direto receberá 01 ponto individual para sua equipe, em caso de empate, ambos atletas receberão 0,5 pontos.

Art.76º - Dos Critérios de Desempate:

1. Os critérios de desempate da competição seguirão a seguinte ordem:
 - a) Confronto direto

- b) Buchholz com corte do pior resultado
- c) Buchholz
- d) Sonneborn-Berger
- e) Soma dos pontos individuais da equipe
- f) Maioria negra
- g) Sorteio

2. Os critérios de desempate do melhor jogador do torneio seguirão a seguinte ordem:

- a) Serão disputadas duas partidas conforme as demais do torneio, sendo que cada atleta obrigatoriamente jogará uma partida de brancas e outra de negras.
- b) Persistindo o empate haverá uma partida morte súbita, na qual as cores das peças dar-se-á por sorteio. O jogador de brancas terá 5 minutos no relógio e a obrigação da vitória, enquanto o de negras terá 4 minutos e a vantagem do empate.

Art.77º - As equipes que ficarem em condição de “Bye” receberão 01 ponto, independentemente da rodada em questão. Este ponto deve ser creditado logo após o final da rodada e antes do início da próxima.

Parágrafo ÚNICO- A equipe também receberá 01 ponto individual por atleta que participaria da rodada.

Art.78º - Não haverá tolerância para atraso em relação ao horário previsto para o início das rodadas.

Art.79º - Os jogadores não poderão portar celulares e outros aparelhos eletrônicos no ambiente de jogos. Não é permitido aos jogadores comentarem sobre suas partidas enquanto elas estiverem em andamento, inclusive com o capitão da equipe.

Parágrafo ÚNICO- Os atletas deverão estar vestidos com uma camisa com identificação da atlética, mas não necessariamente igual para os atletas das modalidades individuais.

Art.80º - Só poderão impetrar recurso, ou protesto, as equipes diretamente prejudicadas e envolvidas na partida, através do representante da Atlética devidamente indicado como membro ABAM.

Art.81º - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Coordenação Desportiva da ABAM.

Seção V – Poker

Art.82º - Estrutura do torneio:

Formato da disputa – Sit & Go

Modalidade de poker – Texas Hold'em Sem Limite

Baralho: baralho completo sem os coringas (52 cartas)

Número de equipes – A depender do número de faculdades inscritas

Número de atletas por equipe – Mínimo 01 atleta, máximo 04 atletas

Valor fictício em fichas por atleta – 20.000

Art.83º - Distribuição dos jogadores:

- I. Os jogadores serão distribuídos nas mesas numeradas, através de sorteio realizado pelo Diretor do Torneio.
- II. As equipes deverão, obrigatoriamente, estar vestidas com a camisa de sua atlética ou qualquer forma de identificação que deverá ficar visível durante toda a disputa do torneio.
- III. SITTING OUT: Um competidor inscrito que não esteja presente em sua mesa após o início do torneio pagará todos os blinds ocorridos até antes de sua chegada (“sitting out”). Se o competidor chegar e ainda lhe sobrarem fichas, poderá jogar com estas fichas.

Art.84º - Formato do evento:

O evento será jogado em formato Sit & Go e dividido em 2 partes de 2 turnos, sendo:

Parte 01 (Manhã) – Sit&Go com até 9 jogadores por mesa, onde cada mesa contem 1 integrante de cada equipe, que disputerão as fichas de sua mesa para a sua equipe, até o nível de blinds número 12.

Após o nível de blinds 12, o torneio será interrompido e será realizado a contagem de fichas de cada jogador. O capitão de cada equipe participará da contagem e conferência da quantidade de fichas de cada jogador de sua equipe e assinará ficha específica com a quantidade total de fichas acumuladas.

Parte 02 (Tarde) – A cada blind apenas 1 representante de cada faculdade irá jogar o nível. A escolha dos jogadores para cada nível de blind será feita pela própria atlética. O jogador que iniciar o nível da blind não pode ser substituído antes do final dela.

Para esse segundo Sit&Go, o jogador representante de cada faculdade, levará o total de fichas arrecadado por todos os jogadores de sua equipe, esta será a quantidade de fichas que o jogador iniciará a disputa na mesa final.

O torneio parte 02, iniciará pelo nível de blinds número 13 e será jogado até a eliminação do último jogador ou até que termine o nível de blinds número 24, onde será realizada a contagem das fichas para conhecimento do campeão.

