

Regimento dos XXV Jogos Internos – 2019

- **Finalidade**

Elevar o esporte de modo geral, estimulando a prática saudável pelos alunos e incentivar o espírito de equipe, liderança e união. Estabelecendo uma interação sócio recreativa entre os participantes.

- Os XXV Jogos Internos do Colégio e Curso Evolução, contarão com a participação de todas as turmas do Ensino Fundamental Anos Finais.
- As turmas serão divididas em duas categorias:
- Cat. “C” – 6ºs e 7ºs anos – manhã, tarde e noite.
- Cat. “D” – 8ºs e 9ºs anos - manhã, tarde e noite.

As modalidades esportivas que serão disputadas pela categoria C e D.

- Futsal (masculino e feminino)
- Voleibol (masculino e feminino)
- Basquetebol (masculino e feminino)
- Handebol (masculino e feminino)
- Tênis de mesa (masculino e feminino)
- Judô (masculino e feminino)

Apenas na categoria C (6ºs e 7ºs anos) uma sala poderá formar duas equipes de futsal do mesmo naipe.

Os Jogos acontecerão nos turnos da manhã, tarde e noite e serão conduzidos pelas regras oficiais de cada modalidade esportiva, havendo algumas adaptações destas no que se referem ao tempo das partidas, quantidade de cartões e faltas admitidas no handebol e futsal, bem como, contagem de pontos e sets no voleibol.

- Quando uma sala (turma) não participar dos jogos internos, e um aluno(a) desejar participar dos XXV jogos, o mesmo poderá se inscrever em outra sala.
- O aluno em questão deve informar a coordenação de Esportes (prof. Eduardo) e a Supervisão Pedagógica (Ana Beatriz).
- O procedimento de inscrição desse aluno(a) será realizado por sorteio na presença dos representantes das turmas para definir a sala que o aluno (a) irá jogar.
- Só entrará no sorteio a série que se candidatar para receber o aluno e não estiver com os times completos (12 jogadores para a Categoria C e 10 para a categoria D).
- Quando a sala (turma) não participar dos XXV Jogos Internos, o aluno(a) usa o camisa (padrão) da que ele for jogar.
- Caso a sala participe mais não tem o seu naipe masculino ou feminino, usar a camisa da sala de origem.

- *Organização e Direção.*

Os jogos serão organizados pelo Colégio e Curso Evolução, sendo os poderes da Comissão Organizadora, Direção, Técnicos e Comissão Disciplinar:

I – A Comissão Organizadora será formada pelos Diretores Gerais, Coordenação de Esportes, Coordenação do Ensino Fundamental Anos Finais, Professores e Funcionários, tendo as seguintes atribuições:

- a) organizar o evento em todos os detalhes;*
- b) autorizar as despesas necessárias à realização da competição.*

II – A Direção Técnica será composta pela Coordenação de Esportes, Professores de Educação Física e Coordenação do Ensino Fundamental Anos Finais com as seguintes atribuições:

- a) Elaborar os regulamentos e a tabela dos jogos e dirigi-los;*
- b) Designar os horários e os dias dos jogos e alterá-los quando houver necessidade;*
- c) Suspender ou transferir os jogos e programar a classificação final da competição.*

III – A Comissão Disciplinar será formada pela Diretora Geral (Ana Peixoto), Diretora Pedagógica (Cida Azevedo), Coordenador de Esportes (Prof. Eduardo), Coordenadores do Ensino Fundamental Anos Finais.

- O atleta que, por ventura, for excluído de alguma partida por “cartão vermelho” cumprirá suspensão automática de uma partida subsequente.*
- O abandono do time de quadra por qualquer motivo implicará na vitória do adversário.*

IV – Jogos Internos, arbitragem, representação e premiação.

- Os jogos terão início 12/04/2019 (sexta).*
- A arbitragem das referidas disputas será de responsabilidade da equipe do coordenador de Esportes com a colaboração das Coordenadoras do Ensino Fundamental Anos Finais.*
- As turmas serão representadas por alunos regularmente matriculados.*
- As equipes deverão estar presentes com 30 minutos de antecedência, nos dias e horários estabelecidos na tabela de jogos.*
- A premiação (medalhas) será entregue logo após o jogo da final de cada modalidade. Serão premiados os primeiros e segundos colocados, com medalhas de Ouro e Prata, respectivamente. Os troféus para os destaques das modalidades esportivas serão entregues na semana subsequente aos jogos, durante o intervalo das aulas.*

V - Infrações:

- Qualquer infração que aconteça nos jogos será resolvida junto à Comissão Disciplinar.*
- Qualquer ato de vandalismo ou depredação dentro da sede do Clube Cabo Branco, do Sindicato dos Bancários ou do Colégio Evolução por parte de algum aluno que esteja participando dos jogos, acarretando prejuízos materiais à Escola, será ressarcido pelos pais ou responsáveis pelo aluno, cuja cobrança será feita através da Comissão Disciplinar Organizadora.*

Normas das Modalidades

Voleibol:

1º - Número de participantes inscritos - 12 jogadores para a Categoria C e 10 para a categoria D;

2º - Número mínimo de participantes na partida: 04 jogadores; e número máximo: 06 jogadores.

3º - As equipes deverão apresentar-se completamente uniformizadas, com camisas e calções padrão e tênis.

4º - A competição será disputada em 02 sets vencedores de 15 pontos. Caso haja a *necessidade de um terceiro Set, este será disputado em 15 pontos.*

5º - *Contagem de pontos será a seguinte:*

- a) *Vitória (inclusive por W x O) – 02 pontos*
- b) *Derrota – 00 ponto*
- c) *Desistência ou W x O – 00 ponto*

6º - *Em caso de W x O, para efeito de contagem será conferido o último maior resultado da rodada.*

7º - *A competição será realizada pelas regras oficiais da C.B.V.*

8º - *Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela Direção Técnica e comissão de arbitragem.*

Basquetebol:

1º - Número de participantes inscritos: 12 jogadores para a Categoria C e 10 para a categoria D;

2º - Número mínimo de participantes na partida: 04 jogadores e número máximo: 05 jogadores.

3º - As equipes deverão apresentar-se completamente uniformizadas, com camisas e calções padrão e tênis.

4º - *Para os casos de coincidências nas cores do uniforme, a Direção Técnica fará um sorteio e a equipe sorteada usará coletes.*

5º - *Contagem de pontos será a seguinte:*

- a) *Vitória (inclusive por W x O) – 02 pontos*
- b) *Derrota – 00 ponto*
- c) *Desistência ou W x O – 00 ponto*
- d) *Não há empate no basquete, caso ocorra, será disputado em lance livre (mata-mata), vencerá quem fizer a cesta.*

6º - *Em caso de W x O, para efeito de contagem será conferido o último maior resultado da rodada.*

7º - *Para efeito de desempate e/ou classificação:*

- a) *Confronto direto (quem ganhou mais jogos);*
- b) *Saldo de pontos entre as equipes empatadas nos pontos;*
- c) *Maior número de cestas convertidas entre as equipes empatadas;*
- d) *Falta técnica.*

8º - *As partidas serão realizadas com duração de 20 minutos, divididos em dois tempos de igual duração (10 minutos cada).*

9º - *A competição será realizada pelas regras oficiais da FIBA.*

10º - *Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela Direção Técnica e comissão de arbitragem.*

11º - *Caso uma equipe se recusar a continuar uma partida consideram-se os seguintes aspectos:*

- a) *Perda do jogo pelo placar de WxO, caso o jogo esteja empatado.*
- b) *Caso a equipe desistente esteja ganhando, o placar é revertido e ficarão WxO em favor do adversário.*
- c) *Permanece o placar, caso a equipe desistente esteja perdendo o jogo.*

Futsal:

1º - *O Número de participantes inscritos: 12 jogadores para a Categoria C e 10 para a categoria D;*

2º - *As competições de Futsal serão realizadas pelas regras oficiais da CBFS.*

3º - *Número mínimo de participantes na partida: 04 jogadores e número máximo; 05 jogadores.*

4º - *As equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas com camisas e calção padrão, meia ou meião e tênis.*

5º - *Em caso de W x O, para efeito de contagem será conferido o último maior resultado da rodada.*

6º - *Para efeito de classificação:*

- a) *Empate sem gols (0 x 0) – 01 ponto*
- b) *Empate com gols (1 x 1, 2 x 2, etc) – 02 pontos*
- c) *Vitória com qualquer placar – 03 pontos*
- d) *Derrota – 0 ponto*

7º - *As partidas serão realizadas com duração de 20 minutos, divididos em dois tempos de igual duração (10 minutos cada).*

8º - *Caso uma equipe se recusar a continuar uma partida consideram-se os seguintes aspectos:*

- a) *Perda do jogo pelo placar de 2 x 0, caso o jogo esteja empatado.*
- b) *Caso a equipe desistente esteja ganhando, o placar é revertido em favor do adversário.*
- c) *Permanece o placar, caso a equipe desistente esteja perdendo o jogo.*

9º - *Cartões: Amarelo (advertência)/vermelho (expulsão)*

*Obs.: 02 cartões amarelos – 1 partida de fora
01 cartão vermelho – 1 partida de fora*

10º - Caso houver empate nos pontos, deverá recorrer para os seguintes critérios: saldo de gols, maior número de gols pro, cartões (amarelos, vermelhos) e sorteio.

11º - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela Direção Técnica e comissão de arbitragem.

Handebol:

1º - O Número de participantes inscritos: 12 jogadores para a Categoria C e 10 para a categoria D;

2º - A competição de handebol será regida pelas regras oficiais da CBHB.

3º - Número mínimo de participantes na partida: 05 jogadores e número máximo: 06 jogadores.

4º - Os jogos terão a duração de 20 minutos divididos em 02 tempos de igual duração (10 minutos cada).

5º - Para classificação:

- a) Vitória (inclusive por W x O) – 03 pontos
- b) Empate – 01 ponto
- c) Derrota – 0 ponto
- d) Desistência ou W x O – 0 ponto
- e) Empate com gols – 02 pontos

6º Critério de desempate:

- a) Confronto direto.
- b) Saldo de gols entre as equipes empatadas.
- c) Maior número de gols marcados.

7º - Em caso de W x O, para efeito de contagem será conferido o último maior resultado da rodada.

8º - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela coordenação e comissão de arbitragem.

9º - Caso uma equipe se recusar a continuar a partida, consideram-se os seguintes aspectos:

- a) Perda do jogo pelo placar de 3 x 0 caso o jogo esteja empatado.
- b) Caso a equipe desistente esteja ganhando, o placar é revertido em favor do adversário.
- c) Permanece o placar caso a equipe desistente esteja perdendo o jogo.

10º - Cartões: Amarelo (advertência)/ vermelho (expulsão)

Obs.: 02 cartões amarelo – (01) partida de fora
01 cartão vermelho – (01) partida de fora

11º - As equipes deverão apresentar-se devidamente uniformizadas, com camisas e calção padrão e tênis.

Tênis de Mesa:

- 1) 01 Set de 21 pontos.
- 2) O saque deve ser cruzado (opcional) e tem que bater na mesa do sacador e depois na do adversário (se não for assim o ponto será para o adversário).
- 3) Se o saque bater na rede e cair na mesa adversária é net (saca novamente).
- 4) Só pode sacar e dar net uma vez, na 2ª, o ponto vai para o adversário.
- 5) Se o saque bater na rede e cair fora da mesa adversária é ponto do outro.
- 6) Não tem vantagem, caiu é ponto.
- 7) Não pode colocar a mão na mesa para facilitar a jogada (regra para categoria D e E).
- 8) O número de participantes inscritos: três (03) jogadores por Cat. C e D.

Judô:

1º - A competição será regida pelas Regras da Federação Internacional de Judô e pelo Regulamento Técnico da Confederação Brasileira de Judô, com as devidas adaptações deste Regulamento.

2º - PONTUAÇÕES

O número de pontuações será reduzido a, WAZARI e IPPON.

Quando há uma projeção com as características de WAZARI (qualquer queda que se aproxime do IPPON será WAZARI golpe quase perfeito).

Quando há uma projeção com as características de IPPON (O ippon tem quatro pilares: controle, velocidade, força e o adversário precisa cair de costas no chão).

IMOBILIZAÇÃO (10 segundos para wazari e 20 segundos para ippon).

3º - PUNIÇÕES

A escala de penalidades será a seguinte: Máximo de três shidos, no lugar de quatro, para a eliminação do judoca.

01. Ações de kumikata (pegada no quimono) não serão mais penalizadas: pegada cruzada, pegada "pistola/torniquete", pegada com dedos por dentro da manga, pegada do mesmo lado
02. O tempo para fazer uma pegada e um ataque será de 45 segundos
03. Em caso de atitude defensiva, será dado um shido

4º - TEMPO DE LUTA E GOLDEN SCORE

Duração de 4 minutos de luta para homens e mulheres, respeitando a igualdade de gêneros como desejava o Comitê Olímpico Internacional e tempo de luta unificado para a disputa por equipes mistas nos Jogos Olímpicos.

- Apenas pontuações (waza-ari e ippon) decidirão a luta.

No caso em que não haja pontuação, ou que haja empate em pontuação, a luta continuará no Golden Score

- Toda pontuação e/ou penalidade do tempo regulamentar permanecerá no placar
- A decisão no Golden Score será pela diferença de pontuação ou shido.

5º - TEMPO EM OSSAEKOMI

A escala de pontuações em imobilizações será a seguinte:

- 10 segundos para wazari
- 20 segundos para ippon.

6º - SAÍDA DE ÁREA

Será utilizado o mesmo critério em NE-WAZA, ou seja, enquanto um dos atletas mantiver contato com a área de combate, a luta não poderá ser interrompida, inclusive, em situações onde TORI se transforma em UKE e vice-versa. Punição para saída de área:

Aplica-se a punição quando o atleta sair deliberadamente/intencionalmente da área de combate sem que haja KUMIKATA (pegada).

7º - DIMENSÕES DO JUDOJI

Será de responsabilidade do Técnico e do Atleta estar com um judogi no tamanho padronizado. Caso um atleta esteja na área de combate e o trio de arbitragem intervir para aferição do judogi, sendo constatadas irregularidades, este atleta será punido com Hansokumake direto técnico (podendo voltar em outro combate).

8º - KUMIKATA (PEGADA)

Qualquer pegada "segurando" na calça o atleta será punido com SHIDO.

Sempre que houver um agarre na calça antes do ataque, o atleta será punido com SHIDO.

Ações de kumikata (pegada no judogi) não serão mais penalizadas: pegada cruzada, pegada "pistola/torniquete", pegada com dedos por dentro da manga, pegada do mesmo lado.

9º - TÉCNICAS PROIBIDAS

Caso um atleta realize qualquer técnica com uma ação de mergulhar frontalmente de cabeça em direção ao solo (tocando ou não no tatame), este será punido com Hansokumake direto técnico (podendo voltar no próximo combate).

Na aplicação de técnicas proibidas como KawazuGake, KaniHassami e outras, ou ações que coloquem em risco a coluna vertebral do seu adversário, ou ainda, atitudes de indisciplina e contra o espírito do Judô, o atleta será punido com Hansokumake direto (sendo eliminado da competição imediatamente).

10º - ATAQUES

- Ataque Falso: SHIDO
- Ataque Enganoso: SHIDO
- Ataque Falho: Normal

11º - CONTRA-ATAQUE

Para se pontuar em KAESHI WAZA, a ação deverá conter **CONTROLE E PROJEÇÃO**.

12º - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela coordenação e comissão de arbitragem.

13º - As equipes deverão apresentar-se devidamente uniformizadas, com kimono de Judô.

14º - O número de participantes inscritos: três (03) jogadores por Cat. C e D.

Observações Importantes:

- Os regulamentos acima valem para as equipes masculinas e femininas;
- Os participantes só poderão jogar se estiverem com a sua camisa-padrão da equipe;
- Para jogar, todos devem estar **com unhas cortadas, sem bijuterias, joias e relógios;**
- Só poderá jogar o participante que estiver inscrito no jogo e ter seu próprio padrão;
- Para o primeiro jogo de cada rodada será dada uma tolerância de 10 minutos. Para os jogos seguintes não haverá tolerância;
- Os atletas deverão chegar às competições com 30 minutos de antecedência, a fim de evitar que sua equipe seja desclassificada por W x O caso haja necessidade de antecipar algum jogo;
- Durante os jogos a torcida não poderá invadir o espaço da quadra e nem atirar objetos na mesma. Se ocorrer essa infração o atleta ou a equipe estará sujeito a sofrer punição pela Direção do Colégio;
- Aluno ou equipe que provocar ou se envolver em qualquer tipo de tumulto durante o período dos jogos, estará automaticamente eliminado da competição e ainda sujeito a sofrer punição pela Direção do Colégio;
- Cada participante dos XXV Jogos Evolução, mantém sua condição de aluno do Colégio e Curso Evolução, estando, portanto, sujeito às penalidades previstas no regimento escolar da instituição.

João Pessoa, 07 de março de 2019.

Eduardo Jorge C. de Oliveira
Coordenador de Esportes.
Celular: 98790-1919