COLÉGIO MAGNUM AGOSTINIANO
JOGOS INTERNOS MAGNUM (JIM) - 2024
Ensino Fundamental Anos Finais – 6º ao 9º Ano

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I – DA FINALIDADE

- Promover a integração social positiva entre os alunos.
- Desenvolver habilidades socioemocionais importantes para uma vida em sociedade, proporcionando conhecimento intrapessoal e interpessoal, contribuindo para a formação completa dos nossos alunos.

CAPÍTULO II – DA COMISSÃO ORGANIZADORA E DISCIPLINAR

Artigo 1º - A comissão organizadora será composta pelos professores do Departamento de Educação Física.

Artigo 2º - Compete à comissão organizadora:

- Organizar os Jogos Interno Magnum.
- Elaborar os regulamentos e zelar pelo seu cumprimento.
- Elaborar as tabelas, marcando dia e horário das disputas e providenciar sua divulgação.
- Afixar em locais próprios os resultados das competições e aprovar os jogos.
- Resolver todos os casos omissos a este regulamento.

Artigo 3º - A comissão disciplinar será composta por três professores de Educação Física, a saber:

- Fabrício da Mata
- Renato César
- Sabrina Arantes

Artigo 4º - Compete à comissão disciplinar:

- Julgar todos os recursos e problemas disciplinares que vierem a ocorrer, aplicando-lhes as sanções cabíveis.

Parágrafo 1º – Caso se constate atitude antidesportiva de algum aluno(a) este(a) poderá ser desclassificado(a) da modalidade ou do próprio evento de acordo com a gravidade.

CAPÍTULO III – DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

O JIM 2024 será realizada no período de 1º à 07 de Julho, seguindo o cronograma abaixo: e as atividades se darão nos seguintes dias:

- 29 de Junho (Sábado):
  Abertura: 8:00 horas, com concentração às 7:30 horas no Ginásio.
  Jogos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais, após a Abertura.

- 1º à 03 de Julho:
  Jogos do 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais.

- 03 à 05 de Julho:
  Jogos do 6º ao 8º ano do Ensino Fundamental Anos Finais.

CAPÍTULO V – DAS EQUIPES

Artigo 5º- As equipes serão formadas pelos alunos do Colégio Magnum Agostiniano sendo que cada uma terá uma cor definida pela Comissão Organizadora.

Artigo 6º- Equipes:

- Manhã e Tarde: Cada turma será 1 (uma) equipe.

Artigo 7º- Os jogos serão disputados nas seguintes categorias:

- Categoria A - 6º Ano
- Categoria B – 7º Ano
- Categoria C – 8º Ano
- Categoria D – 9º Ano

Artigo 8º - Participação dos Alunos.
Parágrafo 1º - O número de participação de cada aluno nas modalidades será livre.
Parágrafo 2º - A participação mínima de cada aluno será de uma (1) modalidade.
Parágrafo 3º - Para as turmas que tiverem número insuficiente de alunos durante a inscrição, o (a) **professor (a) responsável pela quadra fará um sorteio entre TODOS** os alunos da modalidade para definir quem deverá repetir em cada partida.
Parágrafo 4º - Caso o aluno sorteado não queira jogar, a equipe jogará com menos um jogador em quadra.

CAPÍTULO VI – DAS INSCRIÇÕES
Artigo 9º. - As inscrições para a formação das equipes das diversas modalidades, em cada categoria, serão feitas pelos professores de Educação Física, juntamente com a turma.

Artigo 10º. – Caso o aluno esteja de atestado médico no período do evento, o mesmo não poderá participar das atividades físicas, podendo se desejar colaborar com a organização e apoio aos colegas.

CAPÍTULO VII – DAS COMPETIÇÕES
Artigo 11º. - O aluno deverá participar em todas as competições devidamente uniformizado, com a **camisa oficial do evento, bermuda ou calça preta do colégio**, tênis e meia.

Artigo 12º. – Os alunos do 6º ao 9º ano disputarão os jogos em seu próprio turno.
Parágrafo 1º - Os jogos terão início na hora prevista pela Comissão Organizadora e divulgada em tabela.
Parágrafo 2º - Considerar-se-á perdedora por W x O e eliminada da modalidade, a equipe que não comparecer em quadra, devidamente uniformizada, até o prazo de **05 (cinco) minutos** após o horário estipulado para o início do jogo.

Artigo 13º. – Em todas as modalidades será obrigatória a participação de **TODOS** os alunos inscritos.
Parágrafo 1º- Em cada modalidade, caso ocorra ausência **justificada** de um ou mais alunos inscritos será permitida a sua substituição por outro aluno.

