

REGULAMENTO

A Secretaria de Esporte e Lazer de Guarulhos, com a Comissão Central Organizadora, promoverá, organizará e supervisionará anualmente a Olimpíada Colegial Guarulhense, de acordo com os títulos abaixo discriminados:

- I. OBJETIVOS**
- II. REALIZAÇÃO**
- III. PARTICIPANTES**
- IV. MODALIDADES**
- V. CATEGORIAS**
- VI. INSCRIÇÕES**
- VII. TABELAS E LOCAIS DE COMPETIÇÃO**
- VIII. PROVAS E REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**
- IX. PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO**
- X. PENALIDADES E RECURSOS**
- XI. ATENDIMENTO DE PRIMEIROS SOCORROS**
- XII. CONSIDERAÇÕES GERAIS**
- XIII. DESFILE DE ABERTURA**
- XIV. TRANSPORTE**

I. OBJETIVOS

ARTIGO 1º - Fomentar, sob o princípio básico da ética e cidadania, a prática da atividade desportiva na disputa das modalidades específicas que compõe na OCG.

ARTIGO 2º - Promover a integração estudantil entre os alunos dos estabelecimentos de ensino e dos Centros de Educação Unificada (CEU'S) do município, que efetivamente participarem da competição, proporcionando reciprocidade no entrosamento aluno- escola-comunidade.

ARTIGO 3º - Constituir publicamente um movimento sócio-esportivo-educativo em que a participação dos alunos trará às praças esportivas, seus colegas, professores, diretores e familiares, aumentando o interesse pela prática esportiva.

II. REALIZAÇÃO

ARTIGO 4º - A 54ª OLIMPÍADA COLEGIAL GUARULHENSE terá início no dia 22 de agosto de 2026 (sábado) e seu encerramento previsto para o dia 05 de setembro de 2026 (sábado).

ARTIGO 5º - Realizaremos 02 Congressos Técnicos:

- 1º Congresso: Dia 18 de Maio as 09h00 – Auditório da Secretaria de Educação
- 2º Congresso: Dia 29 de junho das 09h00 – Auditório da Secretaria de Educação

Parágrafo Único - O estabelecimento de ensino que não participar dos Congressos Técnicos, acatará toda e qualquer decisão e/ou deliberação adotada.

III. PARTICIPANTES

ARTIGO 6º - Poderão participar da Olimpíada Colegial Guarulhense, indistintamente, com seus alunos **regularmente matriculados** até o último dia do mês de maio do ano de sua edição (**31.05.2026**), todos os Estabelecimentos de Ensino e os Centros de Educação Unificados (CEUS) do Município de Guarulhos.

§ 1º O aluno poderá participar representando apenas uma instituição: ESCOLA ou CEU.

§ 2º TODOS OS ALUNOS INSCRITOS PELOS CEU'S DEVERÃO APRESENTAR UM COMPROVANTE DE MATRICULA ESCOLAR QUE SERÃO ENTREGUES JUNTO COM UMA RELAÇÃO NOMINAL DE CADA MODALIDADE INSCRITA (EXIGÊNCIA APENAS PARA OS ALUNOS INSCRITOS PELOS CEU'S).

ARTIGO 7º - A comprovação da identidade do **participante** no local da competição será feita com a apresentação do **ORIGINAL DA CARTEIRA DE IDENTIDADE NACIONAL (CIN) ou R.G. ambos FISICO OU DIGITAL (somente no aplicativo), OU PASSAPORTE (na validade e em perfeitas condições de identificação)**.

§ 1º Na ausência do documento exigido por motivo de furto ou perda do mesmo, a Comissão Central Organizadora (C.C.O) expedirá **AUTORIZAÇÃO ESPECIAL** para a participação do aluno mediante a apresentação de um **Boletim de Ocorrência**.

§ 2º Esta AUTORIZAÇÃO ESPECIAL terá validade para a disputa da **54ª OLIMPÍADA COLEGIAL GUARULHENSE** e deverá ser solicitada oficialmente pela DIREÇÃO do estabelecimento de ensino via e-mail: **ocg.guarulhos@gmail.com** **COM ANTECEDÊNCIA DE NO MÍNIMO 02 (DUAS HORAS)**, em Documento Timbrado contendo os seguintes dados pessoais do aluno:

NOME, RG, DATA DE NASCIMENTO, NOME DA MÃE, COM A CÓPIA DO BOLETIM DE OCORRENCIA.

***A omissão de quaisquer dados inviabilizará a expedição da AUTORIZAÇÃO.**

IV. MODALIDADES

ARTIGO 8º - A Olimpíada Colegial Guarulhense será disputada nas seguintes modalidades esportivas individuais e coletivas:

GRUPO I - INDIVIDUAIS	
1	ATLETISMO
2	CAPOEIRA
3	DAMAS
4	GINÁSTICA ARTÍSTICA
5	GINÁSTICA RÍTMICA
6	JUDO
7	KARATE
8	NATAÇÃO
9	TENIS
10	TENIS DE MESA
11	XADREZ
GRUPO II - COLETIVAS	
12	BASQUETEBOL
13	BASQUETE 3X3
14	FUTEBOL
15	FUTSAL
16	HANDEBOL
17	VOLEIBOL

18	VOLEI DE PRAIA
MODALIDADE EXTRA	
19	SKATE

V. CATEGORIAS

ARTIGO 9º - As Cinco categorias aqui estabelecidas determinam o limite de idade que o aluno poderá completar no ano da realização da 54ª OLIMPÍADA COLEGIAL GUARULHENSE:

1. **PRÉ – MIRIM** Nascidos em 2016 e 2015 (10 e 11 anos)
2. **MIRIM** Nascidos em 2014 e 2013 (12 e 13 anos)
3. **INFANTIL** Nascidos em 2012 e 2011 (14 e 15 anos)
4. **JUVENIL** Nascidos em 2010 e 2009 (16 e 17 anos)
5. **CATEGORIA 18** Nascidos em 2008 (18 anos) *

* **EXCLUSIVO PARA AS MODALIDADES DE VOLEI DE PRAIA/ BASQUETE 3X3/ SKATE**

* **NÃO** será permitido a elevação da categoria juvenil para a categoria 18.

§ 1º. Cada aluno poderá ser inscrito em apenas uma categoria de acordo com seu ano de nascimento.

- a. Havendo inscrição indevida em categorias diferentes, **o aluno competirá somente na categoria correspondente a sua faixa etária**, sendo excluído da outra categoria.
- b. **Exceto** nas modalidades de **CAPOEIRA, JUDÔ, KARATÊ** os alunos das categorias pré-mirim, mirim e infantil poderão subir para a categoria **imediatamente superior à sua**, e estes **NÃO** poderão, **EM HIPÓTESE ALGUMA**, serem inscritos na sua categoria em qualquer outra modalidade.
- c. **NAS MODALIDADES DE CAPOEIRA, JUDÔ, KARATÊ OS ALUNOS DEVERÃO ESTAR RIGOROSAMENTE ENQUADRADOS NAS RESPECTIVAS CATEGORIAS.**
- d. Na modalidade SKATE as inscrições serão restritas para as categorias INFANTIL, JUVENIL E CATEGORIA 18, não podendo em hipótese alguma idade inferior a 14 anos (categoria INFANTIL). **NÃO SERÁ PERMITIDA A ELEVAÇÃO DA CATEGORIA MIRIM PARA A INFANTIL NO SKATE**

§ 2º. Na categoria **PRÉ-MIRIM** será permitida a inscrição de alunos com **idade mínima inferior** à estabelecida, conforme segue:

NASCIDOS ATÉ 2017	NASCIDOS ATÉ 2018
ATLETISMO	DAMAS
BASQUETEBOL	GINÁSTICA ARTÍSTICA
FUTEBOL	GINÁSTICA RÍTMICA
FUTSAL	TENIS DE MESA
HANDEBOL	XADREZ
NATAÇÃO	
TENIS	
VOLEIBOL	

§ 3º. Nas modalidades Basquete 3x3, Volei de Praia e Skate teremos a participação de alunos nascidos no ano de 2008 (Categoria 18).

NASCIDOS NO ANO DE 2008
BASQUETE 3X3
VOLEI DE PRAIA
SKATE

VI. INSCRIÇÕES

ARTIGO 10 - A inscrição do estabelecimento de ensino será efetuada de forma on-line, no período de **18/05/2026 a 19/06/2026**, com prévia solicitação de login e senha através do e-mail ***ocg.guarulhos@gmail.com*** o solicitante deverá informar:

- ***Nome da INSTITUIÇÃO DE ENSINO ou CEU;***
- ***Endereço completo com CEP da INSTITUIÇÃO DE ENSINO ou CEU;***
- ***Rede e Diretoria de Ensino a que pertence (instituição de ensino);***
- ***Nome do Diretor ou responsável pela INSTITUIÇÃO DE ENSINO ou CEU;***
- ***Número de telefone celular do Diretor ou responsável INSTITUIÇÃO DE ENSINO ou CEU;***

- **Telefone da escola;**
- **Nome completo do Professor de Educação Física responsável pelas inscrições;**
- **CPF do Professor de Educação Física responsável pelas inscrições;**
- **Número de telefone celular com Whatsapp do Professor de Educação Física responsável pelas inscrições;**
- **CREF do Professor de Educação Física responsável pelas inscrições**

§ 1º O acesso ao sistema para o preenchimento on-line das fichas nominais será **bloqueado** a partir das **16h00** da data final **19/06/2026**, a que se refere o “caput”.

§ 2º O período a que se refere o “caput” corresponde àquele em que o responsável pela inscrição do ESTABELECIMENTO DE ENSINO ou CEU terá acesso ao sistema de inscrição oficial, por meio de senha única que será disponibilizada exclusivamente pela C.C.O.

§ 3º A inscrição será efetivada mediante a entrega da ficha “**AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO**” (que será disponibilizada no sistema após o encerramento do período referente a este “caput”: **16h00 DO DIA 19/06/2026**) devidamente assinada e carimbada pelo (a) Diretor (a);

IMPRIMIR, ASSINAR E CARIMBAR A AUTORIZAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO E TODAS AS FICHAS DE RELAÇÕES NOMINAIS DAS MODALIDADES INSCRITAS E ENTREGAR PESSOALMENTE (02 DUAS CÓPIAS DE CADA) NO PERÍODO DE 22 a 26 JUNHO NA SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER: RUA CLAUDINO BARBOSA, 313 – PRÉDIO ANEXO- 2º ANDAR.

