Regimento dos XVIII Jogos Internos – 2012

- Finalidade:

Elevar o esporte de modo geral, estimulando a prática saudável pelos alunos e estabelecendo interação sócio-recreativa entre os participantes.

- Os XVIII Jogos Internos do Colégio e Curso Evolução, contarão com a participação de todas as turmas do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.

- As turmas serão divididas em três categorias:
  - **Cat. "C" – 6os e 7os anos – manhã, tarde e noite.**
  - **Cat. "D" – 8os e 9os anos - manhã, tarde e noite.**
  - **Cat. "E" – Ensino Médio – tarde e noite.**

- As modalidades esportivas que serão disputadas por todas as categorias são:
  - **Futsal** (masculino e feminino)
  - **Vôlei** (masculino e feminino)
  - **Basquete** (masculino e feminino)
  - **Handebol** (masculino e feminino)
  - **Tênis de mesa** (masculino e feminino)
  - **Judô** (masculino e feminino)

- 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, quantidades de cartões e faltas admitidas no handebol e futsal, bem como, contagem de pontos e sets no vôlei.

- <u>Organização e Direção</u>

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

  I – <u>A Comissão Organizadora será formada por</u>: Diretores Gerais, Coordenação de Esportes, Coordenação do Ensino Fundamental II e Médio, 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 por: Coordenação de Esportes, Professores de Educação Física e Coordenação do Ensino Fundamental II e Médio 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 Pedagógica (Cida Azevedo), Coordenador de Esportes (Prof. Eduardo), Coordenadores do Ensino Fundamental II e Médio.

- O atleta que por ventura for excluído de alguma partida por "cartão vermelho" cumprirá suspensão automática de uma partida subseqüente.

- O abandono de quadra por qualquer motivo implicará na vitória do adversário.

- Os jogos terão início na Sexta-feira (13/04/2012) e se estenderão até a sexta (20/04/12).

- A arbitragem das referidas disputas será de responsabilidade da equipe do coordenador de Esportes com a colaboração das Coordenadoras do Ensino Fundamental II e Médio.

- O serviço de mesários das competições será **de responsabilidade das Coordenações do Ensino Fundamental II e Médio.**

- A premiação será realizada **ao término da partida 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 quarta–feira, dia 25/04, na hora do intervalo do turno da manhã.**

- As turmas serão representadas por alunos regularmente matriculados e que **participem do desfile das delegações**.

- A abertura dos XVIII Jogos Internos do Colégio e Curso Evolução será dia 13 de abril de 2012 às 19h30min no Clube CABO BRANCO.

- **Infrações**

Qualquer infração que aconteça nos jogos deverá ser 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 - 08 jogadores.
Número mínimo de participantes na partida - 04 jogadores e número máximo - 06 jogadores.
2º - As equipes deverão apresentar-se completamente uniformizadas, com camisas, calções padrão e tênis.
3º - A competição será disputada em 02 sets vencedores de 25 pontos. Caso haja a necessidade de um terceiro Set, este será disputado em 15 pontos.
4º - Contagem de pontos será a seguinte:
a) Vitória (inclusive por WxO) – 02 pontos
b) Derrota – 00 ponto
c) Desistência ou WxO – 00 ponto
5º - Em caso de ocorrer WxO, para efeito de classificação será atribuído à equipe presente 2 pontos, com o placar de 02 sets x 0 set .
6º - A competição será realizada pelas regras oficiais da C.B.V.
7º - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão de arbitragem.

Basquete:

1º - Número de participantes inscritos - 07 jogadores.
Nº mínimo de participantes na partida - 04 jogadores e número máximo - 05 jogadores.
2º - As equipes deverão apresentar-se completamente uniformizadas, com camisas, calções padrão e tênis.
3º - Para os casos de coincidências nas cores do uniforme, a coordenação da modalidade fará um sorteio e a equipe sorteada usará coletes.
4º - Contagem de pontos será a seguinte:
a) Vitória (inclusive por WxO) – 02 pontos
b) Derrota – 00 ponto
c) Desistência ou WxO – 00 ponto
d) Não há empate no basquete, caso ocorra, serão 05 cestas para cada lado.
5º - Em caso de WxO, para efeito de contagem será conferido o resultado de 25 x 00.
6º - Para efeito de desempate e/ou classificação:
a) Confronto direto (quem ganhou mais jogos)
b) Saldo de pontos entre as equipes empatadas
c) Maior número de cestas convertidas entre as equipes empatadas
d) Falta técnica
7º - As partidas serão realizadas com duração de 20 minutos, divididos em dois tempos de igual duração (10 minutos cada).
8º - A competição será realizada pelas regras oficiais da FIBA.
9º - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão de arbitragem.
10º - 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 - As competições de Futsal serão realizadas pelas regras oficiais da CBFS, podendo estas a critério da coordenação da modalidade e participantes sofrerem adaptações as condições dos jogos.

2º - Número de participantes inscritos - 07 jogadores.
Número mínimo de participantes na partida - 04 jogadores e número máximo – 05 jogadores.
3º - As equipes deverão se apresentar devidamente uniformizadas com camisas, calção, meia ou meião e tênis.
4º - Em caso de WxO, a equipe presente será declarada vencedora pela contagem de 1 x 0.
5º - 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
6º - As partidas serão realizadas com duração de 20 minutos, divididos em dois tempos de igual duração (10 minutos cada).
7º - Caso uma equipe se recusar a continuar uma partida consideram-se os seguintes aspectos:
a) Perda do jogo pelo placar de 1 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.
8º - Cartões: Amarelo (advertência), vermelho (expulsão)
Obs.: 02 cartões amarelos – 1 partida de fora
01 cartão vermelho – 1 partida de fora
9º - Caso houver empate nos pontos, deverá recorrer para os seguintes critérios: saldo de gols, maior número de gols pro, cartões (amarelos, vermelhos) e sorteio.
10º - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e comissão de arbitragem.