Artigo 14º - Será proibido o uso de **boné** durante os jogos.

CAPÍTULO IV - DAS MODALIDADES
- Atletismo (Misto) – Todas as categorias.
- Congate (Misto) – Categoria D.
- Dodgeball (Misto) – Categoria D.
- Futbase (Misto) – Categorias A, B e C.
- Futsal (Masculino e Feminino) – Todas as categorias.
- Handebol (Masculino e Feminino) – Todas as categorias.
- Jogo da Velha: Basquete (Masculino e Feminino) – Categoria A.
- Queimada (Misto) – Categorias A, B e C.
- Resgate (Misto) – Categorias A, B e C.
- Streetball (Masculino e Feminino) – Categorias B, C e D.
- Tombo - Categoria D.
- Voleibol (Misto) – Categoria A e B.
- Voleibol (Masculino e Feminino) – Categoria C e D.
- Voleibolão – Categoria A.

CAPÍTULO VIII – DA PREMIAÇÃO
Artigo 15º - Será premiada a equipe campeã geral de cada segmento**.** A premiação será feita em local e horário a ser determinado pela Comissão Organizadora e previamente comunicado aos atletas.
Parágrafo 1º - A premiação será feita por **medalha de ouro**.

Artigo 16º – Equipe Campeã Geral
Parágrafo 1º – Será considerada campeã geral, a equipe que obtiver o maior número de pontos na classificação das modalidades, somando-se os pontos de todas modalidades, seguindo a pontuação a seguir:
- 1º Lugar: 10 pontos
- 2º Lugar: 8 pontos
- 3º Lugar: 7 pontos
- 4º Lugar: 6 pontos
- 5º Lugar: 5 pontos

CAPÍTULO IX – DAS PENALIDADES

Artigo 17º - As atitudes antidesportivas, dentro e fora da quadra, serão analisadas pela comissão organizadora e disciplinar, estando os infratores sujeitos às sanções desde advertências, suspensão da (s) modalidade (s) ou sua eliminação no JIM 2024.

Artigo 18º - Se um jogador for expulso de uma partida, ele cumprirá suspensão automática no próximo jogo da mesma modalidade, porém poderá ser substituído, enquanto cumpre a suspensão por outro jogador inscrito na modalidade.

Artigo 19º - Se em uma determinada modalidade participar um atleta que não esteja devidamente inscrito no evento, a equipe será **desclassificada** nesta modalidade.

Artigo 20º - Todos os alunos poderão ser advertidos, receber encaminhamentos e/ou suspensão de **TODOS os professores de Educação Física do colégio.**

CAPÍTULO X – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 20º - Os recursos que se fizerem necessários somente serão aceitos pela comissão disciplinar quando escritos em formulário próprio, junto à comissão organizadora. Os recursos serão aceitos somente até 24 horas após o ocorrido.

Artigo 21º - Os árbitros escalados não poderão ser recusados pelas equipes.

Artigo 22º - **Em caso de chuva**, ficará a cargo da comissão organizadora apresentar a solução para as modalidades prejudicadas. Neste caso, **HAVERÁ AULA NORMALMENTE.**

Artigo 23º - Os casos omissos ou não esclarecidos no presente regulamento serão decididos pela coordenação do evento.

CAPÍTULO XI – REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

Artigo 24º - CERIMÔNIA DE ABERTURA

Parágrafo 1º - Todas as equipes deverão participar da cerimônia de abertura.

Parágrafo 2º - É obrigatório o uso da camisa do evento.

Parágrafo 3º - Será vetado o uso de instrumentos musicais, sirenes, confetes, serpentinas ou qualquer instrumento e/ou objetos não autorizados pela comissão organizadora.

Artigo 25° - ATLETISMO

Parágrafo 1° - Cada equipe poderá inscrever **10 (dez) atletas, sendo cinco meninos e 5 meninas.**

Parágrafo 2° - A ordem dos corredores ficará a critério de cada equipe.

Parágrafo 3º - Cada equipe poderá participar da prova com um número mínimo de 8 (oito) alunos, **sendo quatro homens e quatro mulheres**. Caso seja necessário, o grupo escolherá o aluno(a) que correrá duas vezes. A substituição ocorrerá dentro do mesmo gênero (masculino e feminino) e o aluno(a) deverá estar inscrito na modalidade.

Parágrafo 3º – A forma de disputa será classificatória por ordem de chegada.

