GYMNASTIA

REGULAMENTO TÉCNICO

VERSÃO 0.1

Clareza. Mérito. Segurança. Espetáculo.

DOCUMENTO DE DESENVOLVIMENTO • SÃO PAULO • 2026

01

OBJETO E AUTORIDADE

ESCOPO DO REGULAMENTO

Este regulamento estabelece a estrutura técnica preliminar das partidas GYMNASTIA. Ele complementa a Constituição do Esporte e o Formato Oficial da Partida.

A versão 0.1 é destinada a pilotos, simulações e consulta com treinadores, atletas, arbitragem, medicina esportiva, produção e parceiros técnicos. Nenhuma carga, distância ou protocolo de risco deve ser considerado definitivo antes da validação.

- Em competição oficial, o Regulamento Técnico vigente prevalece sobre materiais promocionais.
- O Manual de Provas detalhará padrões específicos de cada evento.
- A organização publica versões, alterações e boletins técnicos antes de sua entrada em vigor.

02

CLUBES E ELEGIBILIDADE

QUEM PODE COMPETIR

Cada participante institucional compete como clube. A admissão exige cumprimento dos critérios de inscrição, segurança, integridade, documentação e elegibilidade definidos para a temporada.

Um atleta só poderá representar um clube por vez dentro da mesma janela competitiva, salvo exceção formal prevista em regulamento.

- Clube registra elenco, comissão técnica e responsáveis oficiais.
- Atleta deve estar regularmente inscrito, apto e dentro dos requisitos da categoria.
- Identidade, idade e documentação exigida devem ser verificadas antes da competição.
- Regras de transferência e janela de inscrição serão publicadas para cada temporada.

03

ELENCO DA PARTIDA

12 ATLETAS E PROFUNDIDADE DE EQUIPE

Modelo inicial: 12 atletas por clube, com proposta de composição de 6 homens e 6 mulheres. A configuração será validada nos pilotos e poderá ser ajustada antes da versão 1.0.

Cada clube indica Head Coach e capitão ou capitã. Reservas pertencem ao elenco registrado da partida e só entram conforme as regras de substituição.

- Proposta: máximo de 2 disciplinas individuais por atleta, além de TEAM.
- Escalação deve respeitar o Match Card e as categorias divulgadas.
- Um atleta inelegível utilizado em prova poderá gerar perda dos pontos da disciplina e sanções adicionais.
- Não há substituição estratégica após o início de uma disciplina.

04

MATCH CARD E LINE-UP

INFORMAÇÃO IGUAL PARA TODOS

O Match Card define as provas homologadas da rodada e suas categorias. A referência inicial é publicação 7 dias antes da partida.

A escalação oficial é entregue em prazo definido pela organização; referência inicial: até 24 horas antes. Após o fechamento, alterações somente por hipóteses expressamente autorizadas.

- O mesmo conjunto de regras e especificações deve ser disponibilizado aos dois clubes.
- Mudanças emergenciais por segurança devem ser comunicadas simultaneamente.
- Informações técnicas não públicas não podem ser fornecidas seletivamente a um clube.

05

DISCIPLINAS E PONTOS

A ESTRUTURA DO PLACAR

As cinco disciplinas individuais/segmentadas — SPEED, POWER, STRENGTH, SKILL e ENDURANCE — valem 3 pontos cada. TEAM vale 5 pontos.

Total de referência: 20 pontos. O clube com maior pontuação ao final vence a partida.

- Resultado válido deve ser objetivo e homologado pela arbitragem.
- Empates dentro de uma disciplina terão critério próprio no Manual de Provas.
- Penalidades podem alterar resultado, marca ou pontuação.
- O placar oficial só é definitivo após homologação do Chief Referee.

06

EXECUÇÃO E VALIDADE

O QUE TRANSFORMA TENTATIVA EM RESULTADO

Cada prova terá zona de competição, posição inicial, comando de largada, padrão de execução, critério de conclusão e condições de tentativa inválida.

Somente marcas obtidas sob equipamentos homologados, arbitragem designada e condições regulamentares poderão ser reconhecidas como recordes oficiais.

- Largada antecipada, percurso incorreto, repetição inválida ou violação de zona podem gerar penalidade ou desclassificação da tentativa.
- Interferência física deliberada no adversário é proibida.
- Equipamento pessoal permitido será listado por prova.
- Auxílio externo durante a execução é proibido salvo quando expressamente previsto.

07

ARBITRAGEM

DECISÃO CLARA E CADEIA DE AUTORIDADE

A estrutura recomendada inclui Chief Referee, árbitros de disciplina, oficiais de tempo/resultado e mesa técnica.

O Chief Referee é a autoridade esportiva máxima da partida para aplicação imediata das regras, sem prejuízo de revisão posterior quando prevista.

- Árbitros devem atuar sem vínculo operacional com os clubes em disputa.
- Decisões e penalidades relevantes devem ser registradas.
- Vídeo pode ser utilizado quando o protocolo oficial permitir.
- Comunicação da arbitragem com atletas ocorre pelos canais definidos; pressão ou intimidação pode gerar sanção.

08

PENALIDADES

PROPORCIONALIDADE E PREVISIBILIDADE

As sanções devem ser previstas antes da competição e proporcionais à infração. O Manual de Provas definirá penalidades específicas.

Escala preliminar: advertência; penalidade de tempo/repetição/distância; tentativa inválida; perda da disciplina; desclassificação da partida; encaminhamento disciplinar.

- Conduta antidesportiva pode atingir atleta, treinador ou clube.
- Reincidência pode agravar a sanção.
- Manipulação de resultado, fraude documental e interferência deliberada serão tratadas como infrações graves.

09

PROTESTOS E REVISÃO

CONTESTAÇÃO SEM QUEBRAR O ESPETÁCULO

Cada clube poderá apresentar protesto técnico por representante autorizado dentro de janela curta após a publicação do resultado da disciplina.

Referência para pilotos: intenção de protesto em até 2 minutos e formalização em até 10 minutos. Esses prazos serão testados operacionalmente.

- Protesto deve indicar a regra questionada e o fato contestado.
- Questões puramente subjetivas não geram revisão quando a regra atribui decisão final ao árbitro.
- A decisão deve ser registrada e comunicada aos dois clubes.
- Resultados podem permanecer provisórios até o encerramento da janela de protesto.

10

SUBSTITUIÇÕES E LESÕES

SAÚDE ACIMA DA VANTAGEM COMPETITIVA

Substituições após o fechamento do Line-Up serão restritas. Lesão ou condição médica poderá autorizar substituição quando confirmada pelo protocolo oficial.

O médico ou responsável clínico da competição poderá retirar um atleta quando entender que sua continuidade representa risco relevante.

- Substituição médica não pode ser usada como mecanismo tático disfarçado.
- O substituto deve estar previamente elegível e registrado.
- Se não houver substituto elegível, aplica-se o tratamento esportivo previsto para a prova.
- Retorno após retirada médica dependerá do protocolo aplicável.

11

SEGURANÇA E SAÚDE

NENHUM RESULTADO VALE MAIS QUE A INTEGRIDADE

Antes da versão 1.0, cada prova deverá passar por análise de risco com profissionais qualificados. O evento deverá possuir plano de emergência, equipe médica compatível, equipamentos de resgate quando necessários e rotas de atendimento.

Critérios de aptidão, triagem, hidratação, temperatura, pausas, equipamentos de proteção e resposta a incidentes serão definidos por especialistas.

- Cargas e volumes serão calibrados em pilotos.
- Condições inseguras autorizam interrupção, modificação ou cancelamento de prova.
- Política antidoping deverá ser definida com assessoria especializada antes de competição oficial.
- Seguro e responsabilidade civil serão tratados na documentação operacional e jurídica.

12

TEAM RELAY

O CLUBE EM MOVIMENTO

O TEAM é a disciplina coletiva final e vale 5 pontos. A versão de desenvolvimento prevê seis atletas por clube e segmentos de capacidades diferentes.

Cada transição deve possuir zona, comando e critério visual inequívoco. Saída antecipada, transição irregular ou execução inválida terá penalidade específica.

- A composição mista é princípio de desenvolvimento, sujeita à validação.
- Ordem e mecânica exatas serão definidas no Match Card.
- Todos os segmentos devem permitir acompanhamento claro da liderança.
- Segurança nas zonas de transição é requisito de homologação.

13

THE ONE

DESEMPATE DA PARTIDA

Se o placar final estiver empatado, THE ONE é a proposta de desempate. Cada clube indica um atleta elegível para um duelo curto e objetivo.

A prova de THE ONE será conhecida previamente e permanecerá igual para os clubes dentro da mesma fase, evitando vantagem informacional.

- Duração-alvo: 30 a 60 segundos.
- Critério de vitória objetivo.
- Em caso de nova igualdade, aplica-se critério secundário publicado previamente.
- O desenho final deve evitar favorecimento desproporcional de um único perfil físico.

14

RECORDES E ESTATÍSTICAS

A MEMÓRIA DO ESPORTE

A GYMNASTIA manterá registros oficiais de resultados por clube, atleta, disciplina, prova e temporada.

Recordes só serão homologados quando obtidos sob versão de prova comparável, equipamento certificado e arbitragem oficial.

- Recordes masculino, feminino, misto ou por categoria só existirão quando a categoria estiver formalmente definida.
- Mudanças materiais de equipamento ou regra podem inaugurar nova série histórica.
- Correções de resultado devem preservar trilha de auditoria.

15

CONDUTA E INTEGRIDADE

COMPETIR COM INTENSIDADE, VENCER COM LEGITIMIDADE

Atletas, treinadores, árbitros e clubes devem respeitar adversários, público, equipe médica, organização e patrocinadores sem comprometer independência esportiva.

São incompatíveis com a competição: fraude, manipulação, violência intencional, assédio, discriminação, intimidação de árbitros e qualquer tentativa de alterar artificialmente o resultado.

- Sanções disciplinares podem ultrapassar uma única partida.
- Casos graves serão avaliados por procedimento próprio com direito de defesa.
- Questões criminais, médicas ou regulatórias serão encaminhadas às autoridades ou profissionais competentes quando aplicável.

16

HOMOLOGAÇÃO V1.0

O QUE PRECISA ACONTECER ANTES DA ESTREIA

Primeiro testamos. Depois padronizamos. Só então chamamos de esporte oficial.

A versão 0.1 não é o regulamento final. A GYMNASTIA deverá executar pilotos fechados antes da primeira temporada oficial.

- Testar as seis disciplinas com diferentes perfis de atletas.
- Validar equilíbrio entre masculino, feminino e formato misto.
- Medir duração real de cada bloco e transições.
- Validar cargas, distâncias, padrões de movimento e critérios de arbitragem.
- Executar simulação completa de uma partida com placar, protesto, lesão simulada e THE ONE.
- Submeter segurança, medicina, seguros, integridade e documentação a especialistas.
- Publicar Regulamento Técnico v1.0 antes da abertura oficial da temporada.

GYMNASTIA

REGULAMENTO TÉCNICO • V0.1

CLAREZA. MÉRITO. SEGURANÇA.

BASE PARA PILOTOS E VALIDAÇÃO TÉCNICA

SÃO PAULO • 2026