Caso todos os jogadores da equipe sejam eliminados na PARTE 01, não haverá representação da equipe na mesa final, sendo esta classificada como última colocada e assim sucessivamente, conforme a eliminação dos jogadores.

Art.85º - Nível de Blinds:

Os níveis de blinds serão alterados a cada 20 minutos.

PARTE 1

NÍVEL – SMALL BLIND – BIG BLIND

Nível 01 – 100 – 100

Nível 02 – 100 – 200

Nível 03 – 100 – 300

Nível 04 – 200 – 400
Nível 05 – 300 – 600
Nível 06 – 400 – 800
(Intervalo – 30 Minutos)

Nível 07 – 500 – 1.000

Nível 08 – 600 – 1.200
Nível 09 – 800 – 1.600
Nível 10 – 1.000 – 2.000
Nível 11 – 1.500 – 3.000
Nível 12 – 2.000 – 4.000

PARTE 2

NÍVEL – SMALL BLIND – BIG BLIND ANTE
Nível 13 – 3.000 – 6.000
Nível 14 – 4.000 – 8.000
Nível 15 – 5.000 – 10.000
Nível 16 – 6.000 – 12.000
Nível 17 – 8.000 – 16.000
Nível 18 – 10.000 – 20.000

Intervalo – 30 Minutos)

Nível 19 – 15.000 – 30.000
Nível 20 – 20.000 – 40.000
Nível 21 – 25.000 – 50.000
Nível 22 – 30.000 – 60.000
Nível 23 – 35.000 – 70.000
Nível 24 – 40.000 – 80.000
Nível 25 – 50.000 – 100.000
Nível 26 – 110.000 – 220.000

Art.86º - Nível de Blinds:

Casos omissos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora à luz das regras previstas pelas Confederação Brasileira de Texas Hold'em (CBTH).

Capítulo III – Modalidades Artísticas

Seção I – Bateria

Art.87º - A Competição de Baterias no IX INTERMED BAHIA é promovida em associação entre a Associação Baiana das Atléticas de Medicina (ABAM) e a UNI ENTRETENIMENTO. O local previamente escolhido para as apresentações deve ser divulgado juntamente com a programação e tabelas de jogos do evento e não pode ser mudado sem aviso prévio e concordância das Baterias participantes. Somente poderão participar da competição as baterias pertencentes às atléticas inscritas no IX INTERMED BAHIA.

§1º - A metragem do local deverá ser no máximo 15x15 metros, sendo a área de apresentação da Bateria 13x13 metros, a área de 2x2 metros restantes será utilizada para cobertura do evento.

§2º - O ensaio das baterias previamente inscritas será realizado na semana do evento, no local de apresentação e avisado previamente. É vedado pela Comissão Organizadora qualquer outro ensaio que não tenha sido antecipadamente acordado.

§3º - No dia seguinte à apresentação será realizado o feedback, com a presença dos jurados e dois membros representantes das atléticas participantes

Art.88º - O presente regulamento será revestido de todas as formalidades legais, a fim de transformá-lo em um instrumento de único entendimento entre organizadores, jurados e competidores.

Art.89º - A inscrição dos ritmistas ocorrerá da mesma forma que as demais modalidades do IX INTERMED BAHIA.

§1º - Cada faculdade deverá se apresentar com, no mínimo, dez (10) ritmistas, não havendo limite máximo de participantes. A faculdade que não apresentar esse critério estará automaticamente desclassificada da

disputa.

§2º - Se for constatada a presença pelo menos um (01) membro na bateria que não esteja devidamente matriculado na respectiva faculdade, esta será penalizada com a desclassificação no concurso do ano vigente.

Art.90º - Cada bateria terá de dez (10) a treze (13) minutos para executar a apresentação, e esse tempo deve ser sinalizado por um relógio no local de apresentação.

§1º - Cada segundo excedido acarretará em (1) ponto de penalidade. Ao passar de sessenta (60) segundos excedidos, passam a ser descontados dois pontos por segundo. O processo se repete a cada 60 segundos acumulados, sempre dobrando a taxa de pontos descontados por segundo.

§2º - Caso o tempo mínimo não seja atingido, a bateria será penalizada com a perda de cinco (05) pontos por período de minuto não apresentado.

§3º - Cada bateria terá 2 minutos e 30 segundos para o tempo de entrada. Em seguida, 2 minutos para o aquecimento - a ser utilizado como a equipe preferir dentro do espaço de apresentação - tempo este que não será pontuado de forma alguma e que deverá ser contado de forma decrescente, e sinalizado para os competidores em forma de luz ou aviso sonoro, e, por último, 2 minutos e 30 segundos para a saída do palco.