Parágrafo 4º - Haverá passagem de bastão. Na entrega do bastão, se o mesmo cair no chão, a equipe será desclassificada da prova.

Parágrafo 5º - A equipe cujo atleta que antes de receber o bastão ultrapassar a linha de partida será desclassificada.

Parágrafo 6º - O atleta não poderá jogar o bastão para seu companheiro, no momento da passagem, caso isto aconteça a equipe será desclassificada.

Parágrafo 7º - Nenhum atleta poderá atrapalhar a corrida do adversário, caso isto aconteça a equipe será desclassificada.

Parágrafo 8º O percurso será definido pela organização.

Artigo 26º - CONGATE

Parágrafo 1º - Os jogos terão a duração de **2 (dois) tempos de 10 minutos no turno da Manhã e de 2 (dois) tempos de 12 minutos no turno da Tarde.**

Parágrafo 2º - O Congate é um jogo que mistura o Resgate e a Conquista.

Parágrafo 3º - No início do jogo os jogadores deverão ficar nos seus campos e a bola posicionada na área do goleiro. Não começa com ninguém na área do goleiro.

Parágrafo 4º - O jogo inicia com a conquista e assim que passa o primeiro jogador ele pode usar a bola para resgatar os seus colegas. Para ser resgatado o jogador tem que segurar a bola de primeira sem tocar em mais ninguém.

Parágrafo 5º - O jogo termina quando o último jogador da equipe entra na área do goleiro através da conquista ou agarra a bola vinda do resgate.

Parágrafo 6º - Se o jogador for pego tentando passar, ele deverá retornar a sua quadra.

Parágrafo 7º - O jogador resgatado deverá obrigatoriamente lançar a bola para sua quadra assim que chegar à área dos resgatados.
Parágrafo 8º - É permitido vender bola.
Parágrafo 9º - A invasão será considerada quando o jogador passar o pé inteiro para o campo adversário.
Parágrafo 10º - Para as equipes que tiverem número de alunos insuficiente, **para definir o vencedor será realizado o critério da proporcionalidade, levando em consideração como pontuação máxima do jogo, a equipe com o número menor de participantes.**

Artigo 27º - DODGEBALL
Parágrafo 1º - Os jogos terão a duração de **2 (dois) tempos de 10 minutos no turno da Manhã e de 2 (dois) tempos de 12 minutos no turno da Tarde.**
Parágrafo 2º - Cada equipe poderá escrever no máximo **20 atletas, sendo 10 meninos e 10 meninas.**
Parágrafo 3º - Um tempo será jogado pelo grupo feminino e outro pelo grupo masculino, sendo a ordem definida pela equipe de arbitragem.
Parágrafo 5º - O jogo será realizado com 2 (duas) bolas de Voleibol.
Parágrafo 6º. – Regras:
Item 1 – No início do jogo a disputa pelas bolas só poderá ser com as mãos. Caso algum aluno utilize os pés, o mesmo será advertido com "Cartão Amarelo" e será queimado.
Item 2 – Não existe parte do corpo "FRIA".
Item 3 – Será permitido "VENDER" bola.
Item 4 – Não será permitido "VENDER" vida.
Item 5 – Só será considerada invasão quando o aluno ultrapassar a linha com o pé inteiro.
Item 6 – Os jogadores queimados deverão se posicionar na área destinada a eles respeitando a ordem em que foram queimados. Em caso de descumprimento deste item, o jogador será advertido com um cartão amarelo e irá para o final da fila.
Item 7– O placar final será dado pelo número de alunos queimados ao final de cada tempo de jogo.
Item 8 – Não é permitido o arremesso em suspensão com invasão do campo adversário.
Item 9 –Não será permitido o jogo passivo, ou seja, quando jogador passa a bola para o lado adversário SEM A INTENÇÃO CLARA DE QUEIMAR O ADVERSÁRIO. Caso isso ocorra, o jogador em questão receberá um **"Cartão Amarelo" e será considerado queimado.**
Item 10 – O aluno queimado só retornará ao jogo se algum colega agarrar a bola, se estiver posicionado corretamente na fila.
Parágrafo 7º - Para as equipes que tiverem número de alunos insuficiente, **para definir o vencedor será realizado o critério da proporcionalidade, levando em consideração como pontuação máxima do jogo, a equipe com o número menor de participantes.**