ARTIGO 11 - No sistema de inscrições por modalidade, categoria e sexo constarão as seguintes informações:

1. Identificação do ESTABELECIMENTO DE ENSINO ou CEU;
2. Identificação do aluno:
 - Nome completo
 - Número do RG oficial
 - Data de Nascimento
 - Categoria
3. Identificação do Responsável pela modalidade:

- Nome Completo
- Nº do CREF
- Telefone

Parágrafo Único – O ESTABELECIMENTO DE ENSINO ou CEU será responsável pela veracidade dos dados contidos no sistema. Comprovada a irregularidade, o mesmo sofrerá as penalidades que serão impostas pela Comissão Disciplinar Desportiva.

ARTIGO 13 - Não será permitida a inscrição de um mesmo aluno por mais de uma instituição inscrita.

ARTIGO 14 – Alunos inscritos nas Categorias Mirim, Infantil, Juvenil e Categoria 18 poderão ser inscritos em apenas 01 (UMA) modalidade coletiva e 01 (UMA) modalidade individual.

Paragrafo Único – Excepcionalmente no ano de 2026, nas categorias Infantil e Juvenil, os alunos inscritos na modalidade de basquetebol também poderão se inscrever na modalidade de basquete 3x3.

Na Categoria PRÉ- MIRIM, será permitida a inscrição em até 02 (DUAS) modalidades coletivas e 02 (DUAS) individuais.

§1º Havendo irregularidade será (ão) validada (s) a(s) inscrição (ões) na (s) modalidade (s) que primeiro figurar (em) na ordem estabelecida pelo artigo 9º.

§ 2º A ordem prevista no artigo 9º é taxativa e não exemplificativa.

§ 3º Caso ocorra competições no mesmo horário, o aluno deverá optar em qual modalidade irá participar.

ARTIGO 15 – Poderão ser inscritos no máximo 02 (dois) alunos FEDERADOS por modalidade, categoria e sexo, **EXCETO** nas modalidades BASQUETE 3X3 E VOLEI DE PRAIA, que poderá inscrever apenas 01 (um) aluno FEDERADO.

§ 1º Será considerado aluno FEDERADO, aquele registrado na Federação da modalidade, com efetiva participação em competições oficiais no ano da realização da OCG.

§ 2º Na modalidade de **GINÁSTICA ARTÍSTICA** será considerado FEDERADO aluno que tenha participado de Campeonato Estadual de Ginástica Artística pela FPG OU Campeonato Brasileiro de Ginástica Artística pela CBG; esses alunos sempre serão

considerados federadas mesmo deixando de participar de competições estaduais e brasileiras. O aluno FEDERADO pela Ginástica Rítmica ou Acrobática, não será considerado FEDERADO na competição da Ginástica Artística.

ARTIGO 16 - A Direção do ESTABELECIMENTO DE ENSINO ou CEU, por meio da ficha de inscrição (**Ficha das modalidades**), deverá designar profissionais devidamente registrados no Conselho Regional de Educação Física – CREF, para acompanhar as equipes.

Parágrafo Único - Os profissionais de Educação Física que representarem vários ESTABELECIMENTO DE ENSINO ou CEU, responderão e responsabilizar-se-ão integralmente por todos.

VII. TABELAS E LOCAIS DE COMPETIÇÃO

ARTIGO 17 - Os horários e locais das competições serão estabelecidos e divulgados nos boletins expedidos pela C.C.O. no :

<https://portaldoesporte.guarulhos.sp.gov.br/ocg>

Parágrafo único - Será admitida uma tolerância máxima de **QUINZE MINUTOS** além do horário estabelecido para o início apenas da primeira partida da rodada.

ARTIGO 18 - Na realização da 54ª Olimpíada Colegial Guarulhense serão utilizadas as praças esportivas públicas municipais e outras, a critério da C.C.O.

ARTIGO 19 – Os representantes dos ESTABELECIMENTOS DE ENSINO ou CEU'S inscritos deverão tomar ciência das tabelas **DIARIAMENTE**.

Parágrafo único – Não serão fornecidas informações sobre tabelas por telefone. Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior, será realizada conforme determinar a C.C.O. , obedecendo às regras oficiais de cada modalidade esportiva.

Parágrafo único – Nestes casos, a critério da C.C.O., e em condição excepcional, uma ou mais equipes poderão realizar mais de dois jogos em um mesmo dia.

ARTIGO 20 - A critério da C.C.O, as tabelas das modalidades individuais serão feitas

por sorteio ou empareiramento crescente e alternado, de acordo com a categoria e sexo.

VIII. PROVAS E REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

ARTIGO 21 - As provas das modalidades individuais do Grupo "I" e coletivas do Grupo "II" serão regidas pelas normas em vigor em suas respectivas federações, de acordo com as categorias citadas no artigo 9º considerando as demais normas deste Regulamento.

§ 1º MODALIDADES INDIVIDUAIS

1. ATLETISMO

REGRAS:

- I. O estabelecimento de ensino poderá inscrever **25 alunos** por categoria e sexo, respeitando o limite de dois alunos por prova. Cada aluno poderá participar de 02 (duas) provas individuais e 01 (uma) de revezamento.
- II. Não será permitido o uso de sapatilhas com pregos.
- III. A CRITÉRIO DE PONTUAÇÃO NAS PROVAS QUE EXISTIREM SEMI FINAL, O 7º E 8º APESAR DE NÃO SEREM CLASSIFICADOS PARA A FINAL, PONTUARÃO NA CLASSIFICAÇÃO GERAL DA CATEGORIA E SEXO QUE ESTIVEREM DISPUTANDO.

PROVAS:

1. PRÉ-MIRIM - MASCULINO E FEMININO

- a. **50m rasos:** Prova disputada em semifinal por tempo e final b se houver empates.
- b. **50m c/barreira:** Prova disputada em final por tempo com 05 barreiras de 50 cm de altura no feminino e 60 cm no masculino, sendo a 1ª barreira colocada a 10 metros da partida e as demais em intervalos de 7,5 metros de distância.
- c. **600m rasos:** Prova disputada em final por tempo
- d. **Revezamento Misto 04 x 50m:** Prova disputada em final por tempo
- e. **Salto em distância:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas. A aferição será do salto real, desde que realizado de qualquer local da pista. Saltos realizados do tanque de areia serão considerados nulos.

- f. **Salto em altura:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas, renovadas a cada altura ultrapassada 03 erros consecutivos eliminarão o aluno da prova.
- g. **Lançamento de pelota:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas.
- h. **Arremesso de peso - 2 kg:** Masc. e Fem. Cada aluno terá direito a 03 tentativas.
- i. **Revezamento Misto de Marcha:** 4x400m. Não será permitida a “Flutuação”, como penalidade serão acrescentados 02 segundos por advertência.

2. MIRIM – MASCULINO E FEMININO

- a. **60m rasos:** Prova disputada em semifinal por tempo e final b se houver empates.
- b. **60m c/ barreira:** Prova disputada em final por tempo com 06 barreiras de 60 cm de altura no feminino e 70 cm no masculino, sendo a 1ª barreira colocada a 12 metros da partida e as demais a intervalo de 7,5 metros.
- c. **800m rasos:** Prova disputada em final por tempo;
- d. **Revezamento Misto 04 x 60m:** Prova disputada em final por tempo;
- e. **Salto em distância:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas. A aferição será do salto real, desde que realizado de qualquer local da pista. Saltos realizados do tanque de areia serão considerados nulos.
- f. **Salto em altura:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas, renovadas a cada altura ultrapassada. 03 erros consecutivos eliminarão o aluno da prova.
- g. **Lançamento de pelota:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas.
- h. **Arremesso de peso - 3 kg:** Masc. e Fem. Cada aluno terá direito a 03 tentativas.
- i. **Revezamento Misto de Marcha:** 4x400m. Não será permitida a “Flutuação”, como penalidade serão acrescentados 02 segundos por advertência.

3. INFANTIL MASCULINO E FEMININO

- a. **75m rasos:** Prova disputada em semifinal por tempo e final b se houver empates.
- b. **80m c/ barreira:** Prova disputada em final por tempo, com 08 barreiras de 65 cm de altura no feminino e 76 cm no masculino, sendo a 1ª barreira colocada a 12 metros da partida e as demais a intervalos de 8 metros.
- c. **1000m rasos:** Prova disputada em final por tempo
- d. **Revezamento Misto 04 x 75m:** Prova disputada em final por tempo
- e. **Salto em distância:** Cada aluno terá direito a 04 tentativas. A aferição será da tábua.

Após a primeira série a marca do 12º colocado será estipulada como índice e aqueles que não alcançarem ou ultrapassarem esta marca não terão suas tentativas aferidas.

- f. **Salto em altura:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas, renovadas a cada altura ultrapassada. 03 erros consecutivos eliminarão o aluno da prova.
- g. **Arremesso de peso** - Feminino 3 kg, Masculino 4 kg. Cada aluno terá direito a 04 tentativas. Após a primeira série será estipulado como índice, a marca do 12º colocado, e aqueles que não alcançarem ou ultrapassarem esta marca não terão suas tentativas aferidas.
- h. **Revezamento Misto de Marcha: 4x600m.** Não será permitida a “Flutuação”, como penalidade serão acrescentados 02 segundos por advertência.

4. JUVENIL – MASCULINO E FEMININO

- a. **100m rasos:** Prova disputada em semifinal por tempo e final;
- b. **100m c/ barreira:** Prova disputada em final por tempo com 10 barreiras de 70 cm de altura no feminino e 84 cm no masculino, sendo a 1ª barreira colocada a 13 metros da aptida e as demais a intervalos de 8,5 metros.
- c. **1500m rasos:** Prova disputada em final por tempo;
- d. **Revezamento Misto 04 x 100m:** Prova disputada em final por tempo;
- e. **Salto em distância:** Cada aluno terá direito a 04 tentativas. A aferição será da tábua. Após a primeira série a marca do 12º colocado será estipulada como índice e aqueles que não alcançarem ou ultrapassarem esta marca não terão suas tentativas aferidas.
- f. **Salto em altura:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas, renovadas a cada altura ultrapassada. 03 erros consecutivos eliminarão o aluno da prova.
- g. **Arremesso de peso** - Feminino 3 kg, Masculino 5 kg. Cada aluno terá direito a 04 tentativas. Após a primeira série a marca do 12º colocado será estipulada como índice e aqueles que não alcançarem ou ultrapassarem esta marca não terão suas tentativas aferidas.
- h. **Revezamento Misto de Marcha: 4x800m.** Não será permitida a “Flutuação”, como penalidade serão acrescentados 02 segundos por advertência.