Handebol:

1º - A competição de handebol será regida pelas regras oficiais da CBHB.
2º - Número de participantes inscritos - 08 jogadores.
Número mínimo de participantes na partida -05 jogadores e número máximo - 06 jogadores.
3º - Os jogos terão a duração de 20 minutos divididos em 02 tempos de igual duração

(10 minutos cada).

4º - Para classificação:

a) Vitória (inclusive por WxO) – 03 pontos
b) Empate – 01 ponto
c) Derrota – 00 ponto
d) Desistência ou WxO – 00 ponto
e) Empate com gols – 02 pontos

5º Critério de desempate:

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

6° - Em caso de WxO será colocado o placar mais alto dos jogos até o momento.

7º - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela coordenação e comissão de arbitragem.

8º - Caso uma equipe se recusar a continuar uma 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.

9º - Cartões: Amarelo (advertência), vermelho (expulsão)

Obs.: 3 cartões amarelo – 1 partida de fora
1 cartão vermelho – 1 partida de fora

10º - As equipes deverão apresentar-se devidamente uniformizadas, com camisas e shorts padrão e tênis.

Tênis de Mesa:

1) 01 Set de 21 pontos.
2) Se o placar chegar a 6 x 0 ou 7 x 1, elimina o adversário (ganha o Set).
3) O saque deve ser cruzado (opcional) e tem que bater na mesa do sacador e depois na do adversário (se não for assim ponto para o adversário).
4) Se o saque bater na rede e cair na mesa adversária é net (saca novamente).
5) Só pode sacar e dar net uma vez, na 2ª, o ponto vai para o adversário.
6) Se o saque bater na rede e cair fora da mesa adversária é ponto do outro.
7) Não tem vantagem, caiu é ponto.

8) Não pode colocar a mão na mesa para facilitar a jogada (regra para categoria D e E).

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
As projeções com a pontuação mínima de KOKA estão extintas.
O número de pontuações será reduzido a YUKO, WAZARI e IPPON.
Todas as projeções que se caracterizavam como KOKA agora são avaliadas somente como ataques, devendo ser levadas em consideração no GOLDEN SCORE e poderão servir como critério numa decisão por HANTEI (julgamento/bandeiras).
Quando há uma projeção com as características de IPPON (controle, força e velocidade), mas UKE cai sentado (+ou-45°) o árbitro poderá avaliar como YUKO (ex: técnicas de baixo impacto)

3º - PUNIÇÕES
A escala de penalidades será a seguinte:
-1o SHIDO = advertência livre (haverá a marcação no placar, mas sem pontuação).
-2o SHIDO = válido um YUKO para o adversário.
-3o SHIDO = válido um WAZARI para o adversário.
-4o SHIDO = válido um IPPON para o adversário (Hansokumake).

4º - TEMPO DE LUTA E GOLDEN SCORE
Para os combates da classe Sênior e Júnior a duração real da luta será de 5 minutos e o GOLDEN SCORE terá a duração de 3 minutos.
No GOLDEN SCORE a aplicação do 1o SHIDO também será livre, no entanto, para a aplicação do 2o SHIDO o árbitro central deverá consultar os laterais. Caso os dois árbitros laterais façam o gesto pedindo o 2o SHIDO para um atleta, não haverá a necessidade do trio se reunir.

5º **- TEMPO EM OSSAEKOMI**
A escala de pontuações em imobilizações será a seguinte:
-01 a menos de 15 segundos (válido como ataque, mas sem pontuação).
-15 a menos de 20segundos (válido um YUKO).
-20 a menos de 25 segundos (válido um WAZARI).
-25 segundos (válido um IPPON).

6º - SAÍDA DE ÁREA

Será utilizado o mesmo critério em NEWAZA, 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 JUDOGI

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.

Quando podemos pegar na calça?

• Quando já esta sendo projetado

• Técnicas como MOROTE GARI, SUKUI NAGE, KIBISSU GAESHI, KATA OTOSHI, KUCHIKI TAOSHI e similares deverão ser executadas com as mãos espalmadas, evitando assim, o agarre na calça para projetar o adversário, sob pena de sofrer uma punição.

• Quando a pegada for de extrema força, impedindo quem está sendo dominado de atacar ou desligar-se, de maneira que, o atleta dominante não produza nenhuma movimentação buscando a projeção, este será punido com SHIDO.

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 Kawazu Gake, Kani Hassami 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.
12° - 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.

OBS GERAIS:

- Os regulamentos acima valem tanto para as equipes masculinas e femininas;
- Os participantes só poderão jogar se estiverem com a **camisa padrão da equipe**;
- Para participar dos jogos todos devem estar com **unhas cortadas, sem adereços;**
- **Só poderá jogar** o participante que estiver **inscrito no jogo, ter participado da abertura e ter seu próprio padrão;**
- Para o **primeiro jogo** de cada rodada será dada uma **tolerância de 5 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 WxO, 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 a equipe da torcida perderá 01 ponto;
- **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 XVII**I** Jogos Evolução, mantêm sua condição de aluno do Colégio e Curso Evolução, estando, portanto, **sujeito as penalidades prevista no regimento escolar da instituição.**

João Pessoa, _____de Março de 2012.

Eduardo Jorge C. de Oliveira
Coordenador de Esportes