Artigo 28º - FUTBASE
Parágrafo 1º - Cada equipe será formada por **20 jogadores, sendo 10 meninos e 10 meninas.**
Parágrafo 2º - Existirão oito cones que serão as bases a serem alcançadas pelos jogadores atacantes.
Parágrafo 3º - Os locais para a colocação dos cones serão demarcados na quadra.
Parágrafo 4º - O jogador atacante deverá chutar a bola e, em seguida, percorrer a pista passando por fora das bases, até retornar à área do goleiro, **em qualquer sentido.**
Parágrafo 5º - O jogador só deverá parar de correr ao sinal do árbitro.
Parágrafo 6º-Se o jogador atacante, depois de completada a volta na pista, ultrapassar a linha da área do goleiro, a sua equipe ganhará um bônus extra de 2 (dois) pontos.
Parágrafo 7º - Cada base vale um ponto. Caso o atacante não passe por fora da base ele perderá a bonificação referente àquela base.
Parágrafo 8º - O jogador da base central (arco) deverá rolar a bola rasteira e lenta para o jogador atacante, senão, irá repetir o movimento.
Parágrafo 9º - A cada lance um jogador diferente ocupará a base central (arco), não podendo repetir o jogador.
Parágrafo 10º - Durante o ataque, o jogador da base central deverá permanecer no interior da mesma (arco) até que ele receba a bola de sua equipe definindo, assim, o término daquela rodada.
Parágrafo 11º - Caso o jogador da equipe de defesa toque com qualquer parte do seu corpo fora do arco, a equipe de ataque ganhará um bônus extra de 2 (dois) pontos.
Parágrafo 12º - Os jogadores de defesa não poderão andar quando estiverem com a posse da bola. Caso isso aconteça, a equipe atacante ganhará um bônus de 2 (dois) pontos.

Parágrafo 13º - Os jogadores de defesa não poderão atrapalhar de forma **proposital**, a corrida do jogador atacante. Caso aconteça, a equipe atacante ganhará bônus de 2(dois) pontos.
Parágrafo 14º - A equipe de defesa deverá estar atrás da linha tracejada até o momento do chute do jogador atacante. Caso isso aconteça, a equipe atacante ganhará um bônus de 2 (dois) pontos.
Parágrafo 15º - O jogador atacante terá no máximo 3 (três) chances para realizar o chute.
Parágrafo 16º - Se a bola chutada alcançar um local de difícil acesso (arquibancada ou escada de acesso aos vestiários) o chute será repetido, observando-se o parágrafo anterior.
Parágrafo 17º - A bola utilizada será de EVA (Ligeiramente Murcha).
Parágrafo 18º - Para as equipes que tiverem número de alunos insuficiente, **o professor responsável pela quadra fará sorteio entre os inscritos na modalidade, do mesmo gênero, para repetir o ataque (chute).**

Artigo 29° - FUTSAL
A competição de Futsal obedecerá às regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), observando-se as adaptações deste Regulamento.
Parágrafo 1º - Os jogos masculinos terão a duração de **3 (três) tempos de 7 minutos no turno da Manhã e de 3 (três) tempos de 8 minutos no turno da Tarde.**
Parágrafo 2º - Os jogos femininos terão a duração **2 (dois) tempos de 10 minutos no turno da Manhã e de 2 (dois) tempos de 12 minutos no turno da Tarde.**
Parágrafo 3º- Cada equipe poderá inscrever **no máximo 15 (quinze) atletas nos jogos masculinos e 10 (dez) no feminino.**
Parágrafo 4º - Todos os alunos inscritos deverão jogar pelo menos 1 (um) tempo.
Parágrafo 6º -Bolas

- Categoria A e B – Bola Max 200
- Categoria C e D – Bola Max 500

Parágrafo 7º - Regras Adaptadas:
Item 1 - Não haverá limitações para o recuo de bola para o goleiro.
Item 2 – Não será válido o gol realizado de **forma direta na saída de bola**.
Item 3 - Não haverá limitações para o recuo de bola para o goleiro. No masculino, o goleiro só poderá utilizar os pés após o recuo e, no feminino, a goleira poderá utilizar os pés ou as mãos após o recuo, sendo que as mãos somente dentro da área do goleiro.

Artigo 30º - HANDEBOL
A competição de Handebol obedecerá às regras oficiais da Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), observando-se as adaptações deste Regulamento.
Parágrafo 1º - Os jogos terão a duração de **2 (dois) tempos de 10 minutos no turno da Manhã e de 2 (dois) tempos de 12 minutos no turno da Tarde.**
Parágrafo 2º - Cada equipe poderá inscrever **no máximo 12 (doze) atletas** na categoria A e **14 (quatorze) atletas** nas demais categorias.
Parágrafo 3º - Todos os alunos inscritos deverão jogar pelo menos 1 (um) tempo.
Parágrafo 6º - As bolas utilizadas serão as seguintes:

- Categoria A e B – H1L
- Categoria C e D – H2L

Item 1 – Na categoria A, teremos adaptação no número de atletas, sendo que a equipe será composta por 1 goleiro (a) e 5 jogadores (as) de linhas.

