



JERP

JOGOS ESTUDANTIS DA REDE PÚBLICA DA BAHIA

REGULAMENTO GERAL

2013



SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

Apresentação

A Secretariada Educação do Estado da Bahia ao implementar as ações de fortalecimento e fomento da cultura corporal no currículo da Educação Básica, em consonância com os compromissos do programa Todos pela Escola, traz o **Regulamento Geral dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia (JERP-BA) 2013** – documento que orienta os participantes quanto à estrutura e organização da ação, aos objetivos e às responsabilidades dos envolvidos.

Construído a partir dos depoimentos dos educandos, da avaliação dos professores de Educação Física da rede pública, dos representantes das Diretorias Regionais de Educação (Direc), da equipe pedagógica da SEC e do diagnóstico realizado em parceria com a Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, a proposta dos Jogos e, por consequência, este Regulamento, se apresentam como elaboração de uma política participativa, cujo processo de reflexão, recriação, reinvenção e expansão da cultura corporal imprime uma dinâmica dialógica de aprendizagens e trabalho coletivo, consolidada em diversos espaços e encontros pedagógicos, que possibilitam a atualização da proposta a cada ano.

Compreende-se que os Jogos refletem o trabalho pedagógico desenvolvido na escola – o seu contexto, as condições objetivas de sua materialização, as práticas pedagógicas e os sujeitos envolvidos no processo – ao tempo em que sua realização, compreendida a partir da lógica histórico-dialética, interfere na própria reflexão e reorganização do trabalho pedagógico. Também, os Jogos compõem o processo formativo dos nossos estudantes, desse modo não é fim em si mesmo, ou ação descontextualizada do projeto político pedagógico da escola.

Na perspectiva de consolidar a identidade dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia ao Sistema Educacional, em consonância com as orientações pedagógicas da Secretaria da Educação, a proposta dos Jogos fundamenta-se em pressupostos considerados de relevância para a concepção do trato da cultura corporal e do esporte escolar na Educação Básica, a saber: **PARTICIPAÇÃO, DIVERSIDADE, ÉTICA, COOPERAÇÃO, REGIONALISMO E EMANCIPAÇÃO.**

Portanto, passível de constantes avaliações, ajustes e adaptações, por preservar a característica do inacabado e em constante processo de melhoria, este Regulamento possui regras e orientações que se justificam no esforço de manter a coerência entre a realização dos JERP 2013, seus pressupostos e objetivos, no intuito de uma efetiva ação educacional.

Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2013

JERP-BA

Regulamento Geral¹

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Este Regulamento Geral é o conjunto de disposições, de caráter orientador, que regem os Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2013 e implica obediência de todos os envolvidos. São considerados conhecedores do Regulamento Geral as pessoas físicas e jurídicas vinculadas ao evento.

Art. 2º É parte integrante do Regulamento Geral o conjunto de Regulamentos Específicos de cada modalidade, anexo 1.

Art. 3º Os Jogos, que serão desenvolvidos pelas Diretorias Regionais de Educação (Direc), deverão ter como base de referência as disposições contidas neste Regulamento Geral, podendo ser complementado e/ou adaptado de acordo com as especificidades e demandas regionais.

DO OBJETIVO

Art. 4º Realizar uma ação de participação e integração de educandos da rede pública da Bahia, em uma experiência fomentadora de valores, como respeito à diversidade e cooperação, bem como socializadora da diversidade cultural, advinda dos Territórios de Identidade que compõem o nosso Estado, contribuindo para o processo formativo desses educandos e a difusão da cultura esportiva com bases no sistema educacional.

DA REALIZAÇÃO

Art. 5º Os JERP serão realizados em 3 (três) etapas, especificadas a seguir.

Etapas 1 – Jogos nas Unidades Escolares – ocorre no período de abril a julho de 2013, realizada pelas unidades escolares, por meio de projeto didático-pedagógico que mobilize os educandos em experiências que tratem de conhecimentos da cultura corporal, preferencialmente dentro das aulas de Educação Física e/ou articulada com outra (s) disciplina (s). O cumprimento dessa etapa é indispensável, pois habilita a unidade escolar para participar das etapas seguintes dos JERP. Essa ação deverá ser registrada em ficha própria, ver anexo 2, e apresentada na inscrição.

Etapas 2 – Jogos nos Pólos/ Municípios – ocorre no período julho a agosto de 2013, envolvendo as unidades escolares em municípios ou polos.

Etapas 3 – Regional – ocorrerá no período de agosto a setembro de 2012, em cada uma das 33 Diretorias Regionais de Educação (Direc), em suas respectivas sedes, envolvendo os educandos representantes dos municípios/polos de sua circunscrição.

¹ Este Regulamento Geral possui o caráter de **referencial**, ao conjugar uma proposta orientadora para a rede pública de ensino e as especificidades regionais. Portanto, é passível de adaptações, porém, preservando os pressupostos que fundamentam a concepção dos Jogos e os valores educacionais defendidos pela Secretaria da Educação para a formação humana.

Art. 6º Os locais e as datas dos Jogos serão definidos e comunicados aos participantes pela comissão organizadora da sua respectiva Direc.

Art. 7º Somente poderá participar dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2013 a unidade escolar que realizou jogos ou festivais (projetos didático-pedagógicos que envolvam o trato com os diversos conhecimentos da cultura corporal), habilitando-se por meio da entrega da Ficha Síntese da Etapa 1, anexo 2, disponível no site www.sec.ba.gov.br, devidamente preenchida, carimbada, datada e assinada pelo gestor da UE em local e período definido pela Direc.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 8º Cada unidade escolar deverá, no ato da inscrição, entregar o Termo de Adesão e a ficha de inscrição dos educandos, segundo especificações de cada modalidade, devidamente carimbados e assinados pelo gestor da unidade escolar e pelo professor responsável, verificar formulários no site www.seducacao.ba.gov.br.

