



JEBH

JOGOS ESCOLARES DE BELO HORIZONTE

REGULAMENTO ESPECÍFICO – 2026

GINÁSTICA ARTÍSTICA FEMININA MÓD. I

Art. 1º - A competição de ginástica artística feminina dos Jogos Escolares de Belo Horizonte - JEBH/2026 obedecerá às Regras Oficiais da Fédération Internationale de Gymnastique - FIG, reconhecidas pela Confederação Brasileira de Ginástica - CBG, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - Cada escola poderá inscrever 1 (um) técnico e no máximo 8 (oito) estudantes-atletas.

Art. 3º - A competição será realizada para as estudantes-atletas nascidas, exclusivamente, nos anos de 2014 e 2015.

Art. 4º - Configuração dos aparelhos e informações gerais:

Aparelhos	Salto Sobre a Mesa, Paralela Assimétrica, Trave de Equilíbrio e Solo
Informações Gerais	Na competição classificatória, as séries serão do programa obrigatório da CBG do Torneio Nacional, nível iniciante e intermediário, exceto Salto Sobre a Mesa. Na final por aparelhos, as séries serão livres de acordo com o nível avançado do Torneio Nacional da CBG. Não é permitido executar elementos D ou mais.
	Na competição classificatória, a participação, em relação aos níveis nos aparelhos é opcional, ou seja, de acordo com o nível técnico de cada estudante-atleta.
	Na competição classificatória, o professor/técnico deverá informar aos árbitros o nível que a estudante-atleta irá executar por meio de um formulário próprio assinado.
	Na competição classificatória, quando a estudante-atleta retirar (não tentar executar) qualquer movimento da série, será penalizada em 0,50 ponto (omissão) + o valor da parte.
	Na competição classificatória, quando a estudante-atleta acrescentar qualquer exercício do código de pontuação, será penalizada em 0,50 ponto + dedução de execução.
	Na competição classificatória, 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 ponto 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 ponto na NF da estudante-atleta.
Deduções específicas	Na final por aparelho: EXERCÍCIO CURTO: Paralelas Assimétricas, Trave de Equilíbrio e Solo. Dedução Neutra por elemento faltante: • 5 elementos – 1,00 ponto • 4 elementos – 2,00 pontos • 3 elementos – 3,00 pontos • 2 elementos ou menos – 4,00 pontos

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 Tempo 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.

Art. 5º - Programa obrigatório:

a) Salto sobre a mesa:

	Salto sobre a mesa		
	Saltos obrigatórios		
	Série 01		
	1,20m Usar 2 (dois) trampolins	Reversão (100) Nota D = 5,00 pontos Nota E = 8,00 pontos	1 salto Nota de partida - 13,00 pontos

	Série 02		
	1,20m 01 trampolim	Reversão (100) Nota D= 6,00 pontos Nota E = 8,00 pontos	1 salto Nota de partida - 14,00 pontos

	Série 03		
	1,20m 01 trampolim	Rodante (1.20) Nota D= 7,00 pontos Nota E = 8,00 pontos	1 salto Nota de partida - 15,00 pontos

	Série 04		
	1,20m 01 trampolim	Rodante Flic (1.40) Nota D= 8,00 pontos Nota E = 8,00 pontos	1 salto Nota de partida - 16,00 pontos

b) 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.	0,50 ponto

	2.	Oitava ao apoio facial	0,50 ponto
	3	Impulso para trás com pernas unidas na horizontal	0,50 ponto
	4	Giro de quadril para trás (2.105)	1,00 pontos
	5	Subida grupada ao apoio dos pés com simultâneo impulso à suspensão na BS	1,00 pontos
	6	Balanço a frente-balanço atrás	0,50 pontos
	7	Balanço a frente-balanço atrás	0,50 pontos
	8	Balanço a frente e solta atrás, entre as barras	0,50 pontos

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	1,00 ponto 0,30 ponto
	2	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas	0,50 ponto
	3	Giro de quadril para trás (2.105)	0,30 ponto
	4	Subida grupada ao apoio dos pés com simultâneo impulso à suspensão na BS	1,00 ponto
	5	Kipe BS (1.104) Oitavão BS	1,00 ponto 0,30 ponto
	6	Impulso para trás na horizontal com pernas unidas	0,50 ponto
	7	½ giro gigante para trás ao apoio facial (Oitavão)	1,00 ponto
	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) 0,70 ponto

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

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)	0,90 ponto
	2	Impulso para trás 45° com pernas unidas. ou afastadas	0,80 ponto
	3	Giro Facial Livre para trás na horizontal + kipe	(1,0+0,50) 1,50 pontos
	4	Subida grupada ao apoio dos pés com simultâneo impulso à suspensão na BS	0,50 ponto
	5	Kipe ao apoio facial BS (1.104)	0,50 ponto
	6	Impulso para trás 45° com pernas unidas ou afastadas	0,80 ponto
	7	Giro Gigante para trás (3.201)	2,00 pontos
	8	Saída de Mortal para trás (6.104)	1,00 ponto

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.

c) Trave de equilíbrio:

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 (exceto passagem da perna sobre a trave a posição cavalgada) + elemento ou parte coreográfica próximo a trave	Sem valor
	2	Posição de preparação para o giro + equilíbrio 2" sobre um dos pés na 1/2 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	1,00 ponto
	3	Equilíbrio facial: - Avião 2" (4.102)	1,00 ponto
	4	Parada de mãos 1" (4.103)	1,00 ponto
	5	Leap: Salto Tesoura (2.110)	0,50 ponto
	6	Jump: Salto Grupado	1,00 ponto
	7	Saída: A partir da corrida quicar com pernas unidas e salto estendido na ponta da trave (Preparação para o mortal de frente)	0,50 ponto

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

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	0,50 ponto
	2	Giro de 360° sobre um dos pés-perna livre na posição de passé	0,50 ponto
	3	Reversão Lenta para trás/Ponte para trás (4.109) ou reversão lenta para frente (4.108)	1,50 pontos
	4	Flic Flac (5.204) ou (5.202)	1,50 pontos
	5	Ligação de dança: Leap: - 2 Saltos iguais em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (2.101)	1,00 ponto
	6	Jump: Salto em grande afastamento anterior posterior das pernas/ Sissone (2.108)	1,00 ponto

	7	Saída: Acrobático no mínimo A (diferente dos demais) + Salto estendido para trás	1,00 ponto
--	---	--	------------

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	0,50 ponto
	2	Giro de 360° sobre um dos pés (3.101)	1,00 ponto
	3	Sequência Acrobática: Reversão lenta para trás (4.109) + Flic Flac (5.204) ou (5.202)	1,50 pontos
	4	Equilíbrio facial: - Avião 2” (4.102) + reversão lenta para frente (4.108)	1,00 ponto
	5	Ligação de dança: Leap: Salto em grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (2.101) + salto leap, Jumpou hop	1,00 ponto
	6	Leap: Salto com grande afastamento anteroposterior das pernas -180° (Salto longo com troca de pernas (2.305))	1,50 pontos
	7	Saída: Acrobático no mínimo A (diferente dos demais) + mortal de costas grupado (6.104)	1,50 pontos

d) 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	1,00 ponto
	2	Reversão para frente com aterrissagem alternada (3.105) + Reversão para frente com aterrissagem alternada (3.105)	1,00 ponto
	3	Passagem de dança: Leaps: 2 Saltos com grande afastamento anteroposterior das pernas 180° (1.101 + 1.101)	0,80 ponto
	4	Giro de 360° sobre um dos pés (2.101)	0,20 ponto
	5	Jump: Salto com grande afastamento lateral das pernas (1.107)	0,50 ponto
	6	Reversão sem mãos (4.103) ou Estrela sem mãos (4.104)	0,50 ponto
	7	Mortal para frente grupado (4.101)	1,00 ponto

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	1,20 pontos
	2	Jump: Salto com grande afastamento lateral das pernas (1.107)	0,50 ponto
	3	Passagem de dança 2 Saltos diferentes: Salto longo com afastamento anteroposterior das pernas 180º (1.101) + chassê + Hop: Salto Fouetté com recepção em uma perna (1.112)	1,00 ponto
	4	Giro de 360º sobre um dos pés (2.101)	0,20 ponto
	5	Mortal para frente grupado (4.101)	0,70 ponto
	6	Reversão para frente com aterrissagem alternada (3.105) + Reversão para frente com aterrissagem com as pernas unidas (3.105)	1,00 ponto
	7	Rodante (3.106), Flic Flac (3.107), mortal para trás grupado (5.101)	1,40 pontos

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)	1,00 ponto
	2	Jump: Sequência 02 Saltos iguais com grande afastamento lateral ou anteroposterior das pernas (1.107) ou (1.109)	1,00 ponto
	3	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)	1,00 ponto
	4	Giro sobre um dos pés valor mínimo B	1,00 ponto
	5	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + Flic Flac (3.107) + salto estendido	1,00 ponto
	6	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal grupado para frente (4.101)	1,00 ponto
	7	Hop: Salto Fouetté com recepção em uma perna (1.112)	1,00 ponto

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)	1,50 pontos
	2	Jump: Sequência 02 Saltos diferentes com grande afastamento: 1º - (1.107) afastamento lateral e 2º (1.109) afastamento anteroposterior	1,20 pontos
	3	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)	1,00 ponto
	4	Giro sobre um dos pés valor mínimo B	0,80 pontos
	5	Rodante (3.106) + Flic Flac (3.107) + mortal para trás grupado (5.101)	1,00 ponto
	6	Reversão para frente com aterrissagem nos 2 pés (3.105) + mortal para frente estendido (4.202)	1,50 pontos
	7	Hop: Salto Fouetté com troca de pernas e grande afastamento anteroposterior (1.202), recepção em uma ou duas pernas	1,00 ponto

Art. 6º - Final por aparelhos:

CONFIGURAÇÕES DOS APARELHOS	
APARELHOS	Medidas
Salto Sobre a Mesa	Mesa de salto 125cm para toda equipe Colchão de 10 cm opcional
Paralelas Assimétricas	Oficial Colchão de 10 cm opcional para saída
Trave de Equilíbrio	125cm de altura Tempo máximo 1'30"
Solo Música livre	Oficial Tempo máximo 1'30"

APARELHOS	RC	BONIFICAÇÃO
	Dois saltos diferentes CP. Média dos dois saltos	Saltos do mesmo grupo, sendo um com no mínimo 180 ° sobre o EL, ambos com mortal. <u>+0,10 ponto na média final</u> Saltos de grupos diferentes ambos com mortal. E mortais em diferentes direções (frente e trás) <u>+0,20 ponto na média final</u> Salto com mortal Cravado <u>+0,10 ponto no salto executado.</u>
	- Um elemento de voo. 0,50 ponto - Um elemento circular próximo a barra, de valor mínimo B. 0,50 ponto - Empunhaduras diferentes (Excluindo impulsos, elementos de entrada e saída). 0,50 ponto - Elemento sem voo com 180° de giro (Excluindo elementos de entrada) 0,50 ponto	Saídas cravadas valor de dificuldade “B” ou “C” <u>+0,10 ponto</u> Elemento sem voo com 360° de giro (Excluindo elementos de entrada) <u>+0,20 ponto.</u> Um segundo elemento circular próximo a barra de valor C <u>+0,10 ponto</u> Saída de duplo mortal para trás <u>+0,10 ponto</u>
	- Uma ligação de dança, com 2 saltos diferentes, um deles (leap ou jump) com 180° de grande afastamento Anteroposterior ou lateral das pernas. 0,50 ponto - Giro do Grupo 3, rolamentos ou flair 0,50 ponto (de acordo com CP) - Uma seq. acrobática, com no mínimo 2 elementos de voo, iguais ou diferentes, com ou sem o apoio das mãos (rebote). 0,50 ponto - Elem. Acrobático em diferentes direções (F/L e T). 0,50 ponto	Saídas cravadas, valor de dificuldade B” ou “C” <u>+0,10 ponto</u> Sequência acrobática com 3 elementos, sendo no mínimo dois de voo, iguais ou diferentes <u>+0,10 ponto</u> Sequência acrobática com dois elementos de voo, sendo um deles mortal <u>+0,20 ponto</u>

	1. Passagem de dança: Dois saltos diferentes com impulso em 1 dos pés (leaps ou hops), ligados direta ou indiretamente; um deles em grande afastamento Anteroposterior 180° ou em afastamento lateral das pernas. 0,50p 2. Linha acrobática: mortal com giro de 180° sobre eixo longitudinal 0,20 ponto Mortal com giro de no min 360° sobre eixo longitudinal 0,50p 3. Uma linha acrobática com 2 mortais iguais ou diferentes, ligados direta ou indiretamente 0,50 ponto 4. Uma terceira linha acrobática com mortal diferente dos demais 0,50 ponto	Passagem de dança dois saltos, sendo um de valor C <u>+0,10 ponto</u> Ligação acrobática direta de 2 mortais, sendo um deles no mínimo B <u>0,10 ponto</u> Ligação acrobática direta de 2 mortais, sendo um deles no mínimo C <u>+0,20 ponto</u> Mortal de valor C +0,10 pontocravado Última linha acrobática valor mínimo B cravada <u>+0,10 ponto</u>
---	--	--

Observações:

- a) As deduções por artísticos são de acordo com o CP e caderno de deduções.
- b) Na competição classificatória, as partes sem valor na nota D, caso não estejam inseridas nas séries, não perderão com omissão, mas sim como dedução específica,
- c) Na competição classificatória, qualquer elemento do CP inserido nas séries, fora dos obrigatórios, será penalizado como inclusão e execução.
- d) Elementos não codificados não terão valor, mas poderão ser penalizados por falhas de execução.

Art. 7º - A Comissão Organizadora deverá dispor de todos os equipamentos necessários para o desenvolvimento da competição.

Art. 8º - Os equipamentos devem cumprir com as Regras Oficiais da *Fédération Internationale de Gymnastique* - FIG.

Art. 9º - A premiação ocorrerá das seguintes maneiras:

- a) Por equipe - As 2 (duas) melhores notas por aparelho do Programa Obrigatório. Serão premiadas com medalhas as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares;
- b) Individual Geral - Somatório dos 4 (quatro) aparelhos do Programa Obrigatório. Serão premiadas com medalhas as ginastas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.
- c) Por Aparelhos - Programa livre. Serão premiadas com medalhas as ginastas classificadas em 1º, 2º, 3º lugares por aparelho.

Art. 10 – A definição das vagas para os Jogos Escolares de Minas Gerais – JEMG (módulo I) será estabelecida pelo critério de convocação.

Art. 11 – Os participantes dos Jogos Escolares de Belo Horizonte - JEBH/2026 não poderão alegar desconhecimento deste Regulamento Específico, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

Art. 12 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação técnica, desde que as resoluções finais não contrariem as regras oficiais, o Regulamento Geral e o Regulamento Específico.

Atualizado em 25 de março de 2026.

Responsáveis Técnicos:

Prof^ª. Anne Carolina dos Santos Vieira
CREF6 N^º 015.108-G/MG
Coordenadora Técnica

Raul Dantas de Souza
CREF6 N^º 041.064-G/MG
Produtor de eventos esportivos
Prefeitura de Belo Horizonte

Carolina Araujo de Mello
BM 322.865-5
Produtor de eventos esportivos
Prefeitura de Belo Horizonte