Art. 31º - JOGO DA VELHA (BASQUETE)
Parágrafo 1º - Cada equipe será formada por **12 jogadores, 6 meninos e 6 meninas.**
Parágrafo 1º - Os jogos terão a duração de **20 minutos no turno da Manhã e 24 minutos no turno da Tarde.**
Parágrafo 2º - A equipe deverá posicionada em fila atrás do local determinado pela equipe de arbitragem.
Parágrafo 3º Ao sinal do árbitro, o primeiro integrante de cada equipe deverá progredir em direção da cesta, utilizando o drible e realizar um arremesso. Após o arremesso, o jogador deverá voltar para a fila segurando a bola ou utilizando o drible, caso não tenha realizado a cesta.
Parágrafo 4º - Em caso de cesta, o jogador, de posse da bola, deverá fazer a marcação no jogo da velha.
Parágrafo 5º - O objetivo do jogo é fazer uma sequência de três marcações iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal, enquanto tenta impedir que seu adversário faça o mesmo. Quando uma equipe faz uma linha, marca um ponto e, desta forma, o jogo será reiniciado.
Parágrafo 6º - Não será permitido retirar a marcação da sua equipe, após colocá-la no Jogo da Velha.
Parágrafo 7º - Não será permitido retirar a marcação da equipe adversária no Jogo da Velha.
Parágrafo 8º A bola utilizada será de Basquete Mirim.
Parágrafo 9º - N**ão será necessário completar a equipe com outros alunos** quando equipe tiverem número de alunos insuficiente

Artigo 32º - QUEIMADA

Parágrafo 1° - Os jogos terão a duração de **2 (dois) tempos de 10 minutos no turno da Manhã e de 2 (dois) tempos de 12 minutos no turno da Tarde.**

Parágrafo 2º - Cada equipe poderá escrever no **máximo 30 atletas, sendo 15 meninos e 15 meninas.**

Parágrafo 3º - Um tempo será jogado pelo grupo feminino e outro pelo grupo masculino, sendo a ordem definida pela equipe de arbitragem.

Parágrafo 5º - O jogo será realizado com 1 (uma) bola de Voleibol.

Parágrafo 6º. – Regras

Item 1 – Não existe parte do corpo "FRIA".

Item 2 – O primeiro jogador do "CRUZA" não queima em nenhum momento.

Item 3 – A prisão será perpétua.

Item 4 – Não será permitido "VENDER" bola e nem vida.

Item 5 – A primeira bola jogada pela pessoa queimada, **não queima**. Ele deverá cruzar a primeira bola e, posteriormente, ele poderá queimar os adversários.

Item 6 - Só será considerada invasão quando o aluno ultrapassar a linha com o pé inteiro.

Item 7 – O placar final será o somatório dos 2 (dois) tempos de jogo.

Parágrafo 7º - Para as equipes que tiverem número de alunos insuficiente, **o professor responsável pela quadra fará sorteio entre os inscritos na modalidade para saber qual atleta terá mais de uma "vida".**

Artigo 33º - RESGATE

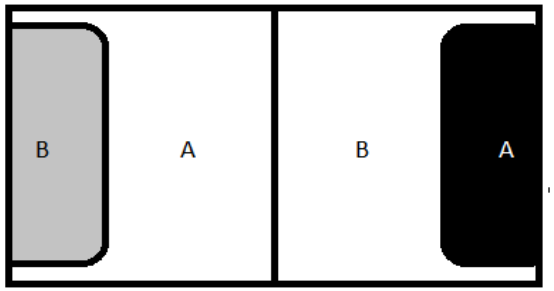
Parágrafo 1º - Os jogos terão a de **20 minutos no turno da Manhã e 24 minutos no turno da Tarde.**

Parágrafo 2º - Cada equipe poderá escrever no máximo **24 atletas, sendo 12 meninos e 12 meninas.**

Parágrafo 4º. – Regras

Item 1 - O jogo consiste em resgatar os companheiros de equipe para uma determinada região, a área de segurança (área do goleiro). Vence o jogo a equipe que for resgatada inteiramente primeiro, ou, se terminado o tempo, aquela que tiver o maior número de atletas resgatados.