2. CAPOEIRA

- A-** O estabelecimento de ensino poderá inscrever até 02 (dois) alunos em cada categoria, masculino, feminino, um técnico e um assistente técnico.
- B-** A pesagem é obrigatória para confirmação, sendo vedada a mudança de peso e categoria da que estiver inscrito o aluno, caso o aluno exceda o peso será eliminado da competição. Todos os alunos deverão estar uniformizados com: Calça de helanca branca com comprimento na altura dos calcanhares, camiseta de malha estampado o nome da escola, sendo vedado o nome de instrutores de capoeira ou entidades de prática da modalidade.
- C-** São competições ginástico-acrobáticas da Capoeira em sua forma contemporânea, contemplando a diversidade cultural da Capoeira, mantendo-se assim um equilíbrio entre a tradição e a modernidade, onde os alunos serão **avaliados** pelos seguintes quesitos:
- 1- EQUILÍBRIO**– preservação dos domínios corporais em movimentos ou situações estacionárias;
 - 2- DESTREZA DE JOGO**– estabelecimento de relações de ataque e defesa com eficiência;
 - 3- PADRÕES GINÁSTICOS**– de força e giros;
 - 4- EXPRESSÃO CORPORAL** – exteriorização da comunicação não verbal em relação aos golpes;
 - 5- DESENVOLVIMENTO DE JOGO**– desempenho apresentado durante o jogo da Capoeira;
 - 6- LEGITIMIDADE CULTURAL**– preservação dos valores específicos do jogo da Capoeira, exemplo á ginga;
 - 7- EFICIÊNCIA**– Jogo dentro de um raio de ação que exija reação do adversário nas relações corporais de ataque e defesa;
 - 8- TÉCNICA**– Realização de golpes buscando sua perfeição e com o menor desgaste energético.
- D-** A área de jogo para esta forma competitiva será de 2,00 m de raio. Neste tipo de competição serão permitidos todos os golpes da Capoeira e seus efeitos típicos, sendo permitida a perda de contato com o solo.

- E-** O aluno fará dois jogos com tempo máximo de 2 minutos corridos, para o masculino e feminino. É vedado o jogo entre alunos de uma mesma escola, situação esta que só poderá ser revogada em casos de absoluta necessidade conforme critérios técnicos, quando não houver mais opções de jogo.
- F-** Não serão permitidos golpes nas genitais e quaisquer tipos de nocautes, mesmo que não intencionais, cabendo a imediata desclassificação de quem o aplicou. Alunos com atitudes violentas, antiéticas, antidesportivas ou desrespeitosas. Alunos que não tiverem condições de jogo, por deficiência técnica colocando em risco sua própria segurança ou a dos demais jogadores, devendo o árbitro aplicar o cartão vermelho e fazer o relatório na súmula.
- G-** Prevalecerá adjudicação de pontos, notas de 0 (zero) a 10 (dez) pontos para cada jogo, sendo os vencedores os que obtiverem maiores pontos na somatória geral.

PARÂMETROS DE AVALIAÇÕES (pontuação nos jogos)

- 0** – capoeiristas sem condições técnicas ou físicas durante a competição.
- 1 a 2** – Quando o capoeirista não caracterizar o jogo da capoeira.
- 3 a 4** – Quando o capoeirista não desenvolver o jogo ou não estiver de acordo com o ritmo solicitado.
- 5 a 6** – Quando o capoeirista se sobressair no jogo sem manter uma boa condição técnica ou física.
- 7 a 8** – Quando houver desenvolvimento correto do jogo com alguma situação não pertinente ao ritmo, condição técnica ou física.
- 9 a 10** – Quando o capoeirista caracterizar o jogo da capoeira, jogando de acordo com ritmo solicitado, mantendo uma excelente condição técnica e física.

- Nesta competição poderão ser acrescentados tantos árbitros centrais ou laterais, quantas forem às áreas de competições designadas.
- Para realização destas competições o conjunto musical deverá ser formado por: Um pandeiro, Três Berimbaus: Viola Médio, Berra Boi e um Atabaque.

- Os capoeiristas competirão nas seguintes categorias definidos conforme critérios técnicos, a saber:

1. MASCULINO

CATEGORIA	LEVE	MÉDIO	MEIO PESADO	PESADO
PRÉ-MIRIM	Até 32	32,01 até 39,5	39,51 até 47	Acima de 47
MIRIM	Até 40	40,01 até 47,5	47,51 até 55	Acima de 55
INFANTIL	Até 52	52,01 até 61,5	61,51 até 70	Acima de 70
JUVENIL	Até 52	52,01 até 61,5	61,51 até 70	Acima de 70

2. FEMININO

CATEGORIA	LEVE	MÉDIO	MEIO PESADO	PESADO
PRÉ-MIRIM	Até 25	25,01 até 35	35,01 até 45	Acima de 45
MIRIM	Até 36	36,01 até 45	45,01 até 54	Acima de 54
INFANTIL	Até 46	46,01 até 53,5	53,51 até 61	Acima de 61
JUVENIL	Até 46	46,01 até 53,5	53,51 até 61	Acima de 61

CRITÉRIO DE DESEMPATE:

1. Maior nota no primeiro jogo, persistindo;
2. Maior nota no segundo jogo, persistindo;
3. Quantidade de cartões recebidos pelo atleta;
4. Persistindo o empate, será realizado novo jogo de desempate de 01 (um) minuto e trinta segundos.

3. DAMAS

DAS CATEGORIAS E PARTICIPAÇÃO

- Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever 01 (um) aluno titular e 01 (um) reserva opcional por categoria e sexo.
- Substituições são automáticas e devem ocorrer obrigatoriamente antes do início de cada rodada. Após iniciada a rodada, fica vetada qualquer substituição.

DO SISTEMA DE DISPUTA E PONTUAÇÃO

- As partidas serão disputadas em partida única e simples (um jogo por rodada).

- O sistema de disputa (Schuring ou Suíço) será definido conforme o número de escolas confirmadas, com limite de até 07 (sete) rodadas.
- Pontuação: Vitória: 1,0 ponto; Empate: 0,5 ponto; Derrota ou WO: 0,0 ponto.
- Bye Ausente Especial (1ª Rodada): Caso um aluno esteja competindo em outra modalidade da OCG na primeira rodada, ele poderá receber 0,5 (meio) ponto, desde que o professor responsável notifique a arbitragem com antecedência.
- WO: Será contabilizado após 10 minutos do início da rodada. O duplo WO não elimina os competidores.

DO TEMPO DE REFLEXÃO E EQUIPAMENTOS

- Tempo de Reflexão: O tempo base será de 15 (quinze) minutos para cada jogador, podendo ser revisado no Congresso Técnico.
- Uso de Celular como Relógio: É permitido o uso de aplicativos de relógio em celulares, desde que o aparelho esteja em Modo Avião e sem qualquer emissão de som ou vibração. Caso o aparelho emita qualquer som (ligação ou notificação), o jogador proprietário do aparelho perderá a partida imediatamente.

DAS INFRAÇÕES E LANCES ILEGAIS (PADRÃO FIDE/OCG)

Para manter a paridade com o regulamento de Xadrez, as penalidades por lances ilegais em Damas seguem o seguinte critério:

Infração	Penalidade
1º Lance Ilegal	O árbitro concederá 02 (dois) minutos extras ao oponente e aplicará uma advertência.
2º Lance Ilegal	Perda imediata da partida para o jogador infrator.

Nota: Também terá a partida declarada perdida o jogador que for advertido 03 (três) vezes por outras irregularidades durante a rodada.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Os critérios de desempate são unificados com os do Xadrez, eliminando a possibilidade de empate total:

1. Confronto Direto;
2. Escore Acumulado (Progressivo);
3. Milésimos Medianos;
4. Milésimos Totais;
5. Sonneborn-Berger.
6. REGRAS TÉCNICAS ADICIONAIS

- As disputas seguirão as regras nacionais para o jogo rápido de damas de 64 casas.
- Mão Única: O lance deve ser feito e o relógio acionado com a mesma mão.
- Peças Deslocadas: O jogador deve arrumar as peças no seu próprio tempo de jogo.
- Queda de Tempo vs Material: Se o tempo de um jogador acabar, mas o oponente não tiver material para vencer, a partida é declarada empate.

4. GINÁSTICA ARTÍSTICA

NORMAS:

- a) Na competição por Equipe a Instituição de Ensino ou CEU poderá inscrever no mínimo 05 e no máximo 08 atletas. Até 04 participantes a instituição não disputará a competição por Equipe, somente o Individual geral;
- b) Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever 01 (uma) equipe por categoria e sexo, composta de até 08 alunos;
- c) O aluno que disputará a competição individual geral será classificado de 1º ao 8º colocado por categoria e sexo, com premiação de medalhas para os 1º, 2º e 3º colocados;
- d) A Competição Individual Geral se dará através da soma das notas de Solo e Salto. Não haverá premiação separada por aparelho.
- e) A apuração das notas na disputa por Equipe será feita através das 05 maiores notas por aparelho, de cada entidade.
- f) A avaliação será feita de acordo com o código de pontuação da FIG (Federação Internacional de Ginástica);
- g) Os exercícios serão os mesmos para Federados e Não Federados;
- h) A Classificação Geral por categoria e sexo se dará pela somatória das notas individuais e por equipe, com premiação de troféu para as instituições que ficarem em 1º e 2º colocados.

