

OLIMPIADAS



XXIX EDIÇÃO
2018



1. CALENDÁRIO

22/06, sexta – Das 13h00 às 19h40: Jogos;

23/06, sábado – Das 8h00 às 13h00 - Atletismo
19h00: Show de Talentos e Teatro

25/06, segunda – Das 7h30 às 8h30: Abertura;
Das 8h40 às 19h40: Jogos
Das 12h00 às 13h00: Passa ou Repassa

26/06, terça – Das 7h10 às 19h40: Jogos;
Das 12h00 às 19h40: Spelling Bee Contest

27/06, quarta – Das 7h10 às 11h40: Jogos
Das 12h00 às 12h30: Jogos Professores
Das 12h30 às 13h30: Encerramento

2. MODALIDADES

- § Atletismo (Corrida de Pista 50m, Corrida de Meio Fundo, Corrida de Revezamento 4 x 50m, Lançamento de Pelota/Peso, Salto em Distância e Salto em Altura)
- § Badminton
- § Basquetebol
- § Dama
- § Dodgeball
- § Futsal
- § Futebol Society
- § Handebol
- § Passa ou repassa
- § Show de talentos
- § Spelling Bee Contest
- § Teatro
- § Vôlei
- § Xadrez
- § Prova do Lacre

3. REGULAMENTO GERAL

3.1 Ensino Fundamental 2

- § É obrigatório o uso da camiseta de sua equipe, devidamente numerada ao participar das atividades e dos jogos.
- § É obrigatório o uso de trajes esportivos (tênis, shorts, calça de agasalho e camiseta da equipe) durante o desfile de abertura e o encerramento das olimpíadas.

- § As partidas serão disputadas em 4 períodos de 8 minutos com 1' de intervalo entre os tempos.
- § As inscrições dos jogos e atividades serão feitas em horário de aula.
- § Os aluno poderão participar do número de períodos de cada partida especificado no regulamento específico de cada modalidade.
- § Caso não haja o nº mínimo de alunos inscritos por modalidade (8 jogadores), poderão ser chamados alunos do ano anterior da mesma cor desde que não ultrapasse a quantidade de alunos da equipe adversária.
- § Os alunos somente poderão ser substituídos pelos reservas inscritos nas súmulas e de acordo as normas de cada modalidade.
- § Caso a equipe do 1º período não estiver em quadra com o nº mínimo de jogadores no horário exato da partida, será considerado WO do tempo. O 2º período se iniciará 5' após o horário do início da partida. Caso a equipe do 2º período não estiver com o nº mínimo de jogadores, será considerado WO do jogo.
- § As partidas serão disputadas por eliminatórias simples.
- § O 3º lugar será dado a equipe que for derrotada pela equipe que se tornar campeã.

3.2 Ensino Médio

- § É obrigatório o uso da camiseta de sua equipe, devidamente numerada ao participar das atividades e dos jogos.
- § É obrigatório o uso de trajes esportivos (tênis, shorts, calça de agasalho e camiseta da equipe) durante o desfile de abertura e o encerramento das olimpíadas.
- § Os representantes de classes serão responsáveis por preencherem as fichas de inscrições dos jogos e atividades.
- § As partidas serão disputadas em 4 períodos de 8 minutos com 1' de intervalo entre os tempos
- § As trocas poderão ser feitas à vontade desde que os alunos estejam inscritos na súmula.
- § Caso não haja o nº mínimo de alunos inscritos por modalidade (8 jogadores), poderão ser chamados alunos do próprio ensino médio da mesma cor desde que não ultrapasse a quantidade de alunos da equipe adversária. Em caso de

jogos entre a mesma cor, a equipe com número abaixo de 8 jogadores poderá pegar alunos dos 9º anos.

§ Os alunos poderão ou não ser substituídos pelos reservas inscritos nas súmulas, fazendo substituição livre de acordo com as normas de cada modalidade.

§ Caso a equipe não estiver em quadra com o nº mínimo de jogadores para iniciar a partida no horário exato, será considerado WO do período. O 2º período se iniciará 5' após o horário do início da partida. Caso a equipe não esteja com o nº mínimo de jogadores, será considerado WO do jogo.

§ As partidas serão disputadas por eliminatórias simples.

§ O 3º lugar será dado a equipe que for derrotada pela equipe que se tornar campeã.

4. MÍNIMO DE JOGADORES POR PERÍODO

§ Atletismo (Corrida de Pista 50m - 1, Corrida de Meio Fundo - 1, Corrida de Revezamento 4 x 50m - 4, Lançamento de Pelota/Peso - 1, Salto em Distância - 1 e Salto em Altura - 1)

§ Badminton - 1

§ Basquetebol - 3

§ Dama - 1

§ Dodgeball – 10 (5 meninos e 5 meninas)

§ Futsal - 3

§ Futebol Society – 6 (F2) / 5 (EM)

§ Handebol - 5

§ Passa ou repassa – 7 (sendo um e cada série)

§ Show de talentos - 1

§ Spelling Bee Contest – 7 (sendo um de cada série)

§ Vôlei - 4

§ Xadrez - 1

5. RESULTADO DO JOGO EM CASO DE WO 1º PERÍODO

§ Vôlei – 1 set a zero

§ Handebol – 10 gols

§ Futsal – 5 gols

§ Futebol Society – 4 gols

§ Basquete – 12 pontos

§ Badminton – 1 set a zero

§ Dodgeball – 5 (queimados) x 0

6. REGULAMENTO POR MODALIDADE

6.1 ATLETISMO

6.1.1 PONTUAÇÃO

A pontuação será atribuída para cada resultado conquistado nas modalidades esportivas (**Corrida de 50 m, Corrida de Meio Fundo, Corrida de Revezamento 4x50m, Lançamento de Pelota/ Peso, Salto em Distância e Salto em Altura**):

- 1º lugar – 25 pts
- 2º lugar – 20 pts
- 3º lugar – 15 pts
- 4º lugar – 10 pts

6.1.2 A classificação do Esporte Atletismo será feito através da somatória das pontuações de cada modalidade (**Corrida de 50 m, Corrida de Meio Fundo, Corrida de Revezamento 4x50m, Lançamento de Pelota/ Peso, Salto em Distância e Salto em Altura**).

6.2 Atletismo – Corrida de 50 m

Normas específicas:

Cada equipe poderá inscrever quantos alunos desejar.

Cada aluno deverá percorrer a distância de 50 metros.

Para o início da corrida, o(a) primeiro(a) aluno(a), não poderá pisar na linha de saída, antes do sinal do árbitro. Esta ação é denominada como “queima de largada”. Isto acontecendo a bateria será cancelada e recomeçando com os mesmos integrantes. No caso de reincidência, ou seja, se o aluno queimar pela 2ª vez será desqualificado.

Durante a corrida, o (a) aluno (a) não poderá invadir a raia do adversário, tendo como punição a exclusão daquela prova.

Será vencedor o aluno que cruzar em primeiro lugar a linha de chegada.

Fundamental 2

Será realizado um qualifying para a escolha de 3 representantes de cada cor.

Competição:

Será realizada 3 baterias classificatórias com 4 alunos cada, classificando os 2 primeiros colocados de cada bateria para a semifinal, que serão disputadas em duas baterias com 4 alunos, classificando os 2 primeiros de cada bateria para a final. Paralelo a isso, teremos uma repescagem, com duas baterias de 3 alunos, classificando 1 aluno de cada repescagem para semi final.

Ensino Médio

Será realizado um qualifying para a escolha de 3 representantes de cada cor.

Competição:

Será realizada 4 baterias classificatórias com 6 alunos cada, classificando os 2 primeiros colocados de cada bateria para a semifinal, que serão disputadas em duas baterias com 6 alunos, classificando os 3 primeiros de cada bateria para a final. Paralelo a isso, teremos uma repescagem, com duas baterias de 6 alunos, que será composta pelos 3º, 4º e 5º colocados de sua bateria, classificando 1 aluno de cada repescagem para semi final.

6.3 Atletismo – Corrida de Meio Fundo

Normas específicas:

Cada equipe poderá inscrever quantos alunos desejar.

Os alunos do 6º e 7º anos deverão percorrer a distância de 200 metros, totalizando 1 volta no percurso;

Os alunos do 8º e 9º anos deverão percorrer a distância de 375 metros, totalizando 2 voltas no percurso;

Os alunos do EM Masculino deverão percorrer a distância de 450 metros, totalizando 3 voltas no percurso;

Para o início da corrida, o(a) primeiro(a) aluno(a), não poderá pisar na linha de saída, antes do sinal do árbitro. Esta ação é denominada como “queima de largada”. Isto acontecendo a bateria será cancelada e recomeçando com os mesmos integrantes. No caso de reincidência, ou seja, se o aluno queimar pela 2ª vez será desqualificado.

Durante a corrida, o (a) aluno (a) não poderá percorrer por dentro do perímetro demarcado com um cone, tendo como punição a exclusão daquela prova.

Será vencedor o aluno que cruzar em primeiro lugar a linha de chegada.

Será realizada uma bateria única.

6.4 Revezamento 4x50m

§ Normas específicas:

Cada equipe poderá inscrever quantos quartetos desejar.

Cada aluno deverá percorrer a distância de 50 metros, que deverão trocar um bastão entre si.

Os (as) alunos não poderão deixar o bastão cair e nem entregá-lo fora da área de troca, sendo desclassificados.

Para o início da corrida, o(a) primeiro(a) aluno(a), com posse do bastão, não poderá pisar na linha de saída, antes do sinal do árbitro. Esta ação é denominada como “queima de largada”. Isto acontecendo a bateria será cancelada e recomeçando com os mesmos integrantes. No caso de reincidência, ou seja, se a equipe queimar pela 2ª vez será desqualificada.

A troca de bastão deverá ser feita na zona de troca, que começa a 10 (doze) metros de distância da linha de saída do(a) aluno(a) que irá receber o bastão.

Para finalizar a corrida, o 4º aluno deverá transpor a linha final, que delimita a pista.

Será vencedora a equipe que cruzar em primeiro lugar a linha de chegada.

6.5 Atletismo – Lançamento de Pelota/ Peso

§ Normas específicas:

Cada equipe poderá inscrever quantos alunos desejar.

Será utilizada a bola de medicine ball para 6º e 7º anos Masculino e Feminino, 8º, 9º anos Feminino e o Peso para 8º, 9º Masculino e EM.

A pelota deverá ser lançada acima do ombro do aluno.

O peso deverá ser mantido em contato com o pescoço ou rosto do aluno durante toda a preparação para o arremesso e durante toda a movimentação do atleta dentro do círculo para acelerar o peso, que deverá ser empurrado a partir do ponto de apoio para frente.

O atleta não poderá sair do círculo de arremesso para arremessar e não poderá iniciar o arremesso fora do círculo.

Não poderá pisar no círculo que delimita a zona de arremesso e no pequeno muro, com a pena do seu arremesso ser anulado (queimar).

A medida da distância do arremesso será do círculo de arremesso, a partir da borda externa da mureta, até o ponto que a pelota/o peso atingiu o solo.

Para ter seu arremesso considerado válido o aluno deverá entrar e sair após o arremesso por detrás da linha que cruza o círculo de arremesso. Caso isso não aconteça seu arremesso será considerado inválido.

A prova consistirá em 1 Etapa, onde cada aluno (a) fará 02 (dois) arremessos na competição. A maior medida será utilizada para comparar com a dos outros atletas, vencendo quem lançar o peso/ pelota a uma maior distância.

6.6 Atletismo – Salto em Distância

§ Normas específicas:

Cada equipe poderá inscrever quantos alunos desejar.

Cada atleta terá no máximo 02 (duas) tentativas.

O vencedor será o atleta que fizer a maior distância.

Terá o salto considerado como inválido o atleta que pisar além da linha inicial de impulsão (queimar).

Será considerada para a medida o ponto que tocou no colchão mais próxima da linha inicial de impulsão.

6.7 Atletismo – Salto em Altura

§ Normas específicas:

Cada equipe poderá inscrever quantos alunos desejar.

Cada atleta terá 02 (duas) tentativas para ultrapassar a medida da corda elástica.

O vencedor será o atleta que saltar a maior altura.

Terá o salto considerado como inválido o atleta que tocar na corda elástica.

6.8 Badminton

As regras observadas serão as mesmas adotadas pela Federação Internacional de Badminton, com exceção das regras adaptadas por este regulamento.

§ Normas específicas:

As partidas serão disputadas em 1 set de 21 pontos. Deverão ser finalizados com diferença mínima de 2 pontos até a pontuação máxima de 30 pontos.

§ **Substituições:**

Cada equipe poderá jogar com até 2 jogadores que poderão ser substituídos pelos reservas (número máximo de 2) somente em caso de lesão ou ausência, desde que devidamente inscritos.

6.9 Basquete

As regras observadas serão as mesmas adotadas pela Federação Internacional de Basketball, com exceção das regras adaptadas por este regulamento.

§ **Normas específicas:**

Será obrigatória a marcação meia quadra para 6º e 7º anos. Em caso de cesta, perda de posse de bola ou quando a bola sair na quadra de defesa do adversário.

Número máximo de jogadores inscritos: 20. Caso não tenha 8 atletas inscritos nesta modalidade, a equipe poderá inscrever quantos atletas forem necessários da série/ano imediatamente anterior, desde que da mesma cor (equipe) olímpica. Entretanto, para jogar a quantidade de atletas não poderá exceder o número de seu adversário.

Altura do aro: 3,05 m para todas as séries/anos.

Bola: até 7º ano masculino e feminino – Penalty 5.6/ a partir do 8º ano masculino – Penalty 7.5 e feminino – Penalty 6.4.

O jogo acontece em tempo corrido sendo que o árbitro parará o cronômetro somente quando o lance livre ocorrer no último minuto de jogo de cada período.

§ **Substituições:**

EF2: Cada equipe poderá jogar cada um dos quatro períodos com 5 jogadores, sendo que cada aluno não poderá jogar os quatro períodos.

Em caso de:

5 alunos - o primeiro período é decretado como W.O. e estes alunos jogam os outros 3 períodos com a mesma formação;

6 alunos - 6 jogam 3 períodos e 2 períodos serão jogados com um atleta a menos;

7 alunos - 6 atletas jogam 3 períodos e 1 atleta joga 2 períodos;

8 alunos - 4 atletas jogam 3 períodos e 4 atletas jogam 2 períodos;

9 alunos - 2 atletas jogam 3 períodos e 7 atletas jogam 2 períodos;

10 alunos - todos os atletas jogam 2 períodos;

11 alunos - 9 atletas jogam 2 períodos e 2 atletas jogam 1 período;

12 alunos - 8 atletas jogam 2 períodos e 4 atletas jogam 1 período;

13 alunos - 7 atletas jogam 2 períodos e 6 atletas jogam 1 período;

14 alunos - 6 atletas jogam 2 períodos e 8 atletas jogam 1 período;

15 alunos - 5 atletas jogam 2 períodos e 10 atletas jogam 1 período;

16 alunos - 4 atletas jogam 2 períodos e 12 atletas jogam 1 período;

17 alunos - 3 atletas jogam 2 períodos e 14 atletas jogam 1 período;
18 alunos - 2 atletas jogam 2 períodos e 16 atletas jogam 1 período;
19 alunos - 1 atleta joga 2 períodos e 18 atletas jogam 1 período;
20 alunos - Todos os atletas jogam 1 período;

EM: Trocas livres.

§ **Empate:**

Em caso de empate ao final do jogo será jogada prorrogação de 3 minutos. Se ao final da prorrogação persistir o empate será cobrado um lance livre alternado até que haja diferença de uma cesta. A formação da equipe e os arremessadores de lance livre serão determinados pelos próprios alunos. Independente de quantos períodos eles tenham jogado.

6.10 Dama

Disputas em eliminatória simples, os atletas se encontram por série.
O início da partida será feito por sorteio e em caso de empate será realizado outra partida.

Descrição

O jogo de Damas tem dois participantes, que usam um tabuleiro para jogar.
Jogadores - 2.

Peças - 24 peças, 12 brancas e 12 pretas.

Tabuleiro - tabuleiro de 64 casas, claras e escuras.

Distribuição - 12 peças da mesma cor para cada jogador, posicionadas nas casas escuras, ocupando as três linhas mais próximas de cada jogador.

Objetivo - Capturar todas as peças do oponente ou deixá-lo impossibilitado de mover.

Definições

Dama - a peça coroada após parar na última linha do tabuleiro. A dama fica com uma peça da mesma cor em cima para representá-la.

Grande diagonal - a maior linha formada diagonalmente pelas casas escuras.

Lance - o deslocamento de uma peça para outra casa.

Captura - um lance onde uma peça passa por cima de uma peça adversária que está entre a sua casa e a sua casa de destino.

Tomada em cadeia - uma lance onde uma peça captura duas ou mais peças sucessivamente.

O Jogo

O tabuleiro deve ser posicionado de modo que a grande diagonal comece do lado esquerdo de cada jogador. Assim, a primeira casa à esquerda de cada jogador será preta. O jogador que estiver jogando com as peças brancas começa o jogo, podendo dar o primeiro lance. A seguir, os jogadores alternam jogadas até o fim do jogo. As peças comuns só podem se movimentar para a frente, para uma casa preta livre na próxima linha, diagonal à sua casa atual. As damas podem ser movimentar em diagonal para frente e para trás para qualquer casa livre, desde que o caminho esteja livre. O jogo termina quando

todas as peças de um jogador forem capturadas ou quando este não puder mais fazer nenhum lance válido.

Captura

A captura das peças é obrigatória desde que seu adversário o avise, ou seja, se na vez de um jogador ele puder capturar uma peça adversária e for comunicado, ele deve fazê-lo. Se a captura não for realizada o adversário removerá a pedra (que deveria ter capturado) do jogo, é que é denominado de "soprar a peça. Quando tiverem duas ou mais capturas possíveis, o jogador deve realizar o lance onde houver o maior número de capturas. Em caso de equivalência, o jogador pode escolher qual das capturas vai fazer. As peças comuns só podem capturar para frente e para trás no momento da tomada em cadeia. No mais, as peças sempre capturam para frente. As damas podem capturar peças distantes na sua diagonal, desde que o caminho entre a dama e a peça capturada esteja livre, e o caminho entre a peça capturada e a casa de destino da dama esteja também livre. Quando uma captura é realizada, a peça capturada é removida do tabuleiro, ficando em poder do jogador que a capturou. Quando uma peça faz uma captura e fica numa posição onde é possível fazer outra captura, ela deve fazê-la na mesma jogada, realizando uma tomada em cadeia. A peça deve fazer isso até que não seja mais possível capturar peça alguma neste lance.

Regra de Empate

É decretado empate em qualquer momento da partida se ocorrerem 20 (vinte) lances sucessivos de Damas sem captura ou movimento de peças comuns.

Se uma mesma posição se produzir pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance será considerado um empate.

Se um jogador possuir três damas contra uma dama do outro jogador, será considerado empate se o jogador com o maior número de peças não conseguir obter vitória em vinte lances.

6.11 Dodgeball

§ Normas específicas:

A partida deverá ser realizada entre duas equipes.

Cada equipe terá o nº máximo de 16 jogadores por período.

As equipes são mistas, metade dos jogadores meninos e a outra metade meninas.

Cada tempo terá início com o posicionamento dos atletas na linha de fundo de seu campo.

Após o apito do árbitro os jogadores correrão para pegar as bolas que estarão colocadas sobre a linha central.

Serão 7 bolas por jogo.

Um jogador será eliminado da partida (“queimado”), quando a bola, arremessada pelo oponente bater em seu corpo e na sequência cair no chão. Mesmo, que esta bola tenha encostado anteriormente em outros jogadores de sua equipe. Nesse caso, o último estará queimado.

Um jogador será eliminado, após arremessar a bola no oponente, que na sequência agarra a bola.

Quando um jogador agarra a bola, ele recupera o jogador da própria equipe que foi eliminado anteriormente.

Quando um jogador queima um oponente, ele recupera um jogador da própria equipe que foi eliminado anteriormente.

A bola pode ser utilizada como escudo.

O jogo será realizado em 4 períodos, cada um com 8 minutos de duração.

Uma equipe se torna vencedora, quando conseguir terminar com menor número de jogadores queimados na somatória dos 04 (quatro) tempos da partida.

§ **Substituições:**

As substituições podem ser feitas de acordo com a ordem das inscrições dos alunos reservas.

§ **Empate:**

Em caso de empate, será vencedora a equipe que ganhou mais tempos de jogo.

6.12 Futsal

As regras observadas serão as mesmas adotadas pela Federação Internacional de Futebol, com exceção das regras adaptadas por este regulamento.

§ **Normas específicas:**

Número máximo de jogadores inscritos: 20. Caso não tenha 8 atletas inscritos nesta modalidade, a equipe poderá inscrever quantos atletas forem necessários da série/ano imediatamente anterior, desde que da mesma cor (equipe) olímpica. Entretanto, para jogar a quantidade de atletas não poderá exceder o número de seu adversário.

§ **Substituições:**

EF2: Cada equipe poderá jogar cada um dos quatro períodos com 5 jogadores, sendo que cada aluno não poderá jogar os quatro períodos.

Em caso de:

5 alunos - o primeiro período é decretado como W.O. e estes alunos jogam os outros 3 períodos com a mesma formação;

6 alunos - 6 jogam 3 períodos e 2 períodos serão jogados com um atleta a menos;

7 alunos - 6 atletas jogam 3 períodos e 1 atleta joga 2 períodos;
8 alunos - 4 atletas jogam 3 períodos e 4 atletas jogam 2 períodos;
9 alunos - 2 atletas jogam 3 períodos e 7 atletas jogam 2 períodos;
10 alunos - todos os atletas jogam 2 períodos;
11 alunos - 9 atletas jogam 2 períodos e 2 atletas jogam 1 período;
12 alunos - 8 atletas jogam 2 períodos e 4 atletas jogam 1 período;
13 alunos - 7 atletas jogam 2 períodos e 6 atletas jogam 1 período;
14 alunos - 6 atletas jogam 2 períodos e 8 atletas jogam 1 período;
15 alunos - 5 atletas jogam 2 períodos e 10 atletas jogam 1 período;
16 alunos - 4 atletas jogam 2 períodos e 12 atletas jogam 1 período;
17 alunos - 3 atletas jogam 2 períodos e 14 atletas jogam 1 período;
18 alunos - 2 atletas jogam 2 períodos e 16 atletas jogam 1 período;
19 alunos - 1 atleta joga 2 períodos e 18 atletas jogam 1 período;
20 alunos - Todos os atletas jogam 1 período;

EM: Trocas livres.

§ **Empate:**

Em caso de empate ao final do último período será jogada prorrogação de 3 minutos. Se ao final da prorrogação persistir o empate será cobrado um tiro direto alternado da marca penal até que haja diferença de um gol. A formação da equipe e os cobradores do tiro livre serão determinados pelos próprios alunos. Independente de quantos períodos eles tenham jogado.

6.13 Futebol Society

As regras observadas serão as mesmas adotadas pela Federação Internacional de Futebol Society, com exceção das regras adaptadas por este regulamento.

§ **Normas específicas:**

EF2: As equipes serão formadas por 7 atletas sendo que um atleta deve estar designado como goleiro. Caso não tenha 8 atletas inscritos nesta modalidade, a equipe poderá inscrever quantos atletas forem necessários da série/ano imediatamente anterior, desde que da mesma cor (equipe) olímpica. Entretanto, para jogar a quantidade de atletas não poderá exceder o número de seu adversário.

EM: As equipes serão formadas por 7 atletas sendo que um atleta deve estar designado como goleiro.

§ **Substituições:**

EF2: Cada equipe poderá jogar cada um dos quatro períodos com 7 jogadores, sendo que alguns alunos poderão jogar os quatro períodos.

Em caso de:

5 alunos - 5 alunos jogam 4 períodos com a mesma formação;
6 alunos - 6 alunos jogam 4 períodos com a mesma formação;
7 alunos - 7 alunos jogam 4 períodos com a mesma formação;
8 alunos - 4 atletas jogam 4 períodos e 4 atletas jogam 3 períodos;
9 alunos - 1 atleta joga 4 períodos e 8 atletas jogam 3 períodos;

10 alunos - 8 atletas jogam 3 períodos e 2 atletas jogam 2 períodos;
11 alunos - 6 atletas jogam 3 períodos e 5 atletas jogam 2 períodos;
12 alunos - 4 atletas jogam 3 períodos e 8 atletas jogam 2 períodos;
13 alunos - 2 atletas jogam 3 períodos e 11 atletas jogam 2 períodos;
14 alunos - todos os atletas jogam 2 períodos;
15 alunos - 2 atletas jogam 1 período e 13 atletas jogam 2 períodos;
16 alunos - 4 atletas jogam 1 período e 12 atletas jogam 2 períodos;
17 alunos - 6 atletas jogam 1 período e 11 atletas jogam 2 períodos;
18 alunos - 8 atletas jogam 1 período e 10 atletas jogam 2 períodos;
19 alunos - 10 atletas jogam 1 período e 9 atletas jogam 2 períodos;
20 alunos - 12 atletas jogam 1 período e 8 atletas jogam 2 períodos;

EM: Trocas livres.

Empate:

Em caso de empate ao final último período tempo será jogada prorrogação de 3 minutos. Se ao final da prorrogação persistir o empate será cobrado um tiro direto alternado da marca penal até que haja diferença de um gol. A formação da equipe e os cobradores do tiro livre serão determinados pelos próprios alunos. Independente de quantos períodos eles tenham jogado.

6.14 Handebol

As regras observadas serão as mesmas adotadas pela Federação Internacional de Handball, com exceção das regras adaptadas por este regulamento.

§ Normas específicas:

Será obrigatória a marcação na meia quadra de defesa para 6º e 7º anos.

Número máximo de jogadores inscritos: 20. Caso não tenha 8 atletas inscritos nesta modalidade, a equipe poderá inscrever quantos atletas forem necessários da série/ano imediatamente anterior, desde que da mesma cor (equipe) olímpica. Entretanto, para jogar a quantidade de atletas não poderá exceder o número de seu adversário.

§ Substituições:

EF2: Cada equipe poderá jogar cada um dos quatro períodos com 7 jogadores, sendo que alguns alunos poderão jogar os quatro períodos.

Em caso de:

5 alunos - 5 alunos jogam 4 períodos com a mesma formação;
6 alunos - 6 alunos jogam 4 períodos com a mesma formação;
7 alunos - 7 alunos jogam 4 períodos com a mesma formação;
8 alunos - 4 atletas jogam 4 períodos e 4 atletas jogam 3 períodos;
9 alunos - 1 atleta joga 4 períodos e 8 atletas jogam 3 períodos;
10 alunos - 8 atletas jogam 3 períodos e 2 atletas jogam 2 períodos;
11 alunos - 6 atletas jogam 3 períodos e 5 atletas jogam 2 períodos;
12 alunos - 4 atletas jogam 3 períodos e 8 atletas jogam 2 períodos;
13 alunos - 2 atletas jogam 3 períodos e 11 atletas jogam 2 períodos;

14 alunos - todos os atletas jogam 2 períodos;
15 alunos - 2 atletas jogam 1 período e 13 atletas jogam 2 períodos;
16 alunos - 4 atletas jogam 1 período e 12 atletas jogam 2 períodos;
17 alunos - 6 atletas jogam 1 período e 11 atletas jogam 2 períodos;
18 alunos - 8 atletas jogam 1 período e 10 atletas jogam 2 períodos;
19 alunos - 10 atletas jogam 1 período e 9 atletas jogam 2 períodos;
20 alunos - 12 atletas jogam 1 período e 8 atletas jogam 2 períodos;

EM: Trocas livres.

§ **Empate:**

Em caso de empate ao final do último período será jogada uma prorrogação de 3 minutos. Se ao final da prorrogação persistir o empate será cobrado um tiro de sete metros alternado até que haja diferença de um gol. A formação da equipe e os cobradores do tiro de 7 metros serão determinados pelos próprios alunos. Independente de quantos períodos eles tenham jogado.

6.15 Passa ou Repassa

As inscrições serão feitas antecipadamente com os professores de Educação Física. Não serão aceitas inscrições no período das Olimpíadas.

As equipes serão formadas por até dois alunos de cada série, sendo um menino e uma menina, totalizando 14 alunos em cada equipe.

Todas as equipes deverão comparecer na hora exata do início da atividade, pois as equipes que jogarão entre si serão sorteadas no início da atividade.

Jogarão duas equipes por vez e as equipes que vencerem as eliminatórias jogarão entre si disputando o 1º lugar.

O jogo consiste em perguntas e respostas de conhecimentos gerais, envolvendo as disciplinas e o conteúdo correspondente a cada uma delas. As perguntas foram formuladas pelos professores da escola responsáveis pelas disciplinas.

O jogo inicia com duas equipes, sendo que será sorteada a equipe que começa a responder. Cada série terá uma rodada de 3 perguntas correspondente ao seu ano. Iniciaremos com perguntas aos alunos dos 6º anos e assim o jogo continua sucessivamente até a 3ª série do EM.

O árbitro sorteará uma pergunta, falará em voz alta e clara somente uma vez. Os alunos terão 10" (segundos) para responder. Após os 10" eles não poderão mais responder passando para os alunos da outra equipe, que terão 10" para responder. Caso não saibam eles repassam e então todos os alunos da primeira equipe podem ajudar com a resposta, mas somente os alunos da série que respondem.

Nenhuma equipe pode "soprar" para os alunos que estiverem jogando, somente podem ajudar quando a pergunta for repassada, sob pena de pontuação para a equipe adversária ou invalidação da rodada.

A equipe que errar a resposta ou soprar, perderá a rodada e pontuará a equipe adversária.

Se nenhuma equipe responder não há pontuação e o jogo continua.

A equipe que responder corretamente ganhará 1 ponto. Será vencedor aquele que ao final da partida contabilizará o maior número de pontos.

Somente jogarão alunos que fizeram a inscrição antecipada com os professores. Caso um aluno que esteja inscrito falte ou não compareça a equipe poderá ser completada pelo jogador reserva devidamente inscrito. Caso persista a ausência a equipe jogará com aquele jogador que estiver presente e este deverá responder às perguntas sozinho.

6.16 Show de talentos

As inscrições serão feitas antecipadamente com os professores de Educação Física. Não serão aceitas inscrições no período das Olimpíadas.

Cada equipe poderá se inscrever com até 3 apresentações: uma apresentação de 6º e/ou 7º ano, uma apresentação de 8º e/ou 9º ano e uma apresentação do EM.

Ao se inscreverem as equipes deverão colocar o tipo de apresentação que será feita.

As apresentações podem ser feitas com quantos integrantes acharem necessário. As apresentações não serão avaliadas pelo número de integrantes e sim pela qualidade da apresentação.

Fica sob responsabilidade da equipe que se apresentará levar toda a estrutura que precisará para a apresentação, como figurino, instrumentos musicais, objetos cênicos e outros. A apresentação será feita no Teatro Dom Nery no sábado, dia 23 de junho de 2018 a partir das 19h00. As equipes terão das 16h00 às 16h45 para ensaio no teatro.

As equipes podem se apresentar com coreografias, canto, instrumentos musicais, banda, acrobacias, circo, mágica, mímica, performances, interpretações teatrais.

Cada equipe terá um tempo total de 9' para realizar as três apresentações, divididos em até 3' por apresentação. Neste tempo também será contabilizado as trocas de montagem e desmontagem da estrutura das apresentações, sendo que estas deverão ser feitas pelos próprios alunos. Não será permitido ultrapassar o tempo total. Por isso os grupos de cada equipe que se apresentarão deverão ajudar uns aos outros.

Os professores que irão julgar serão do Departamento de Artes e os mesmos irão montar o critério de avaliação.

Cada apresentação terá uma nota de 05 a 10 e a pontuação final por equipe será a somatória de notas de cada apresentação. A equipe que não tiver um apresentação não receberá a pontuação daquela apresentação. Ao final da somatória da pontuação dos grupos será classificado o 1º, 2º, 3º e 4º lugar e esta pontuação será atribuída a todas as classes pertencentes à equipe/cor.

6.17 Spelling Bee:

Cada classe deve inscrever com o professor de Educação Física 2 alunos para serem os *spellers*.

Desse modo, cada cor terá 12 *spellers*.

Só serão aceitos no dia da competição os *spellers* que tenham sido inscritos previamente. As equipes podem inscrever reservas para o caso de imprevistos com o titular.

As professoras de Inglês divulgam a lista com 150 palavras para o *spelling bee* e trabalham com essa lista em sala de aula.

As palavras da lista devem conter apenas singular ou plural irregular. Para palavras homófonas (ex. which, witch), o professor deve dar um exemplo.

Para palavras com hífen, os alunos devem dizer “*hyphen*”. Para palavras com letra maiúscula, os alunos devem dizer “capital A ou capital E...”. Para palavras com duas letras iguais, uma em seguida da outra, serão aceitos tanto “double A” quanto “A-A”.

Competição:

Todas as equipes deverão comparecer na hora exata do início da atividade, pois as equipes que jogarão entre si serão sorteadas no momento do jogo.

Jogarão duas equipes por vez e as equipes que vencerem as eliminatórias jogarão entre si disputando o 1º lugar.

A equipe define a sequência de alunos (*spellers*) para responder.

Uma professora de Inglês fica responsável por falar as palavras, outra por anotar o que o *speller* fala e outra para anotar a pontuação.

O professor de Educação Física fica responsável por cronometrar.

O cavalete com fita zebra divide a plateia dos *spellers*.

As rodadas são organizadas por série (Ex. 6º. ano verde, 6º. ano branco, 6º. ano vermelho, 6º. ano azul, 7º. ano verde... até a 3ª. série do ensino médio).

Cada *speller* soletra duas palavras. Em caso de falta da dupla e dos reservas, o *speller* pode soletrar as 4 palavras.

A professora de Inglês diz a palavra a ser soletrada 2 vezes e sinaliza para o professor de Educação Física, iniciando os 20 segundos cronometrados.

O *speller* deve soletrar e dizer a palavra para sinalizar que finalizou. Se o *speller* errar, mas se corrigir dentro dos 20 segundos, sua resposta é considerada correta.

Em caso das séries em que todos os spellers faltaram, o speller da série anterior soletrará 2 ao invés de 4 palavras.

Pontuação:

Acertos - 1 ponto;

Erros - 0 ponto.

Vence a equipe que acumular mais pontos!

Em caso de empate, haverá uma rodada extra entre qualquer aluno da equipe.

6.18 Vôlei

As regras observadas serão as mesmas adotadas pela Federação Internacional de Volleyball, com exceção das regras adaptadas por este regulamento.

Altura da rede:

2,35 m.

§ Normas específicas:

Os jogos serão no formato melhor de 3 sets de 21 pontos (set de desempate melhor de 15 pontos).

Todos os sets deverão ser finalizados com diferença mínima de 2 pontos até o limite de 30 pontos.

7º ano:

Saque: Por baixo até a linha de 3m e Por cima (Tipo tênis) somente atrás da linha do fundo da quadra.

Em caso de marcar 3 pontos consecutivos de saque, será obrigatório realizar o rodízio da equipe que está em posse de bola e alterar a pessoa do saque.

Recepção do Saque: pode agarrar a bola ou utilizar o fundamento técnico do voleibol. Em caso de agarrar a bola é obrigatório passar a bola para um companheiro (a) de equipe, que por sua vez, deverá utilizar o fundamento técnico do voleibol. Portanto, para passar a bola para quadra do adversário é obrigatório utilizar o fundamento técnico do voleibol.

8º e 9º anos:

Saque: Por baixo até a linha de 3m e Por cima (Tipo tênis) somente atrás da linha do fundo da quadra.

Em caso de marcar 3 pontos consecutivos de saque, será obrigatório realizar o rodízio da equipe que está em posse de bola e alterar a pessoa do saque.

Recepção do Saque: pode utilizar 2 fundamentos técnicos do voleibol que contará como apenas 1. Em caso da utilização deste recurso, é obrigatório passar a bola para um companheiro (a) da sua equipe.

§ Substituições:

EF2: Cada equipe poderá jogar cada um dos três sets com 6 jogadores. Caso não tenha 8 atletas inscritos nesta modalidade, a equipe poderá inscrever quantos atletas forem necessários da série/ano imediatamente anterior, desde que da mesma cor (equipe) olímpica. Entretanto, para jogar a quantidade de atletas não poderá exceder o número de seu adversário. Alguns alunos poderão jogar os 3 sets.

Em caso de:

4 alunos - todos os alunos jogam os 3 sets;

5 alunos - todos os alunos jogam os 3 sets;

6 alunos - todos os alunos jogam os 3 sets;

7 alunos - 4 atletas jogam 3 sets e 3 atleta jogam 2 sets;

8 alunos - 2 atletas jogam 3 sets e 6 atletas jogam 2 sets;

9 alunos - 9 atletas jogam 2 sets;

10 alunos - 8 atletas jogam 2 sets e 2 atletas jogam 1 set;

11 alunos - 7 atletas jogam 2 sets e 4 atletas jogam 1 set;

12 alunos - 6 atletas jogam 2 sets e 6 atletas jogam 1 set;

13 alunos - 5 atletas jogam 2 sets e 8 atletas jogam 1 set;

14 alunos - 4 atletas jogam 2 sets e 10 atletas jogam 1 set;

15 alunos - 5 atletas jogam 2 períodos e 10 atletas jogam 1 período;

16 alunos - 4 atletas jogam 2 sets e 12 atletas jogam 1 set;

17 alunos - 3 atletas jogam 2 sets e 14 atletas jogam 1 set;
18 alunos - todos os atletas jogam 1 set.

EM: Trocas livres, observando que o jogador que iniciar um set como reserva e ingressar no jogo somente poderá ser substituído novamente após um rodízio completo.

6.19 Xadrez

Disputas em eliminatória simples, os atletas se encontram por série.

Tempo máximo de duração da partida será de 20 minutos. Se empatar mais 5 minutos de prorrogação, se empatar novamente, nova partida relâmpago de 5 minutos.

Descrição

O jogo de Xadrez tem dois participantes, que usam um tabuleiro para jogar.

Jogadores - 2.

Peças - 32 peças, 16 brancas e 16 pretas. Sendo que ambas as cores possuem:

2 Torres

2 Cavalos

2 Bispos

1 Dama

1 Rei

8 Peões

Tabuleiro - tabuleiro de 64 casas, claras e escuras.

Objetivo - Impor o xeque-mate ao adversário ou o seu rendimento.

Definições

Xeque - Rei sob ameaça de captura.

Xeque-mate - Rei sob ameaça de captura, sem que ele tenha como escapar.

Captura - Determinada peça toma a posição de uma outra peça adversária. Esta é removida da partida.

O Jogo

O tabuleiro deve ser posicionado de modo que a 1ª casa a esquerda de cada jogador (casa "a1" para as peças brancas e "h8" para as peças pretas) seja da cor preta. O jogador que estiver jogando com as peças brancas começa o jogo, podendo fazer o primeiro movimento. A seguir, os jogadores alternam jogadas até o fim do jogo.

Movimentação das Peças

Torre - A movimentação da torre se dá somente de forma **horizontal** (linhas do tabuleiro) ou **vertical** (colunas do tabuleiro).

Bispo - Esta peça se movimenta somente nas diagonais do tabuleiro.

Dama - Uma dama pode se movimentar tanto na **horizontal** como na **vertical** (assim como uma torre) ou nas **diagonais** (assim como um bispo).

Rei - Se movimenta em qualquer direção mas com limitação quanto ao número de casas. O limite de casas que um rei pode se deslocar é de uma casa por

lance. O rei NUNCA pode fazer um movimento que resulte em um xeque para ele.

Peão - O peão somente pode fazer movimentos adjacentes à sua posição anterior, isto é, não pode retroceder. O peão, assim como o rei só pode deslocar-se 1 casa à frente por lance, no entanto, quando o peão ainda está na sua posição inicial, este pode dar um salto de 2 casas à frente.

Cavalo - É a única peça que pode "saltar" sobre outras peças. A movimentação do cavalo é feita em forma de "L", ou seja, anda 2 casas em qualquer direção (vertical ou horizontal) e depois mais uma em sentido perpendicular.

Nenhuma peça, quando deslocada, pode ocupar uma casa que já está sendo ocupada por outra peça da mesma cor.

Quando a casa de destino de uma peça, quando em movimento, estiver sendo ocupada por uma peça de cor adversária, a peça em movimento efetuará a captura da adversária.

A captura feita por peças do tipo peão só é possível quando a peça a ser capturada estiver deslocada uma linha à frente e 1 coluna a direita ou à esquerda. A captura se dá na diagonal.

Movimentos Especiais

Roque - É um movimento que envolve 2 peças da mesma cor. São elas o Rei e qualquer uma das torres. O roque é feito ao mover o rei 2 casas para qualquer lado na **horizontal**. Para se fazer um roque é obrigatório satisfazer as seguintes condições:

O Rei não pode ter sido mexido até o momento do roque. Tem que estar na posição inicial.

Assim como o Rei, a Torre também não pode ter sido mexida, portanto deve estar na sua posição inicial.

As casas pelas quais o Rei irá passar, não podem estar sob ameaça das peças adversárias.

Não pode haver nenhuma peça obstruindo o caminho onde passarão Rei e Torre.

OBS: Para efetuar o Roque, clique sobre o Rei e clique sobre a posição desejada. O sistema moverá a Torre automaticamente.

Captura en-passant - Esta captura é um tipo especial feita por peões. Regras para a captura en-passant:

O peão a ser capturado deve ter feito o lance inicial de 2 casas.

O peão que vai fazer a captura, pode fazê-la como se o peão a ser capturado estivesse exatamente 1 casa à frente da sua posição inicial e deslocado 1 coluna a esquerda ou à direita como na captura normal.

Promoção de Peões

Um peão, ao alcançar a última linha do tabuleiro (no caso das brancas a linha 8, e no caso das pretas a linha 1) é promovido, o jogador é obrigado a escolher entre uma das seguintes peças para substituí-lo:

Dama
Torre
Bispo
Cavalo

Vitória

Só existem 2 formas de um jogador vencer. São elas:

Se o jogador fazer um Xeque-Mate ao adversário.

Se o adversário desistir da partida.

Na sala ranqueada, ainda um jogador pode ganhar se o seu adversário atingir o tempo limite.

Empates

Uma partida é considerada empatada quando:

Um jogador não puder mais efetuar jogadas consideradas legais.

Um jogador propor o empate e o outro aceitar.

Os jogadores não tiverem mais peças suficientes para dar xeque-mate ao adversário. É considerado material insuficiente:

O Rei e um Bispo

O Rei e um Cavalo

O Rei e dois Cavalos contra um Rei sozinho

Um jogador oferecer xeque-perpétuo.

Forem feitas 50 jogadas sem captura e sem movimentação de peão.

Determinada posição ocorrer pela 3ª vez durante uma partida.

Rei Afogado

O "rei afogado" é uma posição que ocorre em duas circunstâncias ao mesmo tempo:

O jogador da vez não tem jogadas legais para realizar

O rei do jogador da vez não está em xeque e não pode movimentar nenhuma peça;

Quando isto acontece, se diz que o rei está "afogado" e a partida termina em empate.

6.20 PROVA DO LACRE

Serão colocadas quatro garrafas idênticas na janela da sala do grêmio, cada uma pintada da cor de sua respectiva equipe.

No período das Olimpíadas de sexta (22/06) a terça (26/06), os alunos de cada cor poderão levar os lacres e colocar nas garrafas. Ao término do dia 26, as garrafas serão guardadas e fechadas na sala do grêmio.

No último dia, 27/07, as garrafas que foram pesadas anteriormente, ainda vazias, serão pesadas novamente para conseguir calcular a massa apenas dos lacres.

Vencerá a competição a equipe que tiver a garrafa com o maior peso de lacres.

7. PONTUAÇÃO

A pontuação será atribuída de forma geral para cada resultado conquistado nas modalidades esportivas e atividades, a saber:

§ 1º lugar – 25 pts

§ 2º lugar – 20 pts

§ 3º lugar – 15 pts

§ 4º lugar – 10 pts

7.1 Ao final dos jogos as equipes serão classificadas a partir da somatória dos pontos conquistados.

7.2 Serão premiados por modalidade os alunos das equipes que ficarem em primeiro lugar com medalha de ouro, e somente no atletismo, serão premiados o 1º, 2º e 3º lugar com medalhas de ouro, prata e bronze respectivamente.

7.3 A classe que fizer a maior pontuação geral será nomeada **CLASSE DESTAQUE**. Faremos a divulgação no encerramento.

8. PLANO DE CHUVA

§ As modalidades Futebol de Campo e Atletismo serão canceladas.

§ Os jogos que ocorrem nas quadras descobertas serão remanejados para outros espaços conforme a tabela abaixo:

6ª FEIRA DIA 22/06	
SEM CHUVA	CHUVA
Quadra externa 1 – Basquetebol	Quadra 1 F1 (entrada)
Quadra externa 2 – Basquetebol	Quadra 3 F1 (fundo)

2ª FEIRA DIA 25/06	
SEM CHUVA	CHUVA

Quadra externa 1 – Handebol/ Vôlei	Quadra 3 F1 (fundo)
Quadra externa 2 – Futsal	Quadra 1 F1 (entrada)

3ª FEIRA DIA 26/06	
SEM CHUVA	CHUVA
Quadra externa 1 – Basquetebol	Quadra 1 F1 (entrada)
Quadra externa 2 – Basquetebol	Quadra 3 F1 (fundo)
Quadra externa 1 – Voleibol/ Futsal	Quadra 1 F1 (entrada)
Quadra externa 2 – Volei/ Handebol	Quadra 3 F1 (fundo)

4ª FEIRA DIA 27/06	
SEM CHUVA	CHUVA
Quadra externa 1 – Basquetebol	Quadra 3 F1 (fundo)
Quadra externa 2 – Handebol	Quadra 1 F1 (entrada)

9. ORIENTAÇÃO AOS PROFESSORES MESÁRIOS

- § Conferir os alunos de cada tempo de jogo.
- § Assegurar que as substituições sejam feitas com rigor.
- § Assegurar o cumprimento dos horários dos jogos.
- § Anotar as intercorrências na súmula.
- § Quando houver dúvidas, consultar as informações, os árbitros ou o Professor de Educação Física responsável pelo período.

- § O árbitro deverá passar no comitê para pegar as caixas com o material de jogo e as pastas com as súmulas.
- § Conferir seus horários e locais de jogos com antecedência. Os horários ficam no mural na sala do CO (Comitê Olímpico).
- § Quando terminar o período de jogo trazer o material e as bolas para o comitê organizador.
- § Não deixar os alunos brincarem com as bolas mesmo nos intervalos dos jogos.
- § Verificar se o aluno está jogando com a camiseta da sua equipe devidamente numerada. Caso contrário, ele ficará impossibilitado de participar de seu jogo.
- § Será permitido o uso de colete de outra cor quando houver coincidência de cor entre as equipes e nas modalidades que houver goleiro. Recolher todos coletes que forem levados para as quadras.