Item 2 - O jogo começa com duas equipes (A e B) ocupando cada uma a metade da quadra. No entanto, em cada lado existe uma área de segurança (área de goleiro) reservada ao time adversário. Como mostra a figura abaixo.



Item 3 - Os jogadores do time A não poderão invadir a quadra e a área de segurança da equipe B e vice-versa. Assim, cada equipe possuirá então duas regiões de jogo e não poderá invadir as regiões do adversário.

Item 4 – Um atleta de cada equipe ficará posicionado em sua respectiva área de segurança. Os outros competidores ficarão na metade da quadra referente a sua equipe, onde deverão ser resgatados.

Item 5 - Nenhum atleta poderá ultrapassar as linhas do campo, invadindo áreas que não correspondem ao seu time. Em caso de invasão, o atleta será advertido com Cartão Amarelo.

Item 6 – Uma bola de Voleibol será entregue aos atletas que iniciarão nas áreas de segurança.

Item 7 - Quando o árbitro permitir o início da partida, os competidores da área de segurança lançarão suas bolas para os componentes de suas equipes do outro lado da quadra para "resgatá-los".

Item 8 – Resgate: Será resgatado o jogador que conseguir agarrar a bola lançada pelo seu companheiro de equipe dentro da área de segurança, sem deixá-la cair no chão ou após, **no máximo, 1 (um) toque do seu companheiro de equipe.** Desta forma, ele poderá migrar para a área de segurança de seu time, onde terá de permanecer até o fim da partida, pois foi resgatado. Após ser resgatado, o jogador deverá lançar novamente a bola para o outro lado da quadra onde estará o restante de seus companheiros de equipe a fim de tentar um novo resgate.

Item 9 - Quando um atleta não consegue agarrar a bola e a deixa cair no chão, ele não poderá migrar para a área de segurança de sua equipe. Dessa forma, ele terá que lançar a bola novamente para o (s) componente (s) posicionado (s) na área de segurança para uma nova tentativa de resgate.

Item 10 - As equipes poderão capturar a bola da equipe adversária desde que seus atletas e a bola estejam dentro dos espaços destinados à sua equipe. Caso contrário a bola será devolvida para a outra equipe.
Item 11 – Será válido o resgate, caso a bola lançada da área de segurança seja agarrada, sem cair no chão, mesmo quando tocada por um jogador da equipe adversária.
Item 12 – As bolas que saírem pela lateral da quadra de jogo serão pertencentes a equipe que estiver posicionada na metade da quadra onde ela saiu.
Item 13 – As bolas que saírem na linha de fundo da quadra serão pertencentes a equipe que estiver posicionada na área de segurança.
Item 14 – Não será permitido o jogo passivo, caso o jogador segure a bola de forma proposital na área de segurança (quando a segunda bola chegar a esta área e for lançada antes da bola que já estava nesta área), o jogador em questão receberá um **"Cartão Amarelo", perderá a posse da bola e deverá retornar para a quadra de jogo.**
Parágrafo 5º - Para as equipes que tiverem número de alunos insuficiente, os **primeiros resgatados já marcam os pontos mas não irão para a área de segurança, pois utilizaram as "vidas extras" que possuem.**

Artigo 34º - STREETBALL (3 x 3)
A competição de Streeball do obedecerá às regras oficiais da Confederação Brasileira de Basketball (CBB), observando-se as adaptações deste Regulamento.
Parágrafo 1º - Os jogos terão a duração de **2 (dois) tempos de 10 minutos no turno da Manhã e de 2 (dois) tempos de 12 minutos no turno da Tarde.**
Parágrafo 2º - Cada equipe poderá inscrever **no máximo 06 (seis) atletas**.
Parágrafo 3 º - Não haverá cobrança de tempo para o ataque e de permanência na área pintada.
Parágrafo 4º - Cada aluno inscrito deverá jogar, no mínimo, um tempo da partida.
Parágrafo 5º - A equipe que não comparecer no horário determinado com uma tolerância de até **05 (cinco) minutos**, perderá por W x O e será eliminada da modalidade. Todos os placares de seus jogos na modalidade serão de 10 x 0.
Parágrafo 6º - Em caso de rebote defensivo, será necessário que a bola saia da área da linha dos 3 pontos para que a equipe possa atacar novamente.
Parágrafo 7º - Cada equipe poderá jogar com no mínimo 2 (dois) alunos em quadra, em cada tempo.

Parágrafo 8º - A posse de bola para o início da partida será decidida entre os capitães através de sorteio. A partida começará no meio da quadra no início do jogo e após as cestas, sendo o primeiro passe livre.
Parágrafo 9º - As bolas utilizadas serão as seguintes:

- Categoria B – Oficial Feminina / Masculina.