EXECUÇÕES OBRIGATÓRIAS

SOLO MASCULINO

- Poderá se optar pela série “B ou “A”

Série B - Nota D = 5,00 e Nota E = 10,00

1. Posição Fundamental, elevação dos braços acima da cabeça + chute com uma perna + Avião por 2”, retornando a posição fundamental.	0,30
2. Corrida mergulho ao rolamento e salto com ½ volta aterrissagem.	0,30
3. Rolamento para trás com pernas estendidas e afastadas.	0,70
4. Descida a posição sentada, com as pernas em grande afastamento, flexão do tronco à frente (cachorrinho) por 2”.	0,30
5. Retornar a posição sentada, união das pernas e elevação até a posição de vela por 2”, rolamento com as pernas afastadas em X.	0,30
6. Parada de cabeça (3 apoios) por 2” + rolamento grupado a frente.	1,00
7. Chute com uma das pernas à frente, passagem pela parada de mãos no impulso seguido de rolamento à frente, retornar a posição fundamental.	0,70
8. Sobre passo de estrela lateral.	0,70
9. Estrela lateral e salto com ¼ giro unindo os pés.	0,70

Série A - Nota D = 6,00 e Nota E = 10,00

1. Posição Fundamental, elevação dos braços acima da cabeça + chute com uma perna + Avião por 2”, retornando a posição fundamental.	0,30
2. Corrida mergulho ao rolamento e salto com ½ volta aterrissagem.	0,30
3. Rolamento para trás à parada de mãos com braços estendidos e pernas estendidas e afastadas	1,30
4. Descida a posição sentada, com as pernas em grande afastamento, flexão do tronco à frente (cachorrinho) por 2”.	0,30
5. Retornar a posição sentada, união das pernas e elevação até a posição de vela por 2”, rolamento com as pernas afastadas em X.	0,30
6. Parada de cabeça (3 apoios) por 2” + rolamento grupado a frente.	1,00
7. Chute com uma das pernas à frente, passagem pela parada de mãos no impulso seguido de rolamento à frente, retornar a posição fundamental.	0,70
8. Sobrepasso rodante seguido de salto estendido.	1,80

SALTO FEMININO/ MASCULINO – 4 ou 5 gavetas com trampolim ou mini tramp

- Permitida a execução de 02 (dois) saltos, valendo a melhor nota.
- Será permitido 01 (um) salto de AQUECIMENTO

Reversão para frente com trampolim	16,00
Reversão para frente com mini tramp	15,50
Salto em afastamento lateral das pernas sem o apoio dos pés	14,00
Salto em afastamento lateral das pernas com apoio dos pés + salto estendido	11,00

SOLO FEMININO

SÉRIE B - COMPOSIÇÃO DA NOTA

1.	Elementos Obrigatórios	4,00
2.	Execução	10,00
	TOTAL	14,00

SOLO (Série livre com elementos obrigatórios, sem música)

1.	Estrela seguida de rolamento para trás finalizando na prancha	1,00
2.	Meio giro no passé	0,40
3.	Salto jeté (abertura mínima 90°)	0,40
4.	Salto com afastamento ântero-posterior das pernas, início e finalização com pernas unidas (abertura mínima 90°)	0,40
5.	Parada de mãos finalizando no afundo ou com pernas unidas	0,50
6.	Vela	0,30
7.	Ponte iniciando deitada no chão, realizando um chute para trás finalizando em afundo, Ou ponte iniciando e finalizando no chão	1,00 0,80

OBS: Um elemento livre a título de apresentação (esse elemento não será julgado)

- A ordem de apresentação dos elementos será livre.
- Omissão de acordo com o valor do elemento.
- Ajuda: dedução de 1,00 + valor do elemento.

SÉRIE A - COMPOSIÇÃO DA NOTA

1.	Elementos Obrigatórios	5,00
2.	Execução	10,00
	TOTAL	15,00

SOLO (Série livre com elementos obrigatórios, sem música)

1.	Rodante + salto estendido + rolamento para trás carpado com pernas unidas e estendidas do início ao fim	1,20
2.	Deslocamento sobre uma perna (skip), uma vez com cada perna, com elevação alternada com joelhos flexionados à frente, braços alternados contrários aos joelhos.	0,50
3.	Giro 360° sobre um dos pés, perna no passé.	0,50
4.	Passagem de dança: salto galope + chassê + salto galope ou salto galope + chassê + salto jeté	0,80
5.	Reversão para frente finalizando com pernas alternadas ou parada de mãos finalizando na ponte com elevação do tronco até a posição em pé.	0,80
		0,40
6.	Reversão para trás, ou Ponte partindo do chão + chute para reversão para trás	1,20
		0,60

OBS: Um elemento livre a título de apresentação (esse elemento não será julgado)

- A ordem de apresentação dos elementos será livre.
- Omissão de acordo com o valor do elemento.
- Ajuda: dedução de 1,00 + valor do elemento.

OBS: Todos os estabelecimentos de ensino poderão agendar treinamento no GINÁSIO “BONIFÁCIO CARDOSO” através do contato 2461-1505

5. GINÁSTICA RÍTMICA

REGRAS:

- A disputa dar-se-á com a apresentação de mãos livres, individuais e arco; Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever até 10 ginastas, sendo exclusivamente do sexo feminino;
- O conjunto será composto obrigatoriamente por 05 ginastas.
- A apresentação individual poderá ser feita por até 10 ginastas por categoria;
- Quem participa do conjunto poderá participar também no individual;
- Na apuração da classificação final, por categoria, considerar-se-á a nota do conjunto, somada às notas individuais: mãos livres e de arco (federadas);

- f) A Comissão organizadora disponibilizará as coreografias e as músicas das séries obrigatórias;
- g) A avaliação dos elementos **MUSICALIDADE, EXPRESSÃO CORPORAL e FACIAL** serão feitos de acordo com o código de pontuação da Federação Internacional de Ginástica;
- h) Para que os pivôs (giros) sejam considerados válidos a ginasta deve executar 01 volta inteira (360°);
- i) Para que o equilíbrio seja considerado válido, a ginasta deve permanecer no mínimo 02 segundos na posição.
- j) Série de arco para atletas de Rendimento ou Federadas.

PONTUAÇÃO

Nota D =dificuldade

Nota E =execução

Nota A =artístico

Nota Final = Nota D+ Nota E + Nota

6. JUDÔ

a) INSCRIÇÕES

Cada estabelecimento de ensino pode inscrever até 02 (dois) atletas por categoria, respeitando as divisões de idade, sexo e peso conforme a tabela oficial ilustrada neste regulamento.

ATENÇÃO – Se houver alteração no peso do atleta após as inscrições, a escola deverá comunicar a Coordenação Geral da OCG, através do E-mail oficial (ocg.guarulhos@gmail.com) do dia 10 a 14 de agosto, a pesagem corrigida, para que este atleta seja enquadrado no peso atual. Lembrando que o LIMITE será de 02 (dois) atletas inscritos por categoria, sexo e peso, sendo a escola responsável por optar quais os atletas que irão lhe representar, caso aconteça deste número de atletas ser superior.

b) PESAGEM

A pesagem no dia da competição é obrigatória para todos os atletas inscritos. O não comparecimento ou a não confirmação do peso na categoria de inscrição resultará em **DESCLASSIFICAÇÃO**.

O atleta deve comparecer à pesagem com:

- Masculino: calção (camiseta opcional)
- Feminino: calção com maiô, collant ou top (camiseta opcional)

*Será aceita uma tolerância de 500g acima do limite da categoria.

*Pesagem em roupa íntima ou nua não será permitida.

c) **CHAVES DA COMPETIÇÃO**

As chaves de cada categoria, sexo e peso serão divulgadas no BOLETIM 02. Após a publicação, nenhuma alteração será feita - a chave permanece válida mesmo que haja atletas ausentes ou desclassificados.

d) **SISTEMA DE DISPUTA E CLASSIFICAÇÃO**

A competição será por eliminatória simples com classificação por retroprojeção. A colocação de cada atleta é determinada pelo desempenho de quem o eliminou:

1º - Campeão

2º - Perdeu para o campeão na final

3º - Perdeu para o campeão antes da final

4º - Perdeu para o vice-campeão antes da final

5º - Perdeu para o 3º colocado

6º - Perdeu para o 4º colocado

7º - Perdeu para o 5º colocado

8º - Perdeu para o 6º colocado

e) Serão aplicadas as regras oficiais da Federação Paulista de Judô (FPJudô).

f) As técnicas de estrangulamento (shime-waza) e chave de braço (kansetsu-waza) são permitidas somente na categoria JUVENIL.

OBS. A área de competição é restrita à organização do evento. Nenhuma outra pessoa será autorizada a permanecer no local. Será destinada uma área específica para os professores.

TABELAS DE PESOS

1 - MASCULINO

CATEGORIA	PRÉ MIRIM	MIRIM	INFANTIL	JUVENIL
Super Ligeiro	- 28 Kg (até 28Kg)	- 40 Kg (até 40Kg)	- 50 Kg (até 50Kg)	-
Ligeiro	- 31 Kg (28,1Kg até 31Kg)	- 45 Kg (40,1Kg até 45Kg)	- 55 Kg (50,1Kg até 55Kg)	- 60 Kg (até 60 Kg)
Meio Leve	- 34 Kg (31,1Kg até 34Kg)	- 50 Kg (45,1Kg até 50Kg)	- 60 Kg (55,1Kg até 60Kg)	- 66 Kg (60,1Kg até 66Kg)
Leve	- 38 Kg (34,1Kg até 38Kg)	- 55 Kg (50,1Kg até 55Kg)	- 66 Kg (60,1Kg até 66Kg)	- 73 Kg (66,1Kg até 73Kg)
Meio Médio	- 42 Kg (38,1Kg até 42Kg)	- 60 Kg (55,1Kg até 60Kg)	- 73 Kg (66,1Kg até 73Kg)	- 81 Kg (73,1Kg até 81Kg)
Médio	- 47 Kg (42,1Kg até 47Kg)	- 66 Kg (60,1Kg até 66Kg)	- 81 Kg (73,1Kg até 81Kg)	- 90 Kg (81,1Kg até 90Kg)
Meio Pesado	- 52 Kg (47,1Kg até 52Kg)	- 73 Kg (66,1Kg até 73Kg)	- 90 Kg (81,1Kg até 90Kg)	- 100 Kg (90,1Kg até 100Kg)
Pesado	- 60 Kg (52,1Kg até 60Kg)	- 81 Kg (73,1Kg até 81Kg)	+ 90 Kg (acima de 90,1Kg)	+ 100 Kg (acima de 100,1Kg)
Super Pesado	+ 60 Kg (acima de 60,1Kg)	+ 81 Kg (acima de 81,1Kg)	-	-

2 – FEMININO

CATEGORIA	PRÉ MIRIM	MIRIM	INFANTIL	JUVENIL
Super Ligeiro	- 28 Kg (até 28Kg)	- 36 Kg (até 36Kg)	- 40 Kg (até 40Kg)	-
Ligeiro	- 31 Kg (28,1Kg até 31Kg)	- 40 Kg (36,1Kg até 40Kg)	- 44 Kg (40,1Kg até 44Kg)	- 48 Kg (até 48Kg)
Meio Leve	- 34 Kg (31,1Kg até 34Kg)	- 44 Kg (40,1Kg até 44Kg)	- 48 Kg (44,1Kg até 48Kg)	- 52 Kg (48,1Kg até 52Kg)
Leve	- 38 Kg (34,1Kg até 38Kg)	- 48 Kg (44,1Kg até 48Kg)	- 52 Kg (48,1Kg até 52Kg)	- 57 Kg (52,1Kg até 57Kg)
Meio Médio	- 42 Kg (38,1Kg até 42Kg)	- 52 Kg (48,1Kg até 52Kg)	- 57 Kg (52,1Kg até 57Kg)	- 63 Kg (57,1Kg até 63Kg)
Médio	- 47 Kg (42,1Kg até 47Kg)	- 57 Kg (52,1Kg até 57Kg)	- 63 Kg (57,1Kg até 63Kg)	- 70 Kg (63,1Kg até 70Kg)
Meio Pesado	- 52 Kg (47,1Kg até 52Kg)	- 63 Kg (57,1Kg até 63Kg)	- 70 Kg (63,1Kg até 70Kg)	- 78 Kg (70,1Kg até 78Kg)
Pesado	- 60 Kg (52,1Kg até 60Kg)	- 70 Kg (63,1Kg até 70Kg)	+ 70 Kg (acima de 70,1Kg)	+ 78 Kg (acima de 78,1Kg)
Super Pesado	+ 60 Kg (acima de 60,1Kg)	+ 70 Kg (acima de 70,1Kg)	-	-

7. KARATÊ

REGRAS

- I. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever até **03 alunos por categoria e peso no shiai-kumite (luta) e 03 alunos por categoria no kata** (para o Kata não é necessário classificação de peso);
- II. Será obrigatória a utilização de protetores de mãos e boca, conforme modelos aprovados pela organização do evento;
- III. As lutas terão a **duração de 1min 30seg corridos** para o masculino e feminino;
- IV. Todos os competidores deverão usar protetor de mão nas cores azul e vermelho, como

também as faixas de competição, nas cores azuis e vermelhas;

- V. O kimono deverá ser branco, o aluno não poderá se apresentar com kimono de outra modalidade, no kimono poderá ter identificação do colégio;
- VI. Cada estabelecimento de ensino poderá ter até 02 (dois) técnicos e 01 (um) auxiliar.