§ 1º Cada equipe da unidade escolar deverá ter um professor responsável e/ou um auxiliar durante as partidas, estes deverão possuir vínculo profissional com a unidade escolar que representa, ou pela indicação da U.E. previamente inscrito em ficha específica, assinada pela direção da UE.

§ 2º Somente poderá ser inscrito pela unidade escolar o educando que efetuou a matrícula até 30 de abril de 2013 ou foi transferido até 31 de maio de 2013 e apresentar frequência regular.

§ 3º É pré-requisito para inscrição a autorização de participação e de uso da imagem do educando menor de idade em material relacionado aos Jogos, produzido pela Secretaria da Educação, devidamente assinada pelo seu responsável.

§ 4º A assinatura do gestor da unidade escolar na ficha de inscrição ratifica as informações fornecidas, como: nome completo do educando, data de nascimento, número da carteira de identidade, número de matrícula e o cumprimento do primeiro e segundo parágrafos deste artigo.

Art. 9º Para ampliar a possibilidade de participação de mais educandos, cada um somente poderá participar de uma modalidade.

Parágrafo único - Nas modalidades atletismo e ginástica rítmica o educando poderá participar de duas provas.

Art.10 Nas modalidades coletivas, cada equipe poderá inscrever, além da quantidade prevista no regulamento específico da modalidade, até 10 (dez) educandos a mais, como suplentes para eventuais substituições antes do início de cada etapa dos Jogos.

Art. 11 O período e local das inscrições de cada Etapa deverão observar o disposto no art. 5º e serão definidos pela comissão organizadora de cada Direc.

Parágrafo único: Cada. U.E terá que participar em no mínimo duas modalidades esportivas coletivas (não podendo assim participar de apenas uma modalidade coletiva).

DAS CATEGORIAS

Art. 12 Para determinar a idade do educando, levar-se-á em consideração o ano de nascimento.

Conforme Regulamento Geral dos **JERP** haverá duas categorias, a saber:

- **A** de 15 a 17 anos nascidos de 1996 a 1998
- **B** de 12 a 14 anos nascidos de 1999 a 2001.

§ 1º As modalidades GR, Xadrez, Capoeira, Judô e Dança terão categorias próprias especificadas nos seus regulamentos.

§ 2º A Direc tem autonomia para acrescentar e/ou adaptar outras categorias.

DAS MODALIDADES E EXPERIÊNCIAS INOVADORAS

Art. 13 Os Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2012 serão compostos pelas seguintes modalidades/experiências:

I - EXPERIÊNCIAS COMUNS – são constituídas de modalidades tradicionalmente presentes nos Jogos, com adaptações em suas regras, para melhor atender aos princípios e objetivos dos Jogos Estudantis:

Basquetebol

Futsal

Futebol de Campo

Handebol

Voleibol

Festival de Atletismo

Festival de Ginástica Rítmica

Festival de Xadrez

Festival de Capoeira

Festival de Judô

II - EXPERIÊNCIAS INOVADORAS – consistem na realização de propostas de experiências de superação de problemáticas que têm envolvido o esporte escolar e outros conhecimentos da cultura corporal, inovando com práticas pedagógicas que contemplem a diversidade, a questão de gênero, as especificidades do Território de Identidade, o estudante com necessidades educacionais especiais, dentre outras. Portanto, jogos abertos às experiências regionais, considerando professor e educando como participantes da constante recriação da proposta.

DA DURAÇÃO DAS PARTIDAS, INTERRUPÇÕES e SUBSTITUIÇÕES DAS EXPERIÊNCIAS COMUNS

Art. 14 Nas modalidades basquetebol, futsal, futebol de campo e handebol, as partidas terão duração de 40 min. (cronômetro corrido), divididos em 02 (dois) tempos de 20 min., com intervalo de 5 min. entre o 1º e o 2º tempo. O 1º tempo será subdividido em 02 períodos de 10 min., sem intervalo. As equipes terão direito a um tempo técnico de 01 min., solicitado pelo professor, a cada tempo.

Art. 15 Haverá substituição, no 2º período, de toda a equipe que iniciou a partida. No 2º tempo, as substituições deverão ocorrer a critério do professor.

§ 1º No caso de um educando sofrer alguma contusão/lesão ainda no 1º período, seu substituto deverá permanecer no 2º período.

§ 2º O educando não poderá retornar à partida, caso comprovada a sua contusão/lesão – por meio da comunicação entre o setor médico e a coordenação da modalidade, a equipe não será penalizada, em nenhuma hipótese, no critério do número de participantes, substituições e ponto bônus.

§ 3º O disposto nos artigos 14 e 15 não se aplica à modalidade voleibol (ver regulamento específico).

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 16 Recomenda-se o sistema de rodízio simples dentro das chaves para as modalidades coletivas.

DA CLASSIFICAÇÃO

Art. 17 Será vencedora por modalidade/gênero a equipe que somar o maior número de pontos, segundo especificação abaixo:

Equipe vencedora – 03 (três) pontos

Empate – 02 (dois) pontos

Equipe não vencedora – 01 (um) ponto

W X O (Não Comparecimento) – 00 (zero) não pontua

Bônus por apresentar Equipe Completa – 01 (um) ponto, tanto para a vencedora, quanto para a não vencedora.

Parágrafo único – A pontuação do atletismo, GR, voleibol e xadrez será especificada no regulamento de cada modalidade.

Art. 18 No caso de empate, para efeito de classificação, exceto atletismo, xadrez, GR e voleibol, serão considerados, respeitando a ordem, os seguintes critérios:

1º – Melhor disciplina

2º -- Maior número de ponto-bônus

3º – Saldo de gols ou pontos (voleibol)

4º – Maior número de gols ou pontos (voleibol)

5º -- Maior número de vitórias

6º – Confronto direto

7º – Sorteio

OBS.: os critérios de desempate da modalidade voleibol estão no regulamento específico.