Artigo 35° - TOMBO
Parágrafo 1º - Cada equipe será formada por **20 jogadores, sendo 10 meninos e 10 meninas.**
Parágrafo 3º - Existirão oito cones que serão as bases a serem alcançadas pelos jogadores atacantes.
Parágrafo 4º - Os locais para a colocação dos cones serão demarcados na quadra.
Parágrafo 5º - O jogador atacante deverá chutar a bola e, em seguida, percorrer a pista passando por fora das bases, **em qualquer sentido, e pode dar quantas voltas quiser na quadra.**
Parágrafo 6º - O jogador pode parar a corrida quando encostar em um cone.
Parágrafo 7º - Após o chute, os defensores deverão pegar a bola e tentar queimar o atacante durante a sua corrida.
Parágrafo 8º- Se o jogador for queimado, ele perde todos os pontos da sua corrida.
Parágrafo 9º - Um jogador deverá rolar a bola rasteira e lenta para o jogador atacante, senão, irá repetir o movimento.
Parágrafo 10º - Os jogadores de defesa não poderão andar quando estiverem com a posse da bola e não poderão segurar a bola por mais de 5 segundos. Caso isso aconteça, a equipe atacante ganhará um bônus de 2 (dois) pontos.
Parágrafo 11º - Os jogadores de defesa não poderão atrapalhar de forma **proposital**, a corrida do jogador atacante. Caso aconteça, a equipe atacante ganhará bônus de 2(dois) pontos.
Parágrafo 12º - A equipe de defesa deverá estar atrás da linha tracejada até o momento do chute do jogador atacante. Caso isso aconteça, a equipe atacante ganhará um bônus de 2 (dois) pontos.
Parágrafo 13º - O jogador atacante terá no máximo 3 (três) chances para realizar o chute.
Parágrafo 14º - Se a bola chutada alcançar um local de difícil acesso (arquibancada ou escada de acesso aos vestiários) o chute será repetido, observando-se o parágrafo anterior.
Parágrafo 15º - A bola utilizada será de EVA (Ligeiramente Murcha).

Parágrafo 16º - Para as equipes que tiverem número de alunos insuficiente, **o professor responsável pela quadra fará sorteio entre os inscritos na modalidade, do mesmo gênero, para repetir o ataque (chute).**

Artigo 36° - VOLEIBOL

A competição de Voleibol obedecerá às regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), observando-se as adaptações deste Regulamento.

Parágrafo 1º - Cada equipe poderá inscrever **um máximo de (doze) atletas .**

Parágrafo 2º - Cada aluno inscrito deverá jogar no mínimo 1 (um) set completo.

Parágrafo 3º - Havendo necessidade do 3º set, a equipe poderá escolher os atletas para repetir.

Parágrafo 4º - **No turno da Manhã, as partidas serão disputadas em melhor de 2 (dois) sets vencedores e cada set será disputado em 8 minutos ou 15 (quinze) pontos.** Havendo necessidade do set desempate (tie break), o mesmo será disputado em 4 minutos ou 11 pontos, o que acontecer primeiro. **No turno da Tarde, as partidas serão disputadas em melhor de 2 (dois) sets vencedores e cada set será disputado em 10 minutos ou 15 (quinze) pontos.** Havendo necessidade do set desempate (tie break), o mesmo será disputado em 5 minutos ou 11 pontos, o que acontecer primeiro.

Parágrafo 5º - Saque:

- Categorias A, B e C: Permitido somente o Saque por Baixo.
- Categorias D: Permitido o Saque por Baixo e por Cima.

Parágrafo 7º - Na Categoria A e B, os atletas poderão segurar a primeira bola vindo da quadra adversária, sendo obrigatório executar toque/manchete para a sequência do jogo, não podendo passar a bola direto para a quadra adversária.

Parágrafo 8º - Na Categoria A e B, somente será permitido o saque atrás da linha demarcada pela organização.

Artigo 37° - VOLEIBOLÃO

Parágrafo 1º - Cada equipe poderá inscrever **no máximo de 12 (doze) atletas.**

Parágrafo 2º - Cada aluno inscrito deverá jogar no mínimo 1 (um) set.

Parágrafo 3º - Havendo necessidade do 3º set, a equipe poderá repetir os atletas.