MODALIDADES

B.1 KATA (Demonstração)

- I. A disputa do KATA será feita pelo sistema de bandeiras;
- II. Vencerá o atleta que obtiver o maior número de bandeiras;
- III. O atleta poderá repetir o kata em todas as fases;
- IV. No Kata, o atleta deverá apresentar “Kata Básico” do seu estilo até a semifinal. Na final, o kata será livre, podendo repetir o kata já apresentado;
- V. Até a semifinal a execução do kata deve ser simultânea;
- VI. Os 08 (oito) primeiros colocados serão conhecidos pelo sistema de bandeiras;
- VII. Se o atleta anunciar um kata e ele executar outro, será Desclassificado;
- VIII. O atleta será chamado 03 vezes para a conferência de sua categoria, caso não se apresente, será desclassificado (kiken) 1 - No kata não tem divisão de peso e nem de graduação, é “open”.

B.2 SHIAI – KUMITE (LUTA): FEMININO E MASCULINO

- I. As competições serão disputadas pelo sistema de eliminatória simples;
- II. Em caso de empate será decidido pelo árbitro central, ele solicitará aos árbitros auxiliares o HANTEI;
- III. O HANTEI só será solicitado se nenhum um dos competidores não obtiver o SENSHU, ou feito uma pontuação maior (Wazari/ Ippon).

PESOS

Cada atleta deverá obrigatoriamente estar enquadrado nos limites de peso e idade pré-estabelecidos, conforme segue:

CATEGORIA E PESO MASCULINO (Shiai-Kumite)

Pré-Mirim	Até 35kg	35,01 a 45kg	45,01 a 55 kg	e acima 55 kg
Mirim	Até 40 kg	40,01 a 50 kg	50,01 a 60 kg	e acima 60 kg
Infantil	Até 50 kg	50,01 a 60 kg	60,01 a 70 kg	e acima 70 kg

Juvenil	Até 50 kg	50,01 a 60 kg	60,01 a 70 kg	e acima 70 kg
---------	-----------	---------------	---------------	---------------

CATEGORIA E PESO FEMININO (Shiai-Kumite)

Pré-Mirim	Até 40 kg	40,01 a 50 kg	e acima de 50 kg
Mirim	Até 45 kg	45,01 a 55 kg	e acima de 55 kg
Infantil	Até 50 kg	50,01 a 60 kg	e acima de 60 kg
Juvenil	Até 50 kg	50,01 a 60 kg	e acima de 60 kg

8. NATAÇÃO

REGRAS

- a) O estabelecimento de ensino poderá inscrever 04 (quatro) alunos por categoria e sexo, respeitando o limite de 02 (dois) alunos por prova;
- b) Cada aluno poderá participar de 02 (duas) provas individuais e o revezamento;
- c) Não será permitida nenhuma alteração ou substituição após o encerramento das inscrições;
- d) A saída deverá ser feita do bloco ou da borda da piscina;
- e) Será permitida apenas uma saída falsa. A partir da 2ª saída falsa, o nadador que a provocou será desclassificado;
- f) Durante a prova, é permitido parar e ficar em pé tocando o chão para apoio, mas a progressão da prova deve ser nadando. É PROIBIDO andar na piscina;
- g) Nas provas Livre e Costas 50m e 100m, a virada pode ser simples ou olímpica, e será observado o toque de ambos os pés na parede da piscina, sendo proibido tocar o chão;
- h) No nado costas, a chegada deverá ser feita de costas, com uma das mãos tocando a parede da piscina antes da cabeça;
- i) No revezamento, o aluno não poderá entrar na água, até que seu antecessor toque na borda;
- j) O descumprimento do disposto nos itens “f”, “g”, “h” e “i” implica na desclassificação do nadador ou da equipe;
- k) Nas provas de revezamento, a contagem dos pontos, para as classificações serão dobrada.

PROVAS

- a) Pré-mirim – 25m Livre e 25m Costas
- b) Pré-Mirim – Revezamento Misto 4x25 Livre
- c) Mirim – 50m Livre e 50m Costas
- d) Mirim – Revezamento Misto 4x25 Livre
- e) Infantil – 50m Livre e 50m Costas
- f) Infantil – Revezamento Misto 4x50 Livre
- g) Juvenil – 100m Livre e 100m Costas
- h) Juvenil – Revezamento 4x50 Livre

OBS: Todos os estabelecimentos de ensino poderão agendar testes de proficiência, na piscina do “JOÃO DO PULO”.

9. TÊNIS

REGRAS

- I. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever 01 equipe com até 02 alunos, por categoria e sexo;
- II. Só poderão ser inscritos alunos com conhecimento dos fundamentos básicos e regras oficiais da modalidade deste regulamento; Caso o coordenador da modalidade, no momento do jogo, avalie que o aluno não possua os conhecimentos dos fundamentos básicos e nem conhecimento das regras da modalidade, este aluno será imediatamente Desclassificado.
- III. Em todas as categorias os jogos serão disputados com a bola “amarela”.
- IV. Até as FINAIS as partidas serão disputadas por SETS PROFISSIONAIS, em melhor de 14 GAMES. Vencerá o jogador que alcançar 08 GAMES com vantagem mínima de 02 GAMES;
- V. Havendo o empate em 07 GAMES, o set terminará em 09 GAMES. Persistindo o empate em 08 GAMES, será jogado um TIE-BREAK NORMAL para definição do set;
- VI. Em virtude da imprevisibilidade da duração de cada partida, todos os jogadores deverão se apresentar no horário estabelecido pela coordenação da modalidade no dia

da rodada, **sendo obrigatório permanecer no local de competição até a finalização da rodada do dia, caso contrário, será considerado abandono da competição (w.o).**

- VII. O aluno que não se apresentar na hora marcada para o início do jogo será considerado vencido;
- VIII. Cada aluno poderá disputar 03 partidas;
- IX. Todos os jogos serão disputados em eliminatória simples.

ARBITRAGEM

- I. A arbitragem dos jogos ficará a cargo de um árbitro geral que será assessorado por árbitros auxiliares.
- II. Durante a realização dos jogos, o árbitro geral e seus auxiliares, poderão interferir em qualquer partida, seja para correção de chamadas de bolas ou para aplicações necessárias do código de conduta, estando ou não dentro da quadra.

10. TÊNIS DE MESA

REGRAS

- I. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever **02 alunos**, por categoria e sexo.
- II. **Do sistema de disputa:** A disputa da competição será individual, todas as partidas serão disputadas em melhor de 05 sets de 11 pontos.

1ª fase: Grupos de 3 a 4 atletas, classificando os 02 (dois) primeiros de cada grupo para a 2ª fase. Os critérios de classificação serão por ordem:

- 1. Número de vitórias
- 2. Saldo de sets
- 3. Saldo de pontos
- 4. Sorteio 2ª fase: eliminatória simples

Obs.: No caso de haver até 05 atletas em determinada categoria, a disputa será de todos contra todos.

- III. As partidas seguirão as regras oficiais da ITTF (Federação Internacional de Tênis de Mesa), sendo que as dúvidas e disputas deverão ser dirigidas à mesa de organização do torneio.
- IV. **Do uniforme:** O aluno deverá estar, obrigatoriamente, trajando uniforme escolar, de outra cor, que não branca. No caso de não haver outro uniforme que não seja branco, a organização disponibilizará um colete ou camisas de outra cor, em caráter de empréstimo, durante os jogos.
- V. **Da arbitragem:** a organização irá disponibilizar árbitros, com experiência em outros campeonatos.
- VI. **Da estrutura:** o torneio se dará em mesas de 25 mm, aprovadas pela FTMS, CBTM e ITTF. Serão utilizadas bolinhas da marca JOOLA, modelo MAGIC, brancas, aprovadas pela ITTF.
- VII. **Da raquete:** Todo aluno deverá portar raquete revestida com borracha, devendo os dois lados da raquete ter cores ou tonalidades diferentes, a qual será avaliada pela organização. Não serão permitidas, raquetes revestidas de EVA, espumas ou apenas na madeira. Havendo necessidade a organização disponibilizará o material adequado.

11. XADREZ

DAS CATEGORIAS E PARTICIPAÇÃO

- As disputas serão realizadas nas categorias Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Juvenil, nos naipes Masculino e Feminino.
- Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever 01 (um) aluno titular e 01 (um) reserva opcional por categoria e sexo.
- Substituições são automáticas e devem ocorrer obrigatoriamente antes do início de cada rodada. Após iniciada a rodada, fica vetada qualquer substituição.

DO SISTEMA DE DISPUTA E PONTUAÇÃO

- O sistema de disputa (Schuring ou Suíço) será definido conforme o número de escolas confirmadas, podendo ter até 07 (sete) rodadas.
- Pontuação: Vitória: 1,0 ponto; Empate: 0,5 ponto; Derrota ou WO: 0,0 ponto.
- Bye Ausente Especial (1ª Rodada): Caso um aluno esteja competindo em outra modalidade da OCG na primeira rodada, ele poderá receber 0,5 (meio) ponto, desde que o professor responsável notifique a arbitragem com antecedência.
- WO: Será contabilizado após 10 minutos do início da rodada. O duplo WO não elimina os competidores da competição.