§ 1º No critério disciplina, nas modalidades coletivas, será observado o menor número de advertências ou penalizações, através dos cartões registrados em súmula, e o cumprimento das cláusulas deste Regulamento.

§ 2º A tabela de equivalência se encontra no regulamento específico de cada modalidade, porém, nas modalidades atletismo, xadrez e GR será observado o cumprimento deste Regulamento e as adaptações dos seus respectivos regulamentos específicos.

§ 3º O educando que sofrer penalizações somente voltará a participar dos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar, que terá como critérios norteadores, para análise dos casos, os princípios apresentados por este Regulamento.

§ 4º Os casos de indisciplina, envolvendo a torcida ou qualquer outro participante, serão tratados e dirimidos pela Comissão de Orientação Disciplinar e/ou pela Comissão Organizadora dos Jogos.

§ 5º A Comissão de Orientação Disciplinar será composta por 01 (um) representante dos seguintes segmentos: professor, Direc e educando, designados pela organização dos Jogos Estudantis.

DAS EQUIPES

Art.19 Cada equipe deverá apresentar-se completa, 30 minutos antes do início previsto para a partida, com seu responsável, munida do original de documento de identidade de cada educando e da papeleta fornecida pela organização, preenchida com a relação dos educandos.

Art. 20 Considera-se **equipe completa** aquela que se apresentar para a partida com o quantitativo de educandos definido pelo regulamento específico.

§ 1º A equipe que apresentar-se completa e cumprir o disposto no art.15 receberá bônus correspondente a 01 (um) ponto, que será acrescentado aos pontos obtidos na partida.

§ 2º A equipe que iniciar a partida incompleta poderá complementar-se, impreterivelmente, antes do início do 2º período, para cumprimento do artigo 15 e fazer jus ao bônus. No caso do voleibol, ver regulamento específico.

Art. 21 Considera-se **equipe incompleta** aquela que se apresentar para a partida com o quantitativo de educandos igual ou superior à quantidade mínima prevista no regulamento específico de cada modalidade e inferior ao quantitativo máximo, salvo o disposto no artigo 20, § 2º.

§ 1º A equipe que jogar incompleta, ainda que tenha vencido ou empatado a partida, não acrescentará o ponto bônus aos pontos obtidos na partida.

§ 2º A equipe que se apresentar incompleta somente poderá jogar se estiver com a quantidade mínima de educandos disposta no regulamento específico da modalidade.

Art. 22 Será declarado W.O para a equipe que não se apresentar com a quantidade mínima de educandos, depois de expirado o tempo de 15 min, a contar do término da partida anterior, se recusar a jogar ou não comparecer.

§ 1º A equipe que perder por W.O será notificada pela Comissão Organizadora dos Jogos, por meio de documento enviado à unidade escolar, porém, não será excluída da competição.

§ 2º Em caso de abandono ou não comparecimento da equipe, sem justificativa aceitável e/ou prévia comunicação, os responsáveis diretos serão notificados e advertidos pelo órgão gestor e comissão de organização.

DA PREMIAÇÃO

Art. 23 Haverá premiação com *display* para a unidade escolar e medalhas para os educandos classificados e professores responsáveis até o 3º lugar por modalidade/gênero. Nas modalidades atletismo e GR a premiação por equipe de 1º ao 3º lugar, a de provas e aparelhos será de acordo com o disposto no regulamento específico.

Parágrafo único - Sugere-se observar a valorização da participação, por meio de certificado ou *display*, não se restringindo à premiação convencional.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 24 As unidades escolares que não possuem uniformes deverão apresentar-se com *short* ou bermuda de cor padrão e a camisa do uniforme da unidade escolar. Para estes, serão disponibilizados pela organização dos Jogos, durante a partida, coletes numerados. As exigências das modalidades constarão em seus regulamentos específicos.

Parágrafo único – Os uniformes deverão conter a marca da escola, não sendo permitidos uniformes com alusão a quaisquer marcas comerciais, campanhas políticas, cigarros e bebidas alcoólicas.

Art. 25 Todas as etapas terão seus congressos técnicos, em data e local definidos pela Direc.

Art. 26 É proibido o uso de bebidas alcoólicas e de qualquer tipo de fumo ou substâncias entorpecentes nas dependências dos locais dos Jogos, incluindo alojamentos e refeitórios.

Art. 27 Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora dos Jogos.

DAS MODALIDADES ESPECÍFICAS

Art. 28 Regulamentos específicos por modalidades e festivais das experiências comuns encontram-se em anexo, na seguinte ordem:

- 1 – Regulamento de Atletismo**
- 2 – Regulamento de Basquetebol**
- 3 – Regulamento de Futebol**
- 4 – Regulamento de Futsal**
- 5 – Regulamento de Handebol**
- 6 – Regulamento de Voleibol**
- 7 – Festival de GR**
- 8 – Festival de Xadrez**

ANEXO 1

Regulamentos Específicos das Modalidades



REGULAMENTO DE ATLETISMO



1. O Festival de Atletismo será regido pelo Regulamento dos **Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia - JERP**, baseado nas regras oficiais do Atletismo.

2. A confirmação da participação dos alunos na competição poderá ser feita até 30 (trinta) minutos antes do início de cada prova, mediante apresentação da carteira de identidade, ou documento de identificação oficial com foto.

3. Conforme Regulamento Geral dos **JERP** haverá duas categorias, a saber:

- **A** de 15 a 17 anos nascidos de 1996 a 1998
- **B** de 12 a 14 anos nascidos de 1999 a 2001.

4. Para determinar a Categoria levar-se-á em conta o ano de nascimento do educando.

5. O educando só poderá participar em única categoria.

6. Cada Unidade Escolar poderá inscrever cada Categoria 02 atletas por prova e uma equipe de revezamento.

7. Cada educando poderá participar de até 02 (duas) provas e mais o revezamento;

Parágrafo Único - Caso as provas individuais sejam de pista, apenas 01 (uma) poderá ser em distancia superior a 250 metros, no caso das provas de 1.000 e dos 1.500 metros rasos, o atleta somente pode participar de uma prova;

8. As provas disputadas em cada categoria serão as seguintes:

CATEGORIA A

- **Corridas** -100 m rasos, 400 m rasos, 1.500 m rasos, Revezamento Medley (revezamento na distância de 1000 m, com educando correndo, na seguinte ordem: 100m, 200m, 300m e 400m);
- **Saltos** - Distância e Altura;
- **Arremesso** - Peso (4 kg fem. e 5 kg masc.);
- **Lançamentos** - Disco (1 kg Fem. e 1,5 Kg. Masc.) e Lançamento de dardo (600 gramas Fem. e 700 gramas Masc.).

CATEGORIA B

- **Corridas** -75 m rasos, 250 m rasos, 1.000m rasos, Revezamento 4X75 m. rasos;
- **Saltos** - Distância e Altura;
- **Arremesso** - Peso (3 kg fem. e 4 kg masc.);
- **Lançamentos** - Disco (750 gramas Fem. e 1 kg Masc.) e Lançamento de dardo (500 gramas Fem. e 600 gramas Masc.).

9. Todas as provas serão disputadas como finais por tempo, exceto os 100 m rasos e os 75 m rasos, que terão semifinais por tempo quando necessário.

10. A composição das séries, balizamento e ordem preliminar de arremessos e lançamentos serão definidos pela Coordenação Técnica da competição.

11. Serão premiados com medalhas os educando classificados em 1º, 2º e 3º lugares, em cada prova e em cada categoria.

12. Serão premiadas com troféus as unidades escolares classificadas em 1º, 2º e 3º lugares, em cada Categoria e em cada gênero, cujas equipes constam com maior número de pontos, conforme quadro abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	13 pontos
2º lugar	08 pontos
3º lugar	06 pontos
4º lugar	05 pontos
5º lugar	04 pontos
6º lugar	03 pontos
7º lugar	02 pontos
8º lugar	01 pontos

13. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora dos **JERP-BA**.



REGULAMENTO DE BASQUETEBOL



1. Os jogos de **basquetebol** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação	
		Vencedora	Não vencedora
Equipe Completa*	10 estudantes	03	01
Equipe Incompleta	05 a 09 estudantes	03	01
W.O	Menos de 05 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	03	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Em caso de empate no tempo regular, o desempate far-se-á em um período extra de 05 (cinco) minutos ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

4. Em caso de W.O a equipe presente será declarada vencedora pelo placar de 20x00. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil para a partida, será declarado o duplo W.O.

5. A bola de jogo será disponibilizada pela organização dos Jogos.

6. Não será permitido aos estudantes jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a sua integridade física do estudante.

7. Para o critério de classificação “melhor disciplina”, fica estabelecida a seguinte pontuação:

- a) falta técnica – 01(um) ponto;
- b) falta antidesportiva – 02 (dois) pontos;
- c) falta desqualificante por número de faltas – 06 (seis) pontos;
- d) falta desqualificante direta – 10 (dez) pontos.

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

8. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.



1. Os jogos de **futebol** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação		
		Vencedora	Empate	Não vencedora
Equipe Completa*	18 estudantes	03	02	01
Equipe Incompleta	07 a 17 estudantes	03	02	01
W.O	Menos de 07 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	03	-----	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Cada equipe poderá solicitar 1 (um) tempo técnico de 1 minuto de duração em cada tempo do jogo.

4. Não será permitido ao estudante jogar sem calçado, meiões e caneleira.

5. Para o critério de classificação “melhor disciplina”, fica estabelecida a seguinte pontuação:

a) cartão amarelo = 05 pontos;

b) cartão vermelho (2º amarelo) = 10 pontos;

c) cartão vermelho direto = 20 pontos.

OBS.: O segundo cartão amarelo não será computado na soma total, e sim o cartão vermelho (ex: 5 do amarelo + 10 do vermelho = 15 pontos).

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

6. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.



REGULAMENTO DE FUTSAL



1. Os jogos de **futsal** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação		
		Vencedora	Empate	Não vencedora
Equipe Completa*	10 estudantes	03	02	01
Equipe Incompleta	05 a 09 estudantes	03	02	01
W.O	Menos de 05 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	03	-----	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Nenhuma equipe poderá jogar com menos de 5 (cinco) estudantes.

4. O estudante penalizado com 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho somente retornará aos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar.

5. Para compor o uniforme:

a. o estudante deverá jogar de tênis, meiões e caneleiras, não sendo permitido o uso de tênis de futebol *society*;

b. quando a equipe não possuir caneleira, a organização dos Jogos disponibilizará para uso a título de empréstimo.

6. Para o critério de classificação “melhor disciplina”, fica estabelecida a seguinte pontuação:

a) cartão amarelo = 05 pontos;

b) cartão vermelho (2º amarelo) = 10 pontos;

c) cartão vermelho direto = 20 pontos.

OBS.: O segundo cartão amarelo não será computado na soma total, e sim o cartão vermelho (ex: 5 do amarelo + 10 do vermelho = 15 pontos).

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

7. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.



REGULAMENTO DE HANDEBOL



1. Os jogos de **handebol** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação		
		Vencedora	Empate	Não vencedora
Equipe Completa*	16 estudantes	03	02	01
Equipe Incompleta	05 a 15 estudantes	03	02	01
W.O	Menos de 05 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	03	-----	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Os uniformes ou coletes poderão ser numerados de 01 a 99, com números na frente e nas costas dos mesmos.

4. O uniforme dos goleiros não poderá ser da mesma cor do uniforme dos jogadores de linha de ambas as equipes nem dos goleiros da outra equipe.