Parágrafo 4º - **No turno da Manhã, as partidas serão disputadas em melhor de 2 (dois) sets vencedores e cada set será disputado em 8 minutos ou 15 (quinze) pontos.** Havendo necessidade do set desempate (tie break), o mesmo será disputado em 4 minutos ou 11 pontos, o que acontecer primeiro. **No turno da Tarde, as partidas serão disputadas em melhor de 2 (dois) sets vencedores e cada set será disputado em 10 minutos ou 15 (quinze) pontos.** Havendo necessidade do set desempate (tie break), o mesmo será disputado em 5 minutos ou 11 pontos, o que acontecer primeiro.

Parágrafo 5º - O saque será realizado atrás da linha dos 3 metros.

Parágrafo 6º - Não haverá rodízio na modalidade, mas haverá o rodízio do atleta responsável pelo saque a cada ponto conquistado.

CAPÍTULO XII – FORMA DE DISPUTA / PONTUAÇÃO / CLASSIFICAÇÃO / CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artigo 38º - A forma de disputa será de eliminatória simples (Semifinal e Final) nas Categorias B, C e D no Turno da Manhã e Rodízio Simples na Categoria A no Turno da Manhã e em todas as categorias do Turno da Tarde.

Parágrafo 1º - No sistema de Rodízio Simples, as equipes campeãs serão aquelas que obtiverem o maior número de pontos na classificação na sua modalidade.

Parágrafo 2º - No sistema de Eliminatória Simples, as equipes campeãs serão aquelas que saírem vencedoras do jogo Final na sua modalidade.

Parágrafo 3º - Para as turmas dos 8º anos do turno da Manhã, haverá uma partida entre as equipes perdedoras nas semifinais para definir a equipe 3º colocada na sua modalidade.

Artigo 39º - No sistema de Rodízio Simples, a pontuação das modalidades para classificação das equipes será a seguinte:

Parágrafo 1º - Congate, Dodgeball, Futbase, Futsal, Handebol, Jogo da Velha, Queimada, Resgate, Streetball e Tombo:

- Vitória – 3 pontos
- Empate – 2 pontos
- Derrota – 1 ponto

Parágrafo 2º - Voleibol e Voleibolão

- Vitória - 02 pontos
- Derrota - 01 ponto

Artigo 40° - No Sistema de Rodízio Simples, em caso de empate no número de pontos, os critérios de desempates serão os seguintes:

Parágrafo 1º - **Futsal / Handebol**

- Confronto Direto
- Maior saldo de Gols;
- Maior número de Gols Pró;

- Menor número de Gols Contra;
- Sorteio.

Parágrafo 2º - **Congate / Dodgeball / Futbase / Queimada / Resgate / Streetball / Tombo**

Confronto Direto;
Maior saldo de Pontos;
Maior número de Pontos Pró;
Menor número de Pontos Contra;
Sorteio

Parágrafo 3º - Voleibol / Voleibolão

- Confronto Direto;
- Maior saldo de Sets;
- Maior número de Pontos Pró;
- Menor número de Pontos Contra;
- Sorteio

Artigo 41° - No Sistema de Eliminatória Simples, em caso de empate após o término da partida, o desempate ocorrerá da seguinte forma:

Parágrafo 1º - Dodgeball / Queimada: Será realizado um período extra de 2 (dois) minutos corridos e a equipe vencedora será aquela que queimar, primeiro, um integrante da equipe adversária.

Parágrafo 2º - Futbase / Tombo: Será realizada 1 (um) ataque para cada equipe, de forma alternada, e quem fizer mais pontos será a equipe vencedora.

Parágrafo 3º - Futsal: Será realizada 1 (uma) cobrança de uma penalidade máxima para cada equipe, de forma alternada, até que se conheça o vencedor. Neste caso, nenhum atleta deverá repetir a cobrança sem que antes todos os atletas que terminaram a partida o tenham feito.

Parágrafo 4º - Handebol: Será realizada 1 (uma) cobrança de uma 7 (sete) metros para cada equipe, de forma alternada, até que se conheça o vencedor. Neste caso, nenhum atleta deverá repetir a cobrança sem que antes todos os atletas que terminaram a partida o tenham feito.

Parágrafo 5º - Resgate / Congate: Será realizado um período extra de 2 (dois) minutos corridos e a equipe vencedora será aquela que “resgatar”, primeiro, 3 (três) integrantes da sua equipe.

Parágrafo 6º - Streetball: Será realizado um período extra de 2 (dois) minutos corridos e a equipe vencedora será aquela que realizar, primeiro, uma cesta (Gold Point).

Parágrafo 7º - Voleibol e Voleibolão: Continua-se o set empatado com disputa de 3 (três) pontos diretos.