DO TEMPO DE REFLEXÃO E EQUIPAMENTOS

- O tempo de reflexão oficial será de 15 (quinze) minutos para cada jogador. Este tempo poderá ser revisado e acordado definitivamente no Congresso Técnico.
- Todo jogador deverá portar seu próprio jogo de peças e relógio (preferencialmente digital).
- Uso de Celular como Relógio: É permitido o uso de aplicativos de relógio em celulares, desde que o aparelho esteja em Modo Avião e sem qualquer emissão de som ou vibração. Caso o aparelho emita qualquer som (ligação ou notificação), o jogador perderá a partida imediatamente.

DAS REGRAS TÉCNICAS E CONDUTA

- As disputas seguirão as regras da FIDE para o xadrez rápido.
- Lances Ilegais (FIDE): O primeiro lance ilegal gera acréscimo de 02 minutos ao oponente. O segundo lance ilegal determina a perda da partida.
- Mão Única: O lance e o acionamento do relógio devem ser feitos com a mesma mão.
- Durante as partidas, o aluno deve permanecer sentado e levantar o braço para solicitar o árbitro.
- Havendo intenção de arrumar peças, deve-se avisar o adversário ("j'adoube").

DAS SITUAÇÕES DE EMPATE

A partida será considerada empatada quando:

- Ocorrer Rei Afogado (Stalemate).
- Houver comum acordo entre os jogadores.

- Houver insuficiência de material para xeque-mate (ex: Rei contra Rei).
- Ocorrer a tripla repetição de posição ou a regra dos 50 lances sem capturas ou movimentos de peão.
- Queda de Tempo vs Material: Se o tempo de um jogador acabar, mas o oponente não tiver material para dar mate, a partida é declarada empate.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE (SISTEMA SUÍÇO)

Os critérios de desempate seguirão a ordem abaixo:

1. Confronto Direto;
2. Escore Acumulado (Progressivo);
3. Milésimos Medianos;
4. Milésimos Totais;
5. Sonneborn-Berger.

PROIBIÇÕES E PENALIDADES

- É proibido conversar ou perturbar o silêncio do ambiente.
- É proibido realizar consultas com outras pessoas ou objetos durante a partida.
- O árbitro poderá aplicar penalidades como advertência, redução de tempo, perda da partida ou expulsão do evento.

§ 2º - MODALIDADES COLETIVAS

12. BASQUETEBOL

REGRAS

- a. Cada estabelecimento de ensino, obedecendo à categoria e sexo, poderá inscrever no mínimo 07 e no máximo 12 alunos por equipe.
- b. Nas categorias Pré-mirim e Mirim a marcação deve ser somente e OBRIGATORIAMENTE individual;
- c. Nas demais categorias (infantil e juvenil) a marcação pode ser tanto individual como por zona;
- d. Os pedidos de tempo serão concedidos na seguinte conformidade:

- Até as semifinais – 01 pedido de tempo a cada 02 períodos.
 - Nas finais – 02 pedidos de tempo a cada 02 períodos.
 - Nas prorrogações – 01 pedido de tempo a cada período extra.
- e. Em todas as partidas, o tempo será corrido nos 04 períodos e cronometrado apenas no ultimo minuto do 4º período e cada período extra (prorrogação);
- f. Havendo empate as decisões serão disputadas em períodos extras sucessivos (prorrogações) de 03 minutos, até que haja um vencedor;
- g. Em todas as partidas fica estabelecido o limite de 04 faltas individuais por aluno;
- h. Serão cobrados lances livres a partir da 4ª falta coletiva por período;
- i. Nas categorias Pré Mirim e Mirim será exigido o número mínimo de 05 jogadores por equipe para inicio da partida.

DURAÇÃO DAS PARTIDAS:

PRÉ- MIRIM E MIRIM

- **Até a semifinal:** 4x6 minutos corridos e um intervalo de 3 minutos, entre o 2º e 3º período.
- **Final** 4x6 minutos cronometrados e um intervalo de 3 minutos, entre o 2º e 3º período.

INFANTIL E JUVENIL

- **Até a semifinal:** 4x7 minutos corridos e um intervalo de 3 minutos, entre o 2º e 3º período.
- **Final:** 4x7 minutos cronometrados e um intervalo de 3 minutos, entre e 2º e 3º período.

BOLAS:

Serão utilizadas as bolas oficiais de cada categoria e sexo.

13. BASQUETE 3X3

1. CATEGORIAS:

INFANTIL/ JUVENIL/ CATEGORIA 18

***NA CATEGORIA 18. A EQUIPE DEVERÁ SER RIGOROSAMENTE COMPOSTA POR ATLETAS NASCIDOS EM 2008.**

2. NORMAS:

As regras do jogo seguirão o padrão determinado pela CBB.

3. QUADRA E BOLA:

3.1 O jogo será disputado em uma quadra de 15m (largura) x 11m (comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de dois pontos (6,75m) e um semi círculo abaixo da cesta.

Nota - Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada.

3.2 Equipes, cada equipe será composta por até quatro (4) jogadores, três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto.

3.3 Não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.

3.4 Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e marcadores de tempo e placar.

3.5 Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

3.6 A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

3.7 O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

4. PONTUAÇÃO

4.1 Deverá ser atribuído um (01) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 02 pontos).

4.2 Serão atribuídos dois (02) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

4.3 Será atribuído um ponto (01) a cada lance livre com sucesso.

5. TEMPO DE JOGO/ VENCEDOR DE UM JOGO

5.1 O tempo normal de jogo será 01 período de 10 minutos. O cronometro de jogo deverá

ser parado durante as situações de bola morta e lances livres.

5.2 O cronometro deverá ser reiniciado quando:

- Durante um check ball, a bola está à disposição do (a) jogador (a) de ataque após o check ball ter sido completado;
- Após o último arremesso de lance livre convertido, a próxima equipe de ataque está com a posse de bola;
- Após o último arremesso de lance livre não convertido à bola continua viva, a bola toca ou é tocada por qualquer jogador (a) na quadra de jogo.

5.3 Uma equipe deve tentar um arremesso de cesta de campo dentro de 12 segundos, após o início de sua posse de bola.

5.4 No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação). Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (01) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (02) pontos na prorrogação ganha o jogo.

5.5 Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (03) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O.

5.6 Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores, machucados e/ou desclassificados. Nesta situação, a equipe a ser declarada vencedora pode escolher/manter seus pontos ou vencer por W.O, e a equipe a ser declarada perdedora não pontuará (tem seu placar (“zerado”) nos dois casos.

5.7 Uma equipe que perca seu jogo em função de desistência ou uso de má fé perante as regras, e ao espírito esportivo será desclassificada da competição.

6. FALTAS/ LANCES LIVRES

6.1 A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período.

6.2 Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais.

6.3 Será atribuído um (01) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (02) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).

- 6.4 Será atribuído um (01) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.
- 6.5 Faltas coletivas (7ª, 8ª e 9ª) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10ª e qualquer falta coletiva subsequente serão sempre atribuídas com dois lances livres e posse de bola.
- 6.6 Faltas Antidesportivas e faltas desqualificantes são contadas como 02 faltas para a Equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 02 lances livres, mas não terá posse de bola. Todas as faltas desqualificantes (incluindo a segunda falta antidesportiva de um jogador) serão penalizadas com 02 lances livres e a posse de bola.
- 6.7 Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 01 lance livre. O lance livre deverá ser administrado imediatamente. Após 01 lance livre, o check ball deverá ser administrado pela equipe que tinha o controle da bola ou que teria direito à bola, quando a falta Técnica foi sancionada.
- 6.8 A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deve começar com um “Check Ball” no topo da quadra após uma falta técnica.

Nota: Nenhum lance livre será concedido em uma falta de ataque.

- 6.9 Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola): Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco.
- 6.10 A equipe de defesa não poderá tentar roubar a bola na área dosemicírculo abaixo da cesta.
- 6.11 Após cada arremesso mal sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola): Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar à bola a um local atrás do arco.
- 6.12 Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar à bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.
- 6.13 Se a equipe defensiva rouba ou dá um toco na bola, deve voltar à bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.
- 6.14 A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deve começar com um “Checkball”. Ex: uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

- 6.15 Um (a) jogador (a) é considerado como estando “atrás do arco” quando nenhum de seus pés está dentro ou sobre a linha do arco.
- 6.16 No caso de uma situação de bola presa, o jogo deverá ser reiniciado com checkball para a última equipe de defesa. O relógio de arremesso deve ser restabelecido para 12 segundos.

7. SUBSTITUIÇÕES

- 7.1 A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver morta, antes do “Checkball” ou lance livre
- 7.2 O substituto só poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição.
- 7.3 Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposto a cesta e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

8. PEDIDOS DE TEMPO

Um pedido de tempo de 30 segundos por partida é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola morta.

Nota: tempos e substituições só podem ser pedidos em situações de bola morta.

9. BOLAS

- a. Oficial da Categoria

10. PONTUAÇÃO E PREMIAÇÃO

- a. Os resultados não serão computados para efeito da classificação geral.
- b. As equipes classificadas em 1º e 2º lugares receberão medalhas.

14. FUTEBOL DE CAMPO

A competição será disputada em campo reduzido nas categorias pré-mirim e em campo oficial nas demais categorias, tanto no feminino como no masculino.

NÚMERO DE ATLETAS

- Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever o número mínimo de **11** e o número máximo de **18 atletas** em cada uma das categorias, não sendo permitido

que o atleta seja inscrito em mais de uma categoria dentro da modalidade.

§ 1º Em todas as categorias (feminino e masculino), as **substituições serão livres**, não havendo a necessidade de paralisação da partida, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

- Categorias e sexos, e seus tempos de jogos divididos em dois períodos iguais, de acordo com a tabela abaixo:

CATEGORIAS	TEMPO DE JOGO
PRÉ-MIRIM FEMININO	15 min x 15 min – 05 min de intervalo
PRÉ-MIRIM MASCULINO	20 min x 20 min – 05 min de intervalo
MIRIM FEMININO	20 min x 20 min – 05 min de intervalo
MIRIM MASCULINO	20 min x 20 min – 05 min de intervalo
INFANTIL FEMININO	25 min x 25 min – 05 min de intervalo
INFANTIL MASCULINO	25 min x 25 min – 05 min de intervalo
JUVENIL FEMININO	25 min x 25 min – 05 min de intervalo
JUVENIL MASCULINO	30 min x 30 min – 05 min de intervalo

EQUIPAMENTO DOS ATLETAS

1. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador é composto das seguintes peças:

- Camiseta com mangas;
- Calções;
- Meias;
- Caneleiras – devem ser feitas de material apropriado, de modo a garantir uma proteção razoável e devem ser cobertas pelas meias;
- Calçado.
- O goleiro poderá usar calças compridas.

