



Regulamento Específico Ginástica Artística Feminina – Infanto (13 a 15 anos)



CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º. A competição de ginástica artística feminina, dos Jogos Escolares Maranhenses – JEM's/2023, será realizada de acordo com as regras oficiais da Fédération Internationale de Gymnastique (FIG), adotadas pela Confederação Brasileira de Ginástica, salvo o estabelecido neste regulamento.

Art. 2º. Cada município poderá inscrever até 2 (dois) atletas e 1 (um) treinador(a).

Parágrafo único: Nenhuma aluna/atleta poderá competir sem a presença de um técnico devidamente credenciado.

Art. 3º. A atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência e devidamente uniformizada. Para ter condição de participação, antes do início da competição, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem e estar acompanhada por seu treinador(a) (também portando sua credencial), salvo quando o mesmo já se encontra acompanhando outro atleta em competição.

CAPÍTULO II – DAS REGRAS DE COMPETIÇÃO

Art. 4º. A competição de Ginástica Artística feminina obedecerá às regras apresentadas na tabela a seguir:

Tabela 1: Regras e Sistema de Competição


CATEGORIA JUVENIL	
13 a 15 anos (Nascidas 2008, 2009 e 2010)	
Competição Classificatória, individual geral e equipes	Programa Nacional (PN) Obrigatório do Campeonato Brasileiro. Exceto salto sobre a mesa - FIG
Competição finais por aparelhos	Programa Livre FIG categoria JUVENIL
Aparelhos	Salto sobre a mesa, Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo
PROGRAMA COMPETITIVO	

Informações gerais	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 através de um formulário próprio assinado. ▪ 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.
---------------------------	---


PROGRAMA LIVRE FIG	
Regras	Regra FIG para a categoria JUVENIL
Informações gerais	Aplica-se o Sistema de Bonificações do programa nacional.
Sistema de competição	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Composição da equipe 2 ginastas ▪ 02 ginastas podem competir ▪ 02 notas válidas
Resultado Individual Geral	Soma dos 04 aparelhos da competição obrigatória
Resultado por Equipes	Somatória das duas ginastas da equipe nos 04 aparelhos da competição obrigatória
Regra para classificação para finais por aparelhos	Máximo 06 melhores em cada aparelho Máximo de 01 ginasta por estado
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	Treinamento oficial e Congresso Técnico
2º dia	Competição Obrigatória
3º dia	Competição Livre – Finais por aparelhos


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	<p>Salto 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></p> <p>Salto 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></p> <p>Salto de grupos diferentes ambos com mortal. E mortais de diferentes direções (frente e trás) <u>+0.20p na média final</u></p> <p>Salto com mortal Cravado <u>+0.10p no salto executado.</u></p>	


PARALELAS ASSIMÉTRICAS

Nível 1			
	Nº	Nota D: 3.00 pontos	Nota máxima: 11 pontos
		Nota E: 8.00 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

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


Nível 4			
Nº	Nota D: 6.00 pontos	Nota máxima: 14 pontos	
	Nota E: 8.00 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	0,60
	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
	6.	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0.30p
	7.	Impulso para trás no mínimo a 30° (de 30° à vertical) com pernas unidas	0,60
	8.	Giro Gigante para trás (3.201)	1.00p
	9.	Giro Gigante para trás (3.201)	1.00p
	10.	Saída de Mortal para trás estendido (6.104)	1.00p

Nível 6			
Nº	Nota D: 8.00 pontos	Nota máxima: 16 pontos	
	Nota E: 8.00 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 à 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 30º (de 30º à vertical) atomada dorsal	1.00p
	9.	Balanço a frente com ½ giro no EL mínimo a 30º (de 30º 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
----	--	-------


- Caso seja inserido um kipe no item3 – dedução neutra de 0,50 – inclusão de elemento.


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 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) (emafastamento 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 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)	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)	0.70p
	7.	Jump: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas (2.202) / lateral (2.203) / sissone (2.108) ou 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: 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 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 máxima: 17 pontos
		Nota E: 8.00 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 horizontal 1' no mínimo.	1.00p
	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 máxima: 18 pontos
		Nota E: 8.00 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 a perna no mínimo na horizontal 1' 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: (Iniciar com a perna no mínimo na horizontal) 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 alternados 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 360º 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 180º (1.101 + 1.101)	0.50p
	5. Giro de 360º 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 360º 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 -180º- 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 -180º- Salto longo com troca de pernas (1.205) + salto longo (1.101)	0.50p
	5.	Giro mínimo 360º 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 -180º- 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 180º 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 -180º- 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 180º 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 - 180º- 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 180º de giro (1.207)	0.50p

Nível 8			
	Nº	Nota D: 10.00 pontos	Nota máxima: 18 pontos
		Nota E: 8.00 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

CAPÍTULO III – DOS UNIFORMES

Art. 5º. O atleta deverá comparecer ao local de competição devidamente uniformizado, conforme as regras da modalidade.

Art. 6º. Os atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Capítulo e Regulamento Geral, não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação e terão relatório encaminhado à CDE, além de serem eventualmente obrigados a realizar ajustes antes da competição. A partir do seu 2º dia de participação, os atletas que não adequarem seus uniformes ao exigido por este regulamento serão impedidos de participar.

Art. 7º. Em todas as provas, os atletas devem usar um uniforme que esteja limpo e possa ser utilizado de modo a não sofrer objeções.

CAPÍTULO IV – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 8º. Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.



CAPÍTULO V – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 10. Toda e qualquer solicitação de substituição de atletas inscritos na competição e categorias deverá obedecer ao Regulamento Geral.

Parágrafo único: São proibidas substituições após a reunião técnica, somente exclusões.

Art. 11. Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da modalidade.

Art. 12. Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comitê Organizador dos Jogos Escolares Maranhenses, com o suporte do coordenador da respectiva modalidade.