5. O estudante, professor ou membro da comissão técnica que for desqualificado e citado em súmula (exceto a desqualificação automática pela 3ª exclusão de 2 minutos), somente retornará aos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar.

6. A bola de jogo será disponibilizada pela organização dos Jogos.

7. Quando o jogo tiver que ter um vencedor, por característica da fase, será jogada uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 05 min. Persistindo o empate, serão cobrados “tiros de sete metros” (03 cobranças por equipe). Ainda persistindo o empate, serão cobrados “tiros de sete metros” (01 cobrança por equipe) até definir o vencedor.

8. Para o critério de classificação “melhor disciplina” fica estabelecida a seguinte pontuação:

- a) cartão amarelo (advertência): 01(um) ponto;
- b) exclusão 2 (dois) minutos: 02 (dois) pontos;
- c) desqualificação direta: 10 (dez) pontos;

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

9. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.



REGULAMENTO DE VOLEIBOL



SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

1. Os jogos de **voleibol** serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de aplicação dos artigos 19, 20, 21 e 22 do Regulamento Geral, referentes ao quantitativo de estudantes das equipes e pontuação, segue quadro com as especificações dessa modalidade:

Situação	Quantidade de estudantes	Pontuação	
		Vencedora	Não vencedora
Equipe Completa*	12 estudantes	02	01
Equipe Incompleta	06 a 11 estudantes	02	01
W.O	Menos de 06 estudantes Recusa a jogar Não comparecimento	02	00

*Cada equipe completa receberá mais 1 (um) ponto de bônus, independente do resultado do jogo.

3. Os jogos de voleibol serão disputados em 03 (três) sets (dois sets vencedores), obedecendo ao seguinte escore:

3.1 Primeiro e segundo sets de 25 (vinte e cinco) pontos, com limite máximo de 27 (vinte e sete) pontos;

3.2 Terceiro set, quando necessário, de 15 (quinze) pontos sem limite, ou seja, só encerrando com diferença de 02 (dois) pontos a partir do empate em 14 x 14.

3.3 Serão concedidos 02 (dois) tempos técnicos de 30 (trinta) segundos para cada equipe, em cada set.

4. No 1º set não poderá haver substituição até que qualquer uma das equipes chegue ao 12º ponto, salvo os casos de contusão. Neste momento, todos os educandos “titulares” serão substituídos e os substitutos permanecerão até o final do 1º set. No 2º set, as substituições ocorrerão segundo as regras oficiais.

5. Altura da rede

Feminino	Masculino
2,24m	2,43m

6. Critérios de desempate – 1º Disciplina; 2º Maior número de ponto-bônus; 3º Saldo de sets; 4º Saldo de pontos; 5º Sets average; 6º Pontos average; 7º Confronto direto; 8º Sorteio.

7. Para o critério de classificação “melhor disciplina”, fica estabelecida a seguinte pontuação:

a) cartão amarelo (advertência): 05 (cinco) pontos;

b) cartão vermelho: 10 (dez) pontos;

c) desqualificação/expulsão: 15 (quinze) pontos.

Observação: as pontuações são válidas para todos os integrantes da equipe, estudantes, professores e auxiliares inscritos nos jogos e relacionados na súmula.

8. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA.



FESTIVAL DE GINÁSTICA RÍTMICA



1. Realizaremos, simultaneamente, o festival e a competição de Ginástica Rítmica.
 - a. As escolas poderão participar do festival com até duas apresentações de Ginástica Rítmica ou Ginástica Geral.
 - b. No festival, o tempo máximo de apresentação por número é de 05 (cinco) minutos. O número de participantes nas apresentações é livre. **Todavia, as apresentações devem ser de grupo; não haverá possibilidade de apresentações individuais.**
 - c. Na competição, as escolas poderão participar no individual e/ou no conjunto.
 - d. A escola poderá participar dos dois momentos ou de apenas um, devendo sinalizar à coordenação do evento já no momento da inscrição. **Todavia, a participação na competição está vinculada à participação do festival.**

ATENÇÃO: é obrigatória a apresentação de um documento de identidade com foto atualizada da educanda para a competição. A educanda que não apresentar o documento de identificação com foto poderá participar, mas a escola não receberá os pontos do conjunto e/ou do individual.

A competição de Ginástica Rítmica será regida pelo que dispuser o Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia 2013, baseado no regulamento técnico do Torneio Nacional de GR e nas regras oficiais da modalidade.

2. Composição das equipes:

Individual – a equipe será composta de 02 ginastas titulares e 01 reserva.

Conjunto – a equipe será composta de 05 ginastas titulares e 02 reservas.

3. É obrigatória a entrega de **04** cópias da ficha de avaliação de dificuldade e **02** cópias da ficha de Execução para a prova de Individual e de Conjunto (atenção para fichas de dificuldade, pois são diferentes para o individual e o conjunto).

4. A música poderá ser instrumental ou cantada por coral. **Atenção: para a competição não está autorizada música com palavra compreensível em qualquer língua.**

5. Para cada música, somente poderá ser utilizado **um CD** que deverá estar identificado:

a. **para o individual:** com o nome da educanda, o nome da escola, o aparelho, o nome da música, o(s) nome(s) do(s) autor(es), o tempo da música (tempo do exercício: 1'15" a 1'30").

Obs: Tentem evitar músicas com o tempo máximo para as educandas da categoria infantil.

b. **para o conjunto:** deve constar o nome da escola, o aparelho, o nome da música, o(s) nome(s) do(s) autor(es) e o tempo da música (tempo do exercício: 2'15" a 2'30").

6. As categorias e provas serão as especificadas abaixo:

		Idade	Programa da Competição
Categoria A	Adulto	A partir de 15 anos – ano de nascimento – 1998 e anteriores.	Individual – ARCO Conjunto – 05 FITAS
Categoria B (subdividida em dois níveis)	B -1 – Infantil	10 a 12 anos – ano de nascimento 2001 a 2003 .	Individual – BOLA Conjunto – 10 MAÇAS
	B - 2– Juvenil	12 a 15 anos – ano de nascimento 1998 a 2001 .	Individual – ARCO Conjunto – ARCO

ATENÇÃO: A educanda só poderá participar de uma única categoria.

7. Premiação e classificação por categoria: concurso final:

- Individual geral por aparelho – medalha da 1ª a 5ª colocação, por categoria.
- Individual geral por equipe – medalha da 1ª a 3ª colocação, por categoria.
- Conjunto – medalha da 1ª a 3ª colocação, por categoria e display para a escola.
- Para participar da premiação geral – até o 3º lugar, a Escola deve participar da competição individual e da competição do conjunto em cada categoria. Caso não haja o conjunto de nenhuma escola, soma-se o resultado das educandas por escola por equipe individual.

Serão fornecidos Displays de participação para todos os participantes e todas as escolas.

Regra para obtenção de pontos - EQUIPE:

As escolas receberão pontos por categoria de acordo com a classificação de suas educandas no individual geral e pela classificação do conjunto, conforme tabela abaixo:

Critérios de pontuação para classificação das escolas			
Individual	Pontos	Conjunto	Pontos
1º	15	1º	23
2º	12	2º	18
3º	09	3º	14
4º	07	4º	11
5º	06	5º	09
6º	05	6º	08
7º	04	7º	06
8º	03	8º	05
9º	02	9º	03
10º	01	10º	02

- Serão computadas notas até o 10º (décimo) lugar de cada categoria.
- Em caso de empate será considerada campeã a escola que tiver o conjunto. Persistindo o empate será considerada a classificação dos individuais na categoria.

Observação: a classificação do conjunto contará dobrado em caso de desempate.

REGRAS GERAIS VÁLIDAS PARA TODAS AS CATEGORIAS

INDIVIDUAL e CONJUNTO: devem conter todos os 03 grupos corporais de dificuldade (salto, equilíbrio e rotação); mínimo de 01 vez para cada grupo corporal.

Obrigatório um pivô (na ½ ponta), no mínimo, como elemento de rotação.

CONJUNTO: Distância da troca para bonificação de 0,10.

Infantil: mínimo de 05 metros a 06 metros;

Juvenil e Adulto: mínimo de 06 metros.

Tempo das músicas:

Individual: 1'15" a 1'30" (recomenda-se utilizar músicas com o tempo mínimo na categoria infantil);

Conjunto: 2'15" a 2'30".

Atenção: A música com palavras não está autorizada.

Observação: Por se tratar de um evento escolar e, observando a sugestão do Torneio Nacional de GR – 2013; acatamos que o conceito de Maestria pode ser substituído por Manejo dos Aparelhos que consiste em combinações dos elementos dos aparelhos.

Incluem combinações dos elementos do aparelho: elementos da Tabela dos Grupos Fundamentais específicos de cada aparelho e também os outros Grupos Técnicos do aparelho e dos Critérios de Maestria.

Os Elementos de Manejo dos aparelhos podem ser realizados durante:

- Uma dificuldade Corporal (D).
- Uma Combinação de Passos de Dança

A maestria e o manejo dos aparelhos serão validados se não houver falta de execução.

Os Grupos Fundamentais podem ser repetidos, os outros grupos técnicos podem ser utilizados somente uma vez.

Na ficha oficial de Dificuldade os manejos se identificam como:

M + Base (critérios) = 0,20

Consistem de três componentes:

- **Mínimo 01 BASE: Grupos Fundamentais e/ou Outros Grupos Técnicos do aparelho + no mínimo de 02 critérios**

Requisito obrigatório em todas as séries: equilíbrio no trabalho entre mão direita e esquerda.

Execução observada para a nota do individual e do conjunto das três categorias: 10 pontos no máximo, conforme o Código Internacional de Pontuação.

A execução avalia as faltas artísticas e faltas técnicas.

Penalidades:

0,50 por cada dificuldade a mais ou a menos de cada grupo corporal.

0,30 por ausência do pivô obrigatório ou de uma dificuldade do grupo corporal.

Só pode haver uma dificuldade em tour lent.

Cálculo da nota final do individual e do conjunto: resultado do somatório da nota de **Dificuldade + Execução**

Infantil = 15,00 pontos no máximo;

Juvenil = 16,00 pontos no máximo;

Adulto = 17,00 pontos no máximo.

7.1. REGULAMENTO ESPECÍFICO POR CATEGORIA

7.1.1. CATEGORIA B2 – INFANTIL

Prova: Individual – BOLA – exigências para a série
<p>DIFICULDADE: valor máximo 05 pontos. Exigências: Dificuldade corporal: mínimo de 04 e máximo de 06. Valor máximo da dificuldade: 0,30 pontos Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30 pontos. Riscos: máximo de 02. Maestria e/ou Manejo dos aparelhos: valor 0,20.</p>
Prova: Conjunto – 10 MAÇAS – exigências para a série
<p>DIFICULDADE: valor máximo 05 pontos. Exigências: Dificuldade: máximo de 04 trocas de aparelho e 03 corporais; valor total 07 dificuldades. Valor máximo da dificuldade corporal, 0,30. Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30. Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 01. Elementos de colaboração: mínimo de 04.</p>

7.1.2. CATEGORIA B1 – JUVENIL

Prova: Individual – Arco – exigências para a série de individual
<p>CATEGORIA B1 – JUVENIL DIFICULDADE: valor máximo 06 pontos. Exigências: Dificuldade: mínimo de 04 e máximo de 07. Valor máximo da dificuldade: 0,40 pontos. Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30. Riscos: máximo de 02. Maestria e/ou Manejo dos aparelhos: valor 0,20.</p>
Prova: Conjunto – 05 ARCOS – exigências para a série de conjunto
<p>DIFICULDADE: valor máximo 06 pontos. Exigências: Dificuldade: máximo de 04 trocas de aparelho e 04 corporais = valor total 08 dificuldades. Valor máximo da dificuldade corporal = 0,40. Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30. Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 01. Elementos de colaboração: mínimo de 04. Riscos: máximo de 02 riscos.</p>

7.1.3 CATEGORIA A – ADULTA

Provas – Individual – ARCO – exigências para a série
<p>Dificuldade: valor máximo 07 pontos. Exigências: Dificuldade: mínimo de 06 e máximo de 09. Valor máximo da dificuldade: 0,40 pontos. Passo de dança: 01 no mínimo; valor 0,30. Riscos: 03 no máximo. Maestria e/ou Manejo dos aparelhos: valor 0,20.</p>
Prova: Conjunto – 05 FITAS – exigências para a série
<p>Dificuldade: valor máximo 07 pontos. Exigências: Dificuldade: máximo de 04 trocas de aparelho e 04 corporais = valor total 08 dificuldades. Valor máximo da dificuldade corporal = 0,40. Passo de dança: mínimo de 01; valor 0,30. Elementos dinâmicos com rotação: máximo de 01. Elementos de colaboração: mínimo de 06.</p>

9. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora dos JERP-BA – 2013.



REGULAMENTO DE FESTIVAL DE XADREZ



- 1.** O **Festival de Xadrez** será regido pelo Regulamento dos Jogos Estudantis da Rede Pública da Bahia, baseado nas regras oficiais da modalidade.
- 2.** A categoria será única sem distinção de idade ou gênero.
- 3.** Cada Direc definirá a quantidade de participantes por unidade escolar.
- 4.** Será adotado exclusivamente o sistema de empareiramento *suiço* em 05 (cinco) rodadas, com tempo de reflexão de 30 minutos para cada jogador, *nocaute*, ver quadro abaixo. Neste sistema, o participante deverá fazer todos os seus lances no tempo de 30 minutos. O registro dos lances em planilha é facultativo.
- 5.** Para efeito de desempate, serão adotados, nessa ordem, os seguintes critérios: (1) CONTAGEM PROGRESSIVA (soma do total dos pontos obtidos pelo jogador ao término de cada rodada); (02) MILÉSIMOS TOTAIS ou *BUCHHOLZ* (soma dos pontos dos adversários); (03) MILÉSIMOS MEDIANOS ou *MEDIAN BUCHHOLZ* (soma dos pontos dos adversários, excluindo-se o de maior pontuação e o de menor pontuação); (04) *SONNEBORN-BERGER* (soma ponderada dos pontos de todos os adversários proporcionalmente aos respectivos resultados obtidos); (05) NÚMERO DE VITÓRIAS com as peças pretas; (06) SORTEIO.
- 6.** Cada estudante participante deverá estar munido de 01 (um) conjunto de peças de xadrez e, se possível, 01 (um) relógio de xadrez durante as rodadas, material de sua inteira responsabilidade.
- 7.** O educando participante deverá acatar respeitosamente as decisões tomadas pela arbitragem e comportar-se eticamente.
- 8.** Durante a partida, os participantes não podem fazer uso de anotações, fontes de informação, conselhos de outros ou analisar a partida em outro tabuleiro.
- 9.** Nenhuma análise é permitida na sala do torneio durante as partidas, tanto por jogadores como por espectadores. Jogadores que terminarem suas partidas serão considerados espectadores.
- 10.** Aos participantes não será permitido deixar a sala do torneio sem a permissão do árbitro. Também é proibido distrair ou perturbar o colega da partida.
- 11.** A partida é perdida pelo jogador que, durante o andamento da mesma, recusa-se a seguir o presente regulamento. A pontuação do colega da mesa correspondente deve ser decidida pelo árbitro.
- 12.** Lances ilegais não causam necessariamente a derrota. Para um primeiro lance ilegal feito por um jogador, o árbitro deve dar dois minutos extras ao adversário; para um segundo lance ilegal feito pelo mesmo jogador, o árbitro novamente deve dar dois minutos extras ao adversário; a um terceiro lance ilegal pelo mesmo jogador, o árbitro deve declarar a partida perdida para o jogador que jogou incorretamente.

13. O participante deverá apresentar-se no local do evento com 30 (trinta) minutos de antecedência. Os eventuais atrasos serão analisados e resolvidos pela coordenação da modalidade sem prejuízo ao andamento da competição.

14. Os casos omissos serão decididos pela coordenação da modalidade e/ou pela Comissão Organizadora da Etapa Regional dos JERP-BA – 2012.

Quadro do xadrez rápido

B1 - A “partida de xadrez rápido” é aquela onde todos os lances devem ser feitos num limite de tempo pré-determinado, de 15 a 60 minutos para cada jogador.
B2 - Os jogos serão regidos pelas Leis de Xadrez da FIDE, exceto onde forem regidos pelas Leis de Xadrez Rápido, adiante especificadas.
B3 - Os jogadores não precisam anotar os lances da partida.
B4 - Uma vez que cada jogador tenha efetuado três lances, nenhuma reclamação pode ser feita relativamente à colocação incorreta das peças, posicionamento do tabuleiro ou acerto do relógio. No caso de troca de posição de rei e dama não será permitido o roque com o referido rei.
B5 - O árbitro poderá intervir de acordo com o disposto no Artigo 4º (Ato de mover as peças) somente se for requerido por um ou ambos os jogadores.
B6 - Um lance ilegal está completo assim que o relógio do adversário for posto em movimento. O adversário tem, então, o direito de reclamar que o jogador completou um lance ilegal, desde que não tenha feito seu lance. Apenas após tal reclamação é que o árbitro poderá intervir. Entretanto, se ambos os reis estão em xeque ou a promoção de um peão não foi completada, o árbitro deverá intervir, se possível.
B7 - A seta é considerada caída quando for feita uma reclamação válida neste sentido por um dos jogadores. O árbitro deverá abster-se de sinalizar uma queda de seta.
B8 - Para reclamar uma vitória por tempo, o requerente deve parar ambos os relógios e avisar o árbitro. Para a reclamação ser bem-sucedida, depois que os relógios tiverem sido parados, a seta do reclamante deve estar ‘em pé’ e a de seu adversário caída.
B9 - Se ambas as setas estiverem caídas, a partida está empatada.

ANEXO 2

Ficha Síntese da Etapa 1 **Projeto didático-pedagógico**

Ficha Síntese da Etapa 1

Projeto didático-pedagógico



Dados de Identificação

Unidade escolar:	Direc:	
Município:	Porte:	Nível de ensino:
Dependência administrativa:	() Municipal	() Estadual () Federal
Gestor:		
Professor responsável:		
Professor (es) envolvido(s) / área de atuação:		

Dados do Projeto - 2012

Nome:			
Quant. de estudantes:	Feminino ()	Masculino ()	Total ()
Quant. de estudantes com necessidades educacionais especiais, dentre o total:			
Feminino ()	Masculino ()		
Período de realização:			

Detalhamento do projeto didático-pedagógico

Objetivos
Conhecimentos tratados
Descrição do projeto

Recursos utilizados

Dificuldades

Aspectos relevantes

Elementos superadores em destaque

Sugestões/observações

Local/data e assinatura do Diretor e do responsável pelo projeto.

*** Caso seja possível, sugerimos que o relatório seja enriquecido com fotos e depoimentos de estudantes.**

EQUIPE DE SISTEMATIZAÇÃO

Adriana Santos Silva (Direc 1A)
Clotildes Maria de Jesus Oliveira Cazé (Esc. Est. Adroaldo Ribeiro Costa)
Daniel de Cerqueira Góes (Uneb)
Evódio Mauricio Oliveira Ramos (Direc 02 – Feira de Santana)
Francisco Raimundo Côrtes Camarão (Secretaria da Educação)
Gilson Silva Vaz (Colaborador)
Janete Beanes Maltez do Espírito Santo (Secretaria da Educação)
José Fernandes Maciel Lima (Secretaria da Educação)
José Nathan Barbosa Costa (Direc 1B)
Neuber Leite Costa (Secretaria da Educação)
Og Robson de Menezes Chagas (Colégio Est. Bento Gonçalves)
Osmar Milazzo (Secretaria da Educação)

PROFESSORES COLABORADORES JERP 2012

Adriana Santos Silva (Direc 1 A – Salvador)
José Nathan Barbosa Costa (Direc 1 B – Salvador)
Evódio Mauricio Oliveira Ramos (Direc 02 – Feira de Santana)
Elísio Franscelino da Silva Junior (Direc 02 – Feira de Santana)
Roseline Uadi Piton Santos (Direc 03 – Alagoinhas)
Carlos Eduardo Fróes Pirôpo de Oliveira (Direc 04 – Stº. Antº. de Jesus)
Francisco de Assis Silva Pinto (Direc 05 – Valença)
Linaldo Bonfim de Oliveira (Direc 05 – Valença)
Roberto Guedes Brandolt (Direc 06 – Ilhéus)
Anne Aparecida Almeida Cruz (Direc 07 – Itabuna)
Fábio Souza Vilas Boas (Direc 08 – Eunápolis)
Orlando Berbel Garcia Filho (Direc 09 – Teixeira de Freitas)
João Paulo Silva de Oliveira (Direc 09 – Teixeira de Freitas)
Genivan Luiz da Silva (Direc 10 – Paulo Afonso)
Ana Clécia Queiroz Oliveira (Direc 12 – Serrinha)
Cosme Conceição Ribeiro (Direc 13 – Jequié)
Wdson Vieira de Oliveira (Direc 14 – Itapetinga)
Regisvaldo Alves de Menezes (Direc 15 – Juazeiro)
(Direc 15 – Juazeiro)
Tarija Alcântara Gonçalves (Direc 16 – Jacobina)
Sivanilton Ribeiro (Direc 16 – Jacobina)
Sérgio de Carvalho Jacobina Vieira (Direc 17 – Piritiba)
Maria Luiza Silva dos Santos (Direc 18 – Itaberaba)
Adauto de Araujo Lima (Direc 18 – Itaberaba)
Genival Moura Matos (Direc 19 – Brumado)
Juarez Getúlio Costa Júnior (Direc 20 – Vitória da Conquista)
Maria Ivone Novaes (Direc 20 - Vitória da Conquista)
Maria da Conceição L. Figueiredo (Direc 21 – Irecê)
Narume Amaral Tavares Pina (Direc 23 – Macaúbas)
Milton César da Silva (Direc 25 – Barreiras)
Fatyma Rosanna Melo Guerreiro (Direc 26 - Bom Jesus da Lapa)

Wilson Ricardo Pereira de Magalhães (Direc 26 - Bom Jesus da Lapa)
Gilmar Rios Oliveira (Direc – 27)
Cleber Franco Lima Costa (Direc 28 – Senhor do Bonfim)
Josemar Miranda Sá(Direc 28 – Senhor do Bonfim)
Nilton Pereira Francisaco Junior (Direc 28 - Senhor do Bonfim)
Dinélia Ferreira Lago (Direc 29 – Amargosa)
Claudio Almeida (Direc 30 – Guanambi)
Valmir Batista Neves Filho (Direc 30 – Guanambi)
Moises Elvismar Padilha (Direc 31 – Santo Amaro)
Oswaldo Rodrigues de Souza (Direc 31 – Santo Amaro)
Patrícia Keiko Kataoka (Direc 32 – Cruz das Almas)
Alexsandro Mota Rocha (Direc 32 – Cruz das Almas)