2. Outros equipamentos

Equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, máscaras

faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leve se acolchoados, assim como bonés de goleiros e óculos desportivos, são autorizados.

INFRAÇÕES

- a) Nas categorias infantil e juvenil (masculino e feminino), o atleta expulso deverá deixar o campo e não poderá permanecer no banco de reservas.
- b) Em todas as categorias da OCG, os atletas punidos com cartão vermelho estarão suspensos da próxima partida e terão suas respectivas expulsões relatadas em súmula.
- c) Aos componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

DESEMPATE

Em caso de empate, a classificação se dará por meio de cobranças de penalidades máximas, conforme determina a regra da Internacional Football Association Board (IFAB).

15. FUTSAL

REGRAS

Cada estabelecimento de ensino deverá inscrever no mínimo **05** e no máximo **15 alunos**.

***O uso de caneleira durante o jogo é OBRIGATÓRIO em todas as categorias**

DURAÇÃO DAS PARTIDAS

PRÉ-MIRIM

Até a semifinal: 10x10 minutos corridos. Intervalo: 5 minutos

Final: 12 x12 minutos corridos. Intervalo: 5 minutos

MIRIM

Até a semifinal: 12x12 minutos corridos. Intervalo: 5 minutos

Final: 15 x 15 minutos. Intervalo: 5 minutos.

INFANTIL E JUVENIL

Até a semifinal: 15x15 minutos corridos. Intervalo: 5 minutos

Final: 20 x 20 minutos. Intervalo: 5 minutos

CRITÉRIO DE DESEMPATE

- a. Cobrança alternada de 03 penalidades máximas por equipe.
- b. As cobranças não poderão ser feitas pelo mesmo jogador.
- c. Persistindo o empate, serão cobradas as penalidades alternadamente, até que ocorra a diferença.

BOLAS

Pré-mirim masc/fem – Max 100

Mirim masc/fem – Max 200

Infantil masc/fem – Max 500

Juvenil masc/ fem – Max 500

*A partir desta edição as medidas tomadas em relação ao atleta que receber cartões amarelos na partida, serão alteradas seguindo as orientações das atuais competições oficiais (Confederação, Federação, Ligas...).

16. HANDEBOL

A Olimpíada Colegial Guarulhense será regida pelas regras oficiais de IHF, salvo as especificações deste regulamento.

PRÉ MIRIM

- 1- Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever **no mínimo 07** e no máximo 12 alunos.
- 2- O jogo será dividido em três sets de 06 minutos cada. Ao final de cada set o placar será zerado. Vence a partida a equipe que vencer dois sets. Os três sets são obrigatórios (caso a mesma escola vença os dois primeiros sets, a partida terá continuidade com o terceiro set).

Parágrafo primeiro: caso cada escola vencer um set e houver empate no outro, a decisão será através da cobrança de tiros de 6 metros. (ver critério de desempate).

- 3- O jogo inicia 3x3 + 1 goleiro no primeiro set.

- 4- No segundo e terceiro set as substituições serão obrigatórias, todos devem participar, jogando pelo menos um set por partida.

Parágrafo primeiro: as substituições deverão ser informadas e controladas pelo representante, antes do início de cada set.

Parágrafo segundo: a obrigatoriedade nas substituições está vinculada ao critério de proporcionalidade, por exemplo, um estabelecimento de ensino com o número mínimo de inscritos, deverá realizar 03 substituições no segundo set, independente da quantidade de alunos inscritos, o adversário deverá realizar o mesmo número de substituições, 03 no segundo set. Cumprido a obrigatoriedade de todas as substituições, pelo critério de proporcionalidade, as instituições ficam livres para formar sua equipe no ultimo set.

Caso as duas instituições tenham o número máximo de inscritos, deverão jogar cada set com 04 alunos diferentes.

- 5- Os jogos dessa categoria serão realizados em quadras com as dimensões menores que a oficial.
- 6- BOLAS: para a categoria Pré Mirim masculino e feminino a bola será H1.

MIRIM/INFANTIL E JUVENIL

- 1- Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever no mínimo 07 e no máximo 16 jogadores.

2- REGRAS:

- a) Arremesso direto na cabeça do goleiro – exclusão de 2 minutos para o infrator.
- b) Tiro de saída dentro do círculo central.
- c) Atendimento ao jogador lesionado – continua jogando, não precisando ficar três ataques fora como a regra prevê.

3- DURAÇÃO DAS PARTIDAS

MIRIM

- 1- Até a semifinal: 12x12 minutos corridos. Intervalo: 05 minutos.
- 2- Final: 15x15 minutos cronometrados. Intervalo: 05 minutos.

INFANTIL E JUVENIL

1- Até a semifinal: 15x15 minutos corridos. Intervalo: 05 minutos.

2- Final: 20x20 minutos cronometrados. Intervalo: 05 minutos.

4- BOLAS

MIRIM – feminino e masculino – “H1”

INFANTIL -feminino e masculino – “H2”

JUVENIL – feminino - “H2” JUVENIL – masculino - “H3”

5- CRITÉRIO DE DESEMPATE PARA TODAS AS CATEGORIAS

a) Cobrança alternada de 03 tiros de 07 metros.

b) Persistindo o empate, haverá cobrança alternada de UM tiro de 07metros, até que uma das equipes obtenha a vantagem.

c) As cobranças não poderão ser feitas pelo mesmo jogador.

Paragrafo primeiro - A quantidade de jogadores para a cobrança do tiro de 07 metros deverá ter uma equivalência numérica entre os inscritos em súmula. Será limitada pela quantidade menor de jogadores em uma das equipes. Regra de proporcionalidade.

6- SANÇÕES DISCIPLINARES

1- A exclusão será por 01 (UM) minuto do tempo de jogo.

2- Nos jogos com duração de 20x20, o tempo de exclusão será de 02 (DOIS) minutos.

3- A desqualificação decorrente por atitude antidesportiva grosseira e descrita em relatório,

acarretará a suspensão automática de um jogo.

4- A desqualificação decorrente da terceira exclusão, sem caracterização de atitude antidesportiva grosseira e não descrita em relatório, não acarretará em mais nenhuma punição ao jogador.

7- Para bom andamento da competição, ficará a critério da coordenação da O.C.G., a liberação para participação de atletas, sem o uniforme segundo as especificações necessárias pelas regras oficiais.

17. VOLEIBOL

REGRAS

- I. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever no mínimo **06** e no máximo **12 alunos**.
- II. A partida será disputada em melhor de 03 sets.
- III. Não será utilizada a regra do LÍBERO.
- IV. Na categoria Pré-Mirim, masculino e feminino, será permitido que o aluno realize o saque em até 01 metro adentro da quadra, devidamente demarcada pela Comissão.
- V. Na categoria Pré-mirim será autorizado somente o Saque por baixo; Na categoria Mirim além do saque por baixo, será permitido o uso do saque por cima sem salto.

DURAÇÃO DAS PARTIDAS

Na fase preliminar:

- a. Os dois primeiros sets serão de 21 pontos, sem a necessidade da diferença de 02 pontos.
- b. Não haverá tempo técnico e cada equipe terá direito há 02 tempos para descanso de 30 segundos, solicitado pelo professor.
- c. O 3º set (decisivo) será de 12 pontos, com diferença obrigatória de 02 pontos. No 6º ponto haverá troca de quadra. Cada equipe terá direito há 02 tempos para descanso de 30 segundos, solicitado pelo professor

Nas fases semifinal e final:

- a. Os dois primeiros sets serão de 25 pontos, com diferença obrigatória de 02 pontos.
- b. Não haverá tempo técnico e cada equipe terá direito há 02 tempos para descanso de 30 segundos, solicitado pelo professor. O 3º set (decisivo) será de 15 pontos, com diferença obrigatória de 02 pontos. No 8º ponto haverá troca de quadra. Cada equipe terá direito há 02 tempos para descanso de 30 segundos solicitado pelo professor.

ALTURA DA REDE:

a.	PRÉ-MIRIM FEMININO	2,10m
b.	MIRIM FEMININO	2,15m
c.	INFANTIL FEMININO	2,20m
d.	JUVENIL FEMININO	2,24m
e.	PRÉ-MIRIM MASCULINO	2,20m
f.	MIRIM MASCULINO	2,25m
g.	INFANTIL MASCULINO	2,35m
h.	JUVENIL MASCULINO	2,43m

18. VÔLEI DE PRAIA

NORMAS:

- a. Será disputada nas categorias INFANTIL, JUVENIL e CATEGORIA 18.
- b. A partida será disputada em melhor de 03 (três) sets.
- c. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever 03 atletas por categoria e sexo, sendo necessário o mínimo de 02 (dois) atletas para o início do jogo. Após a elaboração da súmula, nenhum jogador poderá ser incluído e nem substituído na partida. Para o jogo seguinte da equipe, poderá ser feita nova escalação.

DURAÇÃO DAS PARTIDAS:

Na fase preliminar:

- a. Os dois primeiros sets serão de 15 (quinze) pontos, sem a necessidade da diferença de 02 (dois) pontos.
- b. O 3º set (decisivo) será de 11 (onze) pontos, com a diferença obrigatória de 02 (dois) pontos.
- c. A cada 05 pontos haverá troca de quadra.

Nas fases semifinal e final:

- a. Os dois primeiros sets serão de 18 (dezoito) pontos, com a diferença obrigatória de 02 (dois) pontos.
- b. O 3º set (decisivo) será de 15 (quinze) pontos, com a diferença obrigatória de 02 (dois) pontos.
- c. A cada 05 (cinco) pontos haverá troca de quadra.

ALTURA DA REDE:

a.	INFANTIL FEMININO	2,20m
b.	JUVENIL FEMININO	2,24m
c.	INFANTIL MASCULINO	2,40m
d.	JUVENIL MASCULINO	2,43m

MODALIDADE EXTRA

19. SKATE

CATEGORIAS

INFANTIL / JUVENIL E 18 ANOS

- 1- A Competição de SKATE será realizada de acordo com as Regras Oficiais da World Skate, adotadas pela Confederação Brasileira de Skate (CBSK), salvo o estabelecido neste regulamento e no Regulamento Geral desta competição.
- 2- A instituição de ensino poderá inscrever no máximo 02 (dois) alunos/atletas, por categoria e sexo.
- 3- O aluno/atleta deverá comparecer ao local de competição no horário estabelecido em boletim, devidamente uniformizado (no mínimo com a camiseta com o nome da escola), com todos os itens de segurança (Obrigatórios em todas as categorias) e acompanhado do professor/técnico.
- 4- A competição acontecerá apenas na modalidade SKATE STREET.
- 5- Será OBRIGATORIO o uso dos seguintes itens de segurança: **JOELHEIRAS, COTOVELEIRAS E CAPACETE**. O não uso destes equipamentos desclassificará o aluno/atleta, o impossibilitando de andar de skate na pista.
- 6- NÃO será permitido nenhum acompanhante dentro da pista.

