

REGULAMENTO ESPECÍFICO

ESGRIMA

JOGOS DA JUVENTUDE 2025

Sumário

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO	3
CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO	3
CAPÍTULO III – DO PROGRAMA DE COMPETIÇÃO	4
CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO	4
CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES	4
CAPÍTULO VI – DA REUNIÃO TÉCNICA.....	5
CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	5

CAPÍTULO I – DAS REGRAS GERAIS E DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º. A Competição de Esgrima (Arma Espada) será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Esgrima FIE, adotadas pela Confederação Brasileira de Esgrima (CBE), salvo o estabelecido neste regulamento.

§1º Só poderão participar da competição atletas nascidos entre 2008 e 2011 (14 a 17 anos);

§2º As disputas serão realizadas nos formatos individual e por equipes (duplas mistas)

Art. 2º. Os estados poderão inscrever 01 (um) atleta por gênero e somente 1 (um) treinador(a).

Parágrafo único: A competição contará para o quadro Geral de Medalhas na classificação final das Unidades de Federação.

Art. 3º. O controle de material será realizado na pista.

CAPÍTULO II – DA COMPETIÇÃO

Art. 4º. A competição individual será por eliminação direta, com fórmula mista, que consta de uma rodada de poules classificatórias, seguida por um quadro de eliminação direta até classificar 4 esgrimistas para as semifinais e final, sem disputa de terceiro lugar (dois terceiros lugares).

§1º: As poules são feitas pelo ranking nacional da categoria Cadete e/ou por sorteio dos atletas que não estejam no ranking, podem ser poules de 7 ou 6 esgrimistas.

§2º: A ordem dos matches nas poules, seguindo o Regulamento FIE – o.67, é a seguinte:
Poule de 7 esgrimistas: 1-4, 2-5, 3-6, 7-1, 5-4, 2-3, 6-7, 5-1, 4-3, 6-2, 5-7, 3-1, 4-6, 7-2, 3-5, 1-6, 2-4, 7-3, 6-5, 1-2, 4-7.

§3º: Poule de 6 esgrimistas: 1-2, 4-3, 6-5, 3-1, 2-6, 5-4, 1-6, 3-5, 4-2, 5-1, 6-4, 2-3, 1-4, 5,2, 3-6

§4º: A ordem dos esgrimistas na folha de poule é determinada por sorteio. Netas poules os combates têm duração efetiva de 3 minutos ou 5 pontos e, na eliminação direta, os combates são até 15 pontos ou 3 matches de 3 minutos com um minuto de descanso entre cada um.

Art. 5º. Na competição por equipes a prova será de duplas mistas com as equipes compostas de 02 atletas sendo 01 homem e 01 mulher (sem reservas).

§1º A fórmula da competição será eliminatória simples com disputa de terceiro lugar e a composição do quadro inicial de eliminatória direta será após uma rodada de poules de três (03) ou quatro (04) equipes.

§2º Cada encontro de equipe poderá pontuar em até 20 toques em 4 tempos de 3 minutos, sendo trocado o atleta a cada somatório múltiplo de 5 toques ou término tempo de um match de 3 minutos;

§3º Cada atleta joga única e exclusivamente dentro do mesmo gênero.

CAPÍTULO III – DO PROGRAMA DE COMPETIÇÃO

Art. 6º. O programa de competição ocorrerá conforme descrito no quadro a seguir:

PRÉ - COMPETIÇÃO	
PERÍODO	ATIVIDADE
Noturno	Reunião Técnica e sorteio
Noturno	Reunião de árbitros
COMPETIÇÃO INDIVIDUAL – DIA1	
PERÍODO	ATIVIDADE
Matutino	Poules das 2 modalidades
Matutino	Início dos combates - Eliminatórias
Vespertino	Disputa por medalhas
Noturno	Premiação
COMPETIÇÃO POR EQUIPES – DIA2	
PERÍODO	ATIVIDADE
Matutino	Poules
Matutino	Início dos combates – Eliminatórias
Vespertino	Disputa por medalhas
Noturno	Premiação
CONGRESSO TÉCNICO – DIA3	
Todos os técnicos de esgrima presentes nos jogos	
PERÍODO	ATIVIDADE
Matutino	Congresso
Vespertino	Congresso

CAPÍTULO IV – DA PREMIAÇÃO

Art. 7º. A premiação com medalhas obedecerá aos seguintes critérios:

- I. No individual: Medalha de ouro para o primeiro colocado, prata para o segundo e bronze para os dois terceiros.
- II. Na equipe: Medalha de ouro para a primeira dupla colocada, prata para a segunda e bronze para a terceira.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES

Art. 8º. Os atletas deverão comparecer ao local de competição de acordo com o regulamento da CBE e regulamento dos Jogos da Juventude, as meias de acordo com cada estado, não sendo permitido utilização de logos de clubes ou patrocinadores

§1º. O atleta deverá comparecer ao local da competição com antecedência de 1 hora, devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada

prova, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem e estar acompanhado por seu(sua) treinador(a) (também portando sua credencial).

§2º. Os atletas que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos neste Regulamento e no Regulamento Geral serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação. Para competir nos demais dias devem obrigatoriamente realizar ajustes, adequando os seus uniformes aos regulamentos antes da competição.

Art.9º. Os(as) treinadores(as) deverão estar vestidos de acordo ao uniforme do estado (camisa, calça comprida tênis), não podendo utilizar bermudas, bonés ou qualquer tipo de chapéu, quando ocuparem a cadeira destinada aos mesmos.

CAPÍTULO VI – DA REUNIÃO TÉCNICA

Art. 10º. Todos os(as) treinadores(as) (ou um representante da UF) deverão comparecer a reunião técnica que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou retificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

CAPÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 11º. 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. 12º. Nas hipóteses de conflito entre o Regulamento Geral dos Jogos da Juventude e este Regulamento Específico, prevalecerá o Regulamento Específico da modalidade.

Art. 13º. Casos omissos e situações excepcionais de caráter técnico serão decididas pelo Comitê Organizador dos Jogos da Juventude, com o suporte do Coordenador da respectiva modalidade.