§4º - Cada segundo excedido na rotina destacada no §3º implicará na penalidade de um (01) ponto. Ao passar de sessenta (60) segundos excedidos, passam a ser descontados dois pontos por segundo. O processo se repete a cada 60 segundos acumulados, sempre dobrando a taxa de pontos descontados por segundo.

Art.91º - Todas as Baterias deverão ter obrigatoriamente um Diretor ou Mestre e um Regente.

§ÚNICO - Dentro do espaço de apresentação será permitida a presença de até duas (2) pessoas, designadas previamente por cada bateria, para apoio

dos ritmistas na troca de instrumentos e/ou baquetas.

Art.92º - Qualquer briga envolvendo membros de baterias diferentes dentro do espaço do torneio acarretará, além da expulsão dos indivíduos envolvidos do recinto, a perda de 100 pontos para cada bateria.

Art.93º - Os jurados devem avaliar para cada bateria participante os quesitos definidos pelo Regulamento Técnico da Disputa de Baterias do IX INTERMED BAHIA deste regulamento.

§ÚNICO - Após a competição, as súmulas dos jurados serão disponibilizadas para todas as equipes participantes do evento no ano em questão.

Art.94º - Nos critérios de desempate, vão ser avaliadas as notas individuais seguindo a ordem de importância mostrada abaixo nesse regulamento.

Art.95º - A avaliação avaliará cada apresentação por sua qualidade sonora e não pelo volume sonoro. Colocando isso todas as baterias independentes do número de integrantes em condições iguais de pontuação.

Art.96º - A Comissão Organizadora não se responsabilizará por eventuais perdas ou danos aos instrumentos. A responsabilidade fica a cargo de cada bateria.

Art.97º - É terminantemente proibido o porte e a utilização de drogas ilícitas em todos os locais de competição ou evento festivo, por todo e qualquer participante do IX INTERMED Bahia, seja ele atleta, comissão técnica, comissão organizadora (CO), torcida ou funcionários contratados para o evento.

§1º - Em caso de flagrante, a CO deverá expulsar o infrator do evento no ano vigente, sendo aplicada ainda uma multa no valor de um salário mínimo, a ser cobrada da atlética que o mesmo representa.

§2º - Em caso de transporte de drogas utilizando os instrumentos, estes serão mantidos em posse da CO e somente serão devolvidos à atlética ao

final do IX INTERMED Bahia.

§3º – Casos omissos serão julgados pela CO.

Anexo 1 – REGULAMENTO TÉCNICO

Parte 1 - Dos critérios gerais

Será parte fundamental desta competição o entendimento prévio de alguns critérios/quesitos universais que serão aplicados independente de segmentação, critério ou outra causa. São elas:

1. À exceção do critério “criatividade” e “desenvolvimento rítmico”, todas as Baterias partem de uma nota máxima e esse valor vai decrescendo ao longo da apresentação de acordo com erros eventualmente apresentados;
2. Todas as notas descendentes, independente de valor máximo, serão aplicadas segundo a escala decimal, sendo o menor intervalo igual a 0,1 (um décimo). Os critérios “desenvolvimento rítmico” e “Criatividade” possuem escalas próprias;
3. Em um mesmo quesito de avaliação, pode haver duas Baterias com a mesma nota;
4. Em caso de empate geral, o critério de desempate será dado pela vencedora nos seguintes quesitos, em ordem: Desenvolvimento Rítmico, Criatividade, Execução, Andamento e Equalização/Afinação;
5. Os instrumentos considerados “base” para a Disputa de Baterias são única e exclusivamente: Caixas (de qualquer tipo), Surdos (de qualquer tipo) e Repiniques/Repique/Bacurinhas (de qualquer tipo). Baterias com uma quantidade maior de instrumentos não serão premiadas pela simples presença deles.
6. Não haverá acréscimo de nota por instrumento novo aplicado, pois tal recompensa priorizaria quantidade em detrimento de qualidade e criatividade;
7. A nota final para cada quesito irá consistir na soma das notas atribuídas pelos jurados e o resultado final será determinado pela respectiva soma das notas finais atribuídas a cada quesito, descontando- se os pontos perdidos por penalidades.
8. Não será permitido o uso de instrumentos harmônicos, de sopro ou nada microfonado.
9. Instrumentos considerados “base” não precisam ser tocados o tempo inteiro,

podendo variar de acordo com breques e convenções – principalmente quando o mestre toca repinique ou algum outro instrumento. Porém, fica a critério do jurado a percepção de um instrumento-base que não é utilizado para não correr riscos. Ex: tamborins não tocam durante metade de uma apresentação ou mestre não faz base de repinique em momento algum;

10. Instrumentos fora do considerado como “base” serão avaliados no momento em que forem utilizados. Durante seus silêncios não haverá perda de nota em hipótese alguma;

11. “Toques históricos” não poderão ser avaliados como tal pela impossibilidade de um jurado decorar uma quantidade excessiva de convenções diferentes. Toda a apresentação será avaliada com igualdade, sob os mesmos critérios;

12. É necessário justificar todas as notas menores que a máxima por extenso ao lado de cada nota, e é obrigação dos jurados apontar as ocorrências percebidas para que os dirigentes das Baterias saibam em que momentos especificamente aconteceram os erros;

Parte 2 - Dos critérios específicos

O julgamento será dividido em cinco quesitos, explicados no detalhe abaixo:

2.1 – Equalização e afinação (10,0)

Para este quesito, é esperado que as Baterias apresentem um equilíbrio satisfatório entre o volume e as características sonoras dos instrumentos, respeitando sempre a individualidade de cada participante. Instrumentos com características semelhantes e afinações diferentes é algo previsto, porém a as Baterias têm a obrigação de mostrar o porquê da sua afinação de modo a fazer com que os jurados percebam a proposta. Será motivo para perda de nota:

Presença de um instrumento na área delimitada para a apresentação cujo som não foi percebido pelo jurado em nenhum momento da apresentação;

Afinações que impeçam que o instrumento emita seu som característico;

Não diferenciação clara entre graves, médios e agudos e não diferenciação de instrumentos dentro de uma dessas alturas (ex.: surdo de 1^a com afinação muito próxima a do surdo de 2^a; caixas com afinação próxima dos repiques).

Um instrumento que sobressaia de maneira a prejudicar o conjunto sonoro. Ex: uma Bateria danificado (ex: pele estourada), ocorrerá perda de nota se o ritmista produzir som que não seja o som característico daquele instrumento. **Se o ritmista não tocar devido a essa situação, não haverá perda de nota.**

O tempo de reposição não será descontado.

2.2 - Execução (10,0)

A execução de todos os instrumentos do mesmo naipe deve estar igual, salvo casos em que seja proposital. Ex: metade dos tamborins tocam uma frase e a outra metade completa. Será motivo para perda de nota o caso de um jurado perceber que um surdo “sobrou”, ou a execução de uma frase de chocalhos ficou descasada (entre os próprios chocalhos). Do mesmo modo, a execução de cada naipe deve estar em compasso com os outros. Neste critério, o conjunto “caixas” deve estar em harmonia com o conjunto “surdos”, “tamborins”, e assim por diante. Será motivo para perda de nota caso haja a percepção de um naipe mais acelerado ou mais lento do que o fraseado propõe. Ex: após uma subida de repiniques, os surdos entram, mas as caixas atrasam.

2.3 – Andamento (10,0)

O quesito Andamento refere-se à Bateria como um todo. Neste caso, é função do jurado avaliar se houve alguma alteração no andamento por conta da execução de um determinado breque ou se a Bateria “correu” de modo não proposital. Será motivo para perda de nota qualquer oscilação de andamento não prevista e não sinalizada de forma clara pelo mestre que seja percebida claramente pelo jurado. Não será permitido o uso de metrônomo pelos jurados.

2.4 – Criatividade (5,0 a 10,0) – critério com nota ascendente

A criatividade refere-se tanto à complexidade quanto à ousadia e o uso de novos instrumentos pela Bateria, em critérios de seleção, confecção e execução de breques/bossas (ficando claro que a simples presença de instrumentos novos não conta pontos, conforme item nº 5 dos Critérios Gerais). De uma forma geral o jurado deve avaliar se a proposta da apresentação é diferenciada ou se ela

mantém um mesmo padrão de ideação seguido pelas demais participantes do concurso.

Importante: É possível ser criativo sendo simples e é possível ser complexo sem ser criativo. Neste quesito, os jurados devem levar em conta não só a proposta, mas também a disruptura que a Bateria promove no ambiente das Baterias Universitárias.

Por subjetividade será aplicado um intervalo de 1 a 5 estrelas para cada evento criativo, sendo função obrigatória do jurado a anotação do momento em que o evento ocorrer e uma breve justificativa da estrela. Exemplos: “11:45 – Temas diferenciados com os tubos”, “02:04 – Breque diferenciado”.

O valor de cada estrela será variável conforme a régua de cada jurado. Para a realização desse cálculo serão divididos os 5 pontos do quesito pelo máximo de estrelas dadas por cada jurado na competição em questão. Por exemplo, se um jurado deu um máximo de 20 estrelas para a bateria A, cada estrela valerá 0,25. Logo, uma bateria B que receber 14 estrelas desse mesmo jurado, ficará com $(5+0,25 \times 14=8,5)$ no quesito.

2.4 – Desenvolvimento Rítmico (7,0 a 10,0. Escala: 0,1 em 0,1)

Tal quesito avaliará a apresentação como um todo, levando em consideração os seguintes aspectos:

- Diversidade rítmica (avalia se a apresentação explorou diversos ritmos, tornando-se dinâmica e fugindo da monotonia);
- Coesão entre os ritmos;
- Transições;
- Complexidade, dificuldade técnica e exploração da amplitude oferecida por um ritmo;
- Modo como a apresentação foi construída, como um todo, musicalmente falando.

No caso, os jurados podem até anotar algumas ocorrências, mas não serão elas (neste quesito especialmente) a base para quantificar a nota, e sim a base para avaliar a apresentação como um todo e, assim, estabelecer uma nota geral para o conjunto apresentado (musicalmente, apenas).

Parte 3 – Das penalizações

- Equalização:

- Naipe obrigatório em baixo volume: 0,2 | 0,4 | 0,6 (leve, médio e grave)
- Naipe obrigatório em alto volume: 0,2 | 0,4 | 0,6 (leve, médio e grave)
- Naipe inaudível em momentos esporádicos: 0,2 (carreteiro volume baixo, ripa não sendo tocada)

Observação: A pontuação de 0,6 é aplicada quando o naipe é praticamente inaudível, inexistente ou quando encobre a bateria durante boa parte da apresentação.

- Naipe obrigatório inaudível (pontual, recorrente), (-0,2, -0,4);

Os erros serão classificados quanto à frequência e à gravidade. No que se refere à frequência, um erro pode ser recorrente (quando ocorre mais de uma vez ao longo da apresentação) ou pontual (ocorrência isolada). Já em relação à gravidade, o jurado poderá considerar um erro como leve ou grave, a depender do quanto impacta no efeito geral do arranjo executado.

A Recorrência será calculada da seguinte forma: mesmo valor da gravidade com dobra do valor quando atingir o teto - quatro punições e dobra a última (quarta).

- Afinação:

- Surdos com afinação próxima entre 1^a e 2^a, 1^a e 3^a, ou 2^a e 3^a: 0,2
- Surdos com afinação muito próxima entre 1^a e 2^a, 1^a e 3^a, ou 2^a e 3^a: 0,4
- Surdos iguais com diferente afinação: 0,2
- Afinação geral do naipe muito grave/aguda, descaracterizando o som natural do instrumento: 0,3
- Instrumento único desafinado: 0,1 (não vale para surdos)

Observação: Se os surdos de 2^a estão diferentes entre si, os de 1^a e os de 3^a também, a bateria perde 0,2+0,2+0,2.

- Andamento:

- Bateria acelerou: 0,1

- Bateria desacelerou: 0,1

O quesito Andamento refere-se à bateria como um todo. Neste caso, é função do jurado avaliar se houve alguma alteração no andamento por conta da execução de um determinado breque ou se a bateria “correu” de modo NÃO PROPOSITAL. Será motivo para perda de nota qualquer oscilação de andamento não prevista e não sinalizada de forma clara pelo mestre que seja percebida claramente pelo jurado. Não será permitido o uso de metrônomo pelos jurados.

- Execução:
 - Embolada de naipe: 0,1 | 0,2 (leve, grave)
 - Embolada da bateria: 0,2 | 0,4 (leve, grave)
 - Sobra de naipe (quando só uma pessoa atravessa): 0,1
 - Naipe inconsistente na levada base proposta: 0,2

Observação: O desconto máximo por inconsistência de naipe na levada base proposta é de 0,6 (0,2 + 0,2 + 0,2).

Exemplos de inconsistência na levada base proposta:

- Surdos que perdem o compasso do ritmo proposto.
- Caixa que não executa bem a batida padrão proposta.
- Rocar que falha na levada base.

É obrigatório que os jurados apontem em rascunho quais erros foram de execução e quais foram de andamento, apesar de a nota ser uma só.

Seção II – Cheerleading

Art.98º - A competição de cheerleading do IX INTERMED BAHIA utilizará como

base de avaliação o IASF - International Non-Tumbling Divisions 2024-2025.

Art.99º - A competição de cheerleading do IX INTERMED BAHIA utilizará como

regulamento de segurança o IASF - Cheer Legality Rules 2025-2028.

Art.100º - A competição será disputada no nível 2.0 (Nível Dois NON-TUMBLING) Co-Ed (ambos os sexos) ou All girl.

Art.101º - Para definir a ordem de apresentação das equipes, será adotado o critério de sorteio.

Art.102º - É vedada a referência a outra atlética, por meio de música, gestos, dança e afins, durante a apresentação, estando sujeitos a uma penalização prevista no código IASF em caso de descumprimento.

Art.103º - Os tatames utilizados para a apresentação terão a metragem 16x12 metros, e deverão ser marcados em 9 zonas.

Art.104º - Será permitido, no máximo, até cinco (5) atletas reservas por equipe, desde que o número total não ultrapasse o número máximo de 38 atletas.

§1 - O número de atletas titulares e reservas deverá obrigatoriamente ser sinalizado via e-mail para a ABAM pelas equipes de cheerleading em até 48 horas antes do início previsto das apresentações.

§2 - Os reservas de cada equipe deverão estar presentes no dia da competição.

Art.105º - A equipe que realizar o cheer section e/ou utilizar adereços será imediatamente desclassificada da competição.

Art.106º - O tempo total de apresentação será de cinco (5) minutos. Destes, 2 minutos correspondem a apresentação da rotina de competição e os outros 3 minutos correspondem ao tempo máximo para entrada, posicionamento e saída.

Art.107º - A apresentação iniciar-se-á cinco (5) segundos após marcação. Cada atlética tem o direito de indicar um responsável para dar play na faixa da música referente à sua apresentação (a faixa será precedida por um BIP de sinalização, que obrigatoriamente já deve estar na faixa enviada pelas atléticas).

Art.108º - A entrada da equipe no local de apresentação é livre, sendo vedada a prática de elevações. A cada descumprimento a equipe será penalizada com um (1) ponto.

Art.109º - Durante a saída da equipe do local de apresentação é permitida a comemoração com o time e torcida, inclusive com a prática de gritos de guerra, desde que não atrapalhe o fluxo da competição nem exceda o tempo total de apresentação. Porém é proibido executar elevações. A cada descumprimento a equipe será penalizada com um (1) ponto.

Art.110º - Não será permitida a execução de qualquer habilidade de cheerleading (tumbling e/ou stunt) antes ou depois do tempo destinado à apresentação da rotina, estando sujeitos a uma penalização de um (1) ponto a cada descumprimento.

Art.111º - A interrupção da rotina pode ser feita em dois casos:

- Atleta machucado em caso de acidente.
- Em casos de falhas dos equipamentos de som e iluminação, instalações ou outros fatores de responsabilidade da organização do evento.

§1 - A interrupção da rotina só pode ser feita pelo(a) árbitragem, coach, capitã(ão) ou atleta machucado (em caso de acidente).

§2 - Em caso de falhas técnicas ou de acidente, independente do seguimento da rotina ou não, o time terá autonomia para decidir se pretende reapresentar a rotina.

§3 - O time que optar por reapresentar sua rotina, deverá realizá-la desde o início, sendo somente avaliado a partir do momento da interrupção.

Art.112º - Cada equipe terá acesso a visualização da sua própria súmula no momento do feedback.

Art. 113º - Não será permitida a execução de habilidades de stunt e basket durante o ocorrer em todos os locais da realização do INTERMED, estando sujeitos a uma penalização de um (1) ponto a cada descumprimento.

§ Único: Será permitido realização dessas habilidades citadas apenas no dia de competição da modalidade na sede da competição a partir de horário a ser definido pela comissão organizadora, excetuando-se na arquibancada da torcida.

Art. 114º - Os uniformes das equipes deverão ser padronizados, incluindo também a escolha da cor dos calçados. Serão aceitos uniformes crop tops.

Art.115º - Demais normas, não citadas neste regulamento, seguem em concordância com o IASF referente ao primeiro semestre do ano de competição.

Art.116º - Casos Omissos ao Regulamento Esportivo 2025 - IX INTERMED BAHIA, serão julgados pela CO.