FORMATO DA COMPETIÇÃO

1. A arbitragem será composta por 03 árbitros.
2. Cada um dos 03 árbitros dará uma nota de 0 a 100 para o desempenho dos skatistas durante a apresentação.
3. Das 03 notas que serão atribuídas para cada atleta naquela apresentação, faz-se a média

das 03 Notas. Esta média será a nota final de cada atleta.

- **ELIMINIATÓRIA E FINAL** - com quantidade de inscritos igual ou superior a 09 (nove) alunos/atletas por categoria/sexo:

A. Eliminatória com 01 (uma) volta de 45 segundos, passam 08 (oito) alunos/atletas para Final.

B. A Final será realizada com 02 (duas) voltas de 45 segundos cada.

- **FINAL DIRETO** - com quantidade de inscritos igual ou inferior a 08 (oito) alunos/atletas:

A. Final com 02 (duas) voltas de 45 segundos, com pontuação acumulativa entre ambas.

OBS. Haverá também a fase de “Bomb Trick” (melhores manobras), composta por 03 (três) tentativas, sendo considerada para a pontuação final apenas a melhor execução.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

Em caso de empate na **pontuação final**, a classificação dos competidores será definida mediante a aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

I – prevalecerá a maior média das notas obtidas na primeira volta/apresentação;

II – persistindo o empate, será considerada a maior média das notas atribuídas pelos jurados na segunda volta/apresentação;

III – permanecendo o empate após a aplicação dos critérios anteriores, competirá à Comissão Organizadora deliberar acerca da definição da colocação final.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA ARBITRAGEM:

Manobras → execução de movimentos no solo (flips e giros no ar), grinds em corrimãos ou bordas (deslizamento dos trucks) e slides em corrimãos ou bordas (deslizamento do shape sobre a superfície).

Execução → Avaliação do controle corporal, fluidez e qualidade da aterrissagem, com penalizações para desequilíbrios, ajustes excessivos ou falhas na conclusão da manobra.

Nível de dificuldade → utilização dos obstáculos da pista (street ou park) combinando

manobras técnicas de solo (flips) com manobras de deslize (grinds/slides) ou aéreas (grabs).

Consistência → Quantidade de acerto e fluidez na pista (Flow).

Criatividade/linha → Utilização integral e criativa dos obstáculos, mantendo execução consistente e controle corporal adequado à manobra realizada.

IX. PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

ARTIGO 22 – A classificação das modalidades, por categoria e sexo, obedecerá à tabela de pontuação abaixo, que também será aplicada na apuração do campeão geral.

1º LUGAR	10	PONTOS
2º LUGAR	07	PONTOS
3º LUGAR	06	PONTOS
4º LUGAR	05	PONTOS
5º LUGAR	04	PONTOS
6º LUGAR	03	PONTOS
7º LUGAR	02	PONTOS
8º LUGAR	01	PONTO

NÃO EXISTE MAIS O PONTO DE BONIFICAÇÃO POR INSCRIÇÃO NAS MODALIDADES, SERÁ MANTIDA APENAS A BONIFICAÇÃO POR PARTICIPAÇÃO NO DESFILE DE ABERTURA.

Parágrafo 1º – Independentemente de qualquer situação, deverão ser classificados os oito primeiros colocados de cada modalidade, categoria e sexo.

Parágrafo 2º - Nas modalidades que terão provas mistas de revezamentos (masc. e fem.) será pontuada em dobro e dividida metade para o masculino e metade para feminino.

ARTIGO 23 - Para efeito de classificação geral considerar-se-á o resultado das disputas por modalidade, categoria e sexo.

ARTIGO 24 - Para a obtenção da classificação do 3º ao 8º lugar, em algumas modalidades, será utilizado o seguinte critério:

- **3º e 4º lugar:** equipes perdedoras da campeã e vice-campeã, na fase semifinal;
- **5º e 6º lugar:** equipes perdedoras da campeã e vice-campeã, nas quartas de final;
- **7º e 8º lugar:** equipes perdedoras dos 3º e 4º colocados nas quartas de final.

ARTIGO 25 – O critério de desempate por estabelecimento de ensino na classificação final será o seguinte:

- Maior número de 1º lugar.
- Persistindo, o desempate será feito pelo maior número de 2º lugar, e assim sucessivamente com as classificações subsequentes.

ARTIGO 26 – A Comissão Central Organizadora **proclamará** anualmente os classificados nas modalidades individuais e coletivas, conferindo-lhes medalhas e troféus, como segue:

- a. Os alunos classificados em 1º, 2º e 3º lugares, nas provas individuais, e 1º e 2º nas coletivas, receberão medalhas.
- b. As instituições de ensino ou CEU que forem classificados anualmente em 1º, 2º e 3º lugares, por Diretoria – Norte, Sul, Rede Particular e Rede Municipal, no quadro geral de resultados, farão jus a um troféu de posse definitiva. As instituições de ensino ou CEU que conquistarem o 1º e 2º lugares por modalidade, categoria e sexo, farão jus a um troféu de Campeão e Vice- campeão, respectivamente, também de posse definitiva.

X. PENALIDADES E RECURSOS:

ARTIGO 27 - O Secretário de Esporte e Lazer de Guarulhos expedirá portaria nomeando a **COMISSÃO DISCIPLINAR DESPORTIVA – C.D.D.**, que julgará os recursos impetrados em prazo hábil, e punirá os alunos, instituições de ensino ou CEU e seus representantes, por infração à legislação desportiva específica, nos termos do Código Brasileiro de Justiça Desportiva e do regulamento geral da competição.

ARTIGO 28 - As decisões proferidas nas reuniões da Comissão Disciplinar Desportiva serão irrevogáveis e irrecorríveis, produzindo efeitos imediatos, não cabendo contra elas nenhuma contestação de qualquer poder ou órgão de hierarquia superior.

ARTIGO 29 - Os recursos impetrados, devidamente fundamentados, deverão ser enviados via email: ocg.guarulhos@gmail.com, endereçados a Comissão Disciplinar Desportiva no prazo de 3h (**três horas**) após o término da partida, cabendo ao impetrante o ônus da prova no prazo determinado.

Parágrafo Único: Não serão apreciados recursos firmados por parte que não seja

diretamente prejudicada.

ARTIGO 30 - Quando solicitado oficialmente pela Comissão Central Organizadora as instituições de ensino ou CEU participantes, deverão fornecer toda e qualquer informação sobre seus alunos inscritos.

Parágrafo Único: A instituição de ensino que não atender ou dificultar o estabelecido no “caput” será considerado confesso e sofrerá as penalidades previstas neste Regulamento e no Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

ARTIGO 31 - O aluno e/ou qualquer representante da instituição de ensino ou CEU expulso durante a disputa estará automaticamente suspenso por UMA partida, competição ou equivalente, na modalidade, independentemente das punições que poderão ser impostas pela C.D.D.

§ 1º O estabelecido no “caput” não se aplica aos atletas penalizados com cartão vermelho nas modalidades de handebol e voleibol.

§ 2º No caso do professor/técnico, este não poderá mais dirigir a equipe do banco de reservas ou de qualquer outro lugar dentro do ginásio em que estiver sendo realizado o jogo.

ARTIGO 32 - Nas modalidades coletivas, a equipe que se ausentar de qualquer disputa ou desistir de sua continuidade estará automaticamente desclassificada da modalidade, na categoria em que se der a ausência.

§ 1º Além da desclassificação, a instituição de ensino ou CEU será penalizada com a perda de 03 (três) pontos na classificação geral.

§ 2º Se por quaisquer motivos o atleta e/ou equipe se recusar a reiniciar uma partida após interrupção da mesma, será considerado perdedor por WO, o atleta e/ou equipe que não estiver pronto no local do jogo ou prova, no máximo até 05 (cinco) minutos após o horário estabelecido para o seu reinício.

§ 3º No caso de cancelamento e ou desistência a equipe deverá avisar por escrito e exclusivamente por meio eletrônico ao Comitê Central Organizador pelo endereço de email ocg.guarulhos@gmail.com até 24 horas antes do jogo.

ARTIGO 33 - Será de inteira responsabilidade da instituição de ensino ou CEU os excessos

cometidos por simpatizantes ou membros de sua torcida, e este, poderá ser punido com a perda dos pontos em disputa e a eliminação da equipe, independentemente das demais sanções que poderão ser impostas pela C.D.D, bastando à representação por escrito na súmula, feita pelo coordenador da modalidade, sendo ele um servidor da Secretaria de Esporte e Lazer indicado pela C.C.O.

ARTIGO 34 - Quando a suspensão de uma partida for motivada pela indisciplina de uma equipe, esta perderá os pontos disputados, independentemente do placar numérico no momento do fato e das sanções que poderão ser impostas pela C.D.D.

ARTIGO 35 - O mau comportamento esportivo de alunos, professores, técnicos, dirigentes ou pessoas vinculadas à instituição de ensino ou CEU, bem como o desrespeito ou desacato aos membros da Comissão Central Organizadora, seus representantes, e integrantes da arbitragem, implicará em suspensão automática do infrator por 02 (duas) partidas, competição ou equivalente em qualquer modalidade até o julgamento, bastando à representação por escrito, na súmula.

ARTIGO 36 - O responsável que for punido não poderá acompanhar sua equipe durante os jogos, nem manifestar-se em reuniões da C.D.D., enquanto perdurar a sanção imposta.

ARTIGO 37 - O representante ou qualquer elemento vinculado à instituição de ensino ou CEU, que apresentar conduta de desrespeito ao aluno será punido com suspensão imediata, além das sanções que poderão ser impostas pela C.D.D.

ARTIGO 38 – OS ALUNOS, TÉCNICOS E DIRIGENTES DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO OU CEU’S QUE ESTIVEREM ENVOLVIDOS EM CONFRONTOS, BRIGAS GENERALIZADAS OU QUALQUER TIPO DE VIOLÊNCIA FÍSICA OU MORAL, ESTARÃO SUSPENSOS AUTOMATICAMENTE DE TODOS OS EVENTOS PROMOVIDOS PELA SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER DE GUARULHOS POR 01 (UM) ANO, INDEPENDENTE DAS PUNIÇÕES APLICADAS PELA C.D.D.

XI. ATENDIMENTO DE PRIMEIROS SOCