



1. CALENDÁRIO

Data: 08/09 a 11/09/2015

Abertura: 08/09 às 7h10' Ginásio de Esportes.

Encerramento: 11/09 às 17hs no Ginásio de Esportes.

Horário das atividades: 7h10' às 18h30'

2. MODALIDADES

- Vôlei
- Basquete
- Handebol
- Futsal
- Futebol de Campo
- Badminton
- Dodgeball
- Atletismo (revezamento 4x50m, Arremesso de Pelota/Peso, Salto em distância)
- Passa ou repassa
- Show de talentos
- Circuito
- Teatro

3. REGULAMENTO GERAL

3.1 Ensino Fundamental 2

- É obrigatório o uso da camiseta de sua equipe, devidamente numerada ao participar de alguma atividade ou em momento de jogo.
- As partidas serão disputadas em 3 tempos de 10 minutos com 1' de intervalo entre os tempos.
- Os alunos somente poderão participar de 1 ou 2 tempos de cada partida conforme inscrição na súmula, a menos que não haja nº suficiente de alunos em sala.
- Caso não haja nº suficiente de alunos em sala para formar uma equipe, poderão ser chamados alunos do ano anterior da mesma equipe para completar a equipe.
- Os alunos poderão participar de até 3 tempos, quando o nº de vagas for maior do que o nº de alunos na classe. Neste caso seus nomes já estarão impressos na súmula.
- Os alunos somente poderão ser substituídos pelos reservas inscritos nas súmulas e de acordo as normas de cada modalidade.
- Existe uma lista especial de reservas para cada classe e para cada modalidade nas pastas. Esta lista deverá ser respeitada na ordem das inscrições. Para que seja possível acontecer o jogo, o aluno poderá até jogar 3 tempos.

- Caso a equipe do 1º tempo não estiver em quadra com o nº mínimo de jogadores no horário exato da partida, será considerado WO do tempo. O 2º tempo se iniciará 5' após o horário do início da partida. Caso a equipe do 2º tempo não estiver com o nº mínimo de jogadores, será considerado WO do jogo.
- As partidas serão disputadas por eliminatórias simples.
- Estará em 3º lugar a equipe que tiver sido derrotada pela equipe que se tornar campeã.

3.2 ENSINO MÉDIO

- É obrigatório o uso da camiseta de sua equipe, devidamente numerada ao participar de alguma atividade ou em momento de jogo.
- As partidas serão disputadas em 2 tempos de 15 minutos com 1' de intervalo entre os tempos.
- As trocas poderão ser feitas à vontade desde que os alunos estejam inscritos na súmula, não sendo necessário seguir os tempos e sim as inscrições.
- Caso não haja nº suficiente de alunos em sala para formar uma equipe, poderão ser chamados alunos do ano anterior da mesma equipe para completar a equipe.
- Os alunos poderão participar de até 2 tempos, quando o nº de vagas for maior do que o nº de alunos na classe. Neste caso seus nomes já estarão impressos na súmula.
- Os alunos poderão ou não ser substituídos pelos reservas inscritos nas súmulas, fazendo substituição livre de acordo com as normas de cada modalidade.
- Existe uma lista especial de reservas para cada classe e para cada modalidade nas pastas. Esta lista deverá ser respeitada na ordem das inscrições. Para que seja possível acontecer o jogo, o aluno poderá até jogar 2 tempos.

- Caso a equipe do 1º tempo não estiver em quadra com o nº mínimo de jogadores no horário exato da partida, será considerado WO do tempo. O 2º tempo se iniciará 5' após o horário do início da partida. Caso a equipe do 2º tempo não estiver com o nº mínimo de jogadores, será considerado WO do jogo.
- As partidas serão disputadas por eliminatórias simples.
- Estará em 3º lugar a equipe que tiver sido derrotada pela equipe que se tornar campeã.

4. MÍNIMO DE JOGADORES POR MODALIDADE

- Vôlei – 6
- Handebol – 5
- Basquete – 3
- Futsal – 3
- Futebol de Campo – 6 (F2) / 5 (EM)
- Badminton – 2
- Dodgeball – 10 (5 meninos e 5 meninas)
- Circuito – 14 (sendo 2 de cada série)
- Passa ou repassa – 7 (sendo um de cada série)
- Show de talentos – 1
- Atletismo (Revezamento – 4, Arremesso de Peso/Pelota – 1, Salto em distância – 1)

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

- Vôlei – 1 set a zero
- Handebol – 10 gols
- Futsal – 5 gols
- Futebol de Campo – 4 gols
- Basquete – 12 pontos
- Badminton – 1 set a zero
- Dodgeball – 5x0

6. REGULAMENTO POR MODALIDADE

6.1 Vôlei

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

- **Altura da rede:**

Masculino:

2,43 m (3º ano EM);
2,35 m (1º e 2º anos EM);
2,30 m (9º ano EF2);
2,25 m (8º ano EF2);
2,20 m (7º ano EF2).

Feminino:

2,24 m (3º ano EM);
2,20 m (1º e 2º anos EM);
2,15 m (9º ano EF2);
2,10 m (8º ano EF2);
2,05 m (7º ano EF2).

- **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.

Jogador líbero – permitido somente a partir do 9º ano.

Saque: Por baixo – obrigatório até 8º ano / Tipo tênis – liberado a partir do 9º ano, mas com salto somente a partir do 1º ano EM.

Linha de 3 m – o jogador que irá sacar deverá fazê-lo no máximo a 3 m de distância da linha de saque (obrigatório até o 9º ano).

- **Substituições:**

EF2: Cada equipe poderá jogar cada um dos três tempos com 6 jogadores, sendo que os seis jogadores que jogaram o primeiro set não poderão jogar o segundo set nem o terceiro set. Exceção: Se a equipe tiver menos que 18 jogadores inscritos, para o terceiro set os jogadores em quadra ficam a critério de cada equipe.

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.

6.2 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.

Número máximo de jogadores inscritos: 21. Caso não haja número suficiente de atletas, a equipe poderá inscrever tantos atletas quanto necessário da série/ano imediatamente anterior, desde que da mesma cor (equipe) olímpica.

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 três tempos com 5 jogadores, sendo que os cinco jogadores que jogaram o primeiro tempo não poderão jogar o segundo tempo nem o terceiro tempo.

EM: Trocas livres.

Exceção: Se a equipe tiver menos que 15 jogadores inscritos no EF2, para o terceiro tempo os jogadores em quadra ficam a critério de cada equipe. Para o EM, se a equipe tiver menos que 10 atletas, para o segundo tempo, os atletas que não jogaram o primeiro tempo deverão jogar o segundo tempo e não poderão ser substituídos.

- **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.

6.3 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: 27. Caso não haja número suficiente de atletas, a equipe poderá inscrever tantos atletas quanto necessário da série/ano imediatamente anterior, desde que da mesma cor (equipe) olímpica.

- **Substituições:**

EF2: Cada equipe poderá jogar cada um dos três tempos com 7 jogadores, sendo que os sete jogadores que jogaram o primeiro tempo não poderão jogar o segundo tempo nem o terceiro tempo.

EM: Trocas livres.

Exceção: Se a equipe tiver menos que 21 jogadores inscritos, para o terceiro tempo (EF2) os jogadores em quadra ficam a critério de cada equipe.

- **Empate:**

Em caso de empate ao final do terceiro tempo 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.

6.4 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: 21. Caso não haja número suficiente de atletas, a equipe poderá inscrever tantos atletas quanto necessário da série/ano imediatamente anterior, desde que da mesma cor (equipe) olímpica.

- **Substituições:**

EF2: Cada equipe poderá jogar cada um dos três tempos com 5 jogadores, sendo que os cinco jogadores que jogaram o primeiro tempo não poderão jogar o segundo tempo nem o terceiro tempo.

EM: Trocas livres.

Exceção: Se a equipe tiver menos que 15 jogadores inscritos, para o terceiro tempo os jogadores em quadra ficam a critério de cada equipe (EF2).

- **Empate:**

Em caso de empate ao final do terceiro 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.

6.5 Futebol de Campo

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

- **Normas específicas:**

EF2: As equipes serão formadas por 9 atletas sendo que um atleta deve estar designado como goleiro.

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 três tempos com 9 jogadores (sendo 1 goleiro), sendo que os nove jogadores que jogaram o primeiro tempo não poderão jogar o segundo tempo nem o terceiro tempo.

EM: Trocas livres.

Exceção: Se a equipe tiver menos que 21 jogadores inscritos, para o terceiro tempo os jogadores em quadra ficam a critério de cada equipe (EF2).

- **Empate:**

Em caso de empate ao final do terceiro 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.

6.6 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 no máximo 3 sets.

A equipe que atingir 2 sets será decretado vencedor da partida.

Cada set vai até 15 pontos.

- **Empate:**

Se persistir empatado o set, deverá haver uma diferença de 2 pontos.

- **Substituições:**

Cada equipe poderá jogar cada um dos sets com até 2 jogadores que poderão ser substituídos pelos reservas (número máximo de 2) somente em caso de lesão ou ausência. As equipes poderão jogar cada um dos sets com duplas diferentes, desde que devidamente inscritas com antecedência.

Exceção: Se a equipe tiver menos que 4 jogadores inscritos, para o terceiro set os jogadores em quadra ficam a critério de cada equipe.

6.7 Dodgeball

- **Normas específicas:**

A partida deverá ser realizada entre duas equipes.

Cada equipe terá o nº máximo de 16 jogadores.

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 sua quadra.

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

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 resvalado anteriormente em outros jogadores de sua equipe.

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. Um jogador não deverá ficar com a posse da bola por mais de 5 segundos.

Uma equipe se torna vencedora, quando conseguir terminar com maior número de jogadores na somatória dos 03 (três) 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 2 dos 3 tempos de jogo.

6.8 Atletismo – revezamento 4x50m

- **Normas específicas:**

Cada equipe se constituirá de 04 (quatro) alunos.

Os alunos dos 6º e 7º anos poderão competir com até dois grupos.

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, com risco de desclassificação.

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.

A troca de bastão deverá ser feita na zona de troca, que começa a 12 (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.

- **Substituições:**

As substituições somente poderão ser feitas pelos reservas devidamente inscritos e em caso de ausência do atleta titular.

6.9 Atletismo – arremesso de pelota/ peso

- **Normas específicas:**

Será utilizada a Pelota para 6º e 7º anos e o Peso para 8º, 9º e EM.

Cada classe de 6º e 7º anos será representada por no máximo 03 (três) alunos e 03 (três) alunas. Para 8º, 9º nos e EM cada classe será representada por no máximo 02 (dois) alunos e 02 (duas) alunas.

A pelota deverá ser arremessada acima do ombro do atleta.

O peso deverá ser mantido em contato com o pescoço 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.

Cada aluno (a) terá 03 (três) arremessos na competição. A maior medida será utilizada para comparar com a dos outros atletas.

- **Substituições**

As substituições somente poderão ser feitas pelos reservas devidamente inscritos e em caso de ausência do atleta titular.

6.10 Atletismo – salto em distância

- **Normas específicas:**

As equipes de alunos de 6º e 7º anos poderão competir com no mínimo 01 (um) e no máximo 03 (três) atletas.

As equipes de alunos de 8º, 9º ano e Ensino Médio poderão competir com no mínimo de 01 (um) e no máximo 02 (dois) atletas.

Cada atleta terá no máximo 03 (três) tentativas.

O vencedor será o atleta que fizer a maior distância.

Terá o salto considerado invalidado o atleta que pisar além da tábua de impulsão (queimar).

Será considerada para a medida a marca na caixa de areia que estiver mais próxima da tábua de impulsão até o momento que o atleta saia completamente da caixa de areia.

- **Substituições:**

As substituições somente poderão ser feitas pelos reservas devidamente inscritos e em caso de ausência do atleta titular.

6.11 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 momento do jogo.

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 o 3º ano 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 que responder às perguntas sozinho.

6.12 Show de talentos

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

Cada equipe deverá 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 escola fornecerá uma estrutura de caixa de som, palco (cantina) e microfone.

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

Cada equipe terá um tempo total de 12' para realizar as três apresentações, divididos em até 4' 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.

Horário das apresentações:

12:00 às 12:12hs – **Equipe Branca**
12:15 às 12:27hs – **Equipe Azul**
12:30 às 12:42hs – **Equipe Verde**
12:45 às 12:58hs – **Equipe Vermelha**

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.

6.13 Circuito

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

As equipes serão formadas por dois alunos de cada série, sendo um menino e uma menina, totalizando 14 alunos em cada equipe. Poderá ter um reserva menino e uma menina, para cada série caso o aluno não compareça no momento da atividade. Os reservas deverão ser inscritos juntamente com a equipe.

Todas as equipes deverão comparecer na hora exata do início da atividade (ginásio), pois será sorteada a ordem que cada equipe jogará.

Os alunos que irão participar deverão comparecer no ginásio para que os professores expliquem as atividades.

Irá jogar somente uma equipe por vez via sorteio. O restante dos alunos deverá esperar sua vez na arquibancada.

O jogo consiste em 12 estações com atividades que envolvem agilidade, força, equilíbrio, coordenação motora, potência, entre outras capacidades físicas, sendo que 6 atividades serão específicas para os 6º, 7º e 8º anos, e outras 6 atividades serão específicas para 9º ano e EM.

A equipe campeã será aquela que completar TODO o circuito, um aluno por vez, no menor tempo possível.

Os alunos participantes deverão ficar atentos à explicação dos professores para que as atividades sejam executadas corretamente.

Haverá um árbitro de saída, um árbitro de percurso para as atividades de 6º a 8º ano, um árbitro de percurso para atividades de 9º e EM e um árbitro de chegada (final). Este árbitro de chegada é quem ficará com o controle do cronômetro.

Caso o aluno esqueça qual é a atividade a ser feita ele poderá perguntar ao seu árbitro.

7. PONTUAÇÃO

7.1 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

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

7.3 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.

7.4 Também será premiada a classe que fizer a maior pontuação geral. Esta será nomeada CLASSE DESTAQUE.

8. PLANO DE CHUVA

- As modalidades Futebol de Campo, Atletismo e Dodgeball serão canceladas.
- Os jogos que ocorrem nas quadras descobertas serão remanejados para outros espaços conforme a tabela abaixo:

3ª FEIRA DIA 08/09	
SEM CHUVA	CHUVA
Quadra externa 1 - vôlei	Quadra 1 ginásio (próximo mezanino)
Quadra externa 2 – vôlei	Quadra 3 ginásio (fundo)
Ginásio - handebol	Quadra 2 ginásio (centro)

4ª FEIRA DIA 09/09	
SEM CHUVA	CHUVA
Quadra externa 1 – basquete/futsal	Quadra 2 ginásio (centro)
Quadra externa 2 – vôlei/ futsal	Quadra 3 ginásio (fundo)
Ginásio - handebol	Quadra 1 ginásio (próximo mezanino)

5ª FEIRA DIA 10/09	
SEM CHUVA	CHUVA
Quadra externa 1 – basquete	Quadra 2 ginásio (centro)
Quadra externa 2 – futsal/ handebol	Quadra 3 ginásio (fundo)
Ginásio - futsal	Quadra 1 ginásio (próximo mezanino)

6ª FEIRA DIA 11/09	
SEM CHUVA	CHUVA
Quadra externa 1 – basquete	Quadra 2 ginásio (centro)
Quadra externa 2 – handebol	Quadra 3 ginásio (fundo)
Ginásio - futsal	Quadra 1 ginásio (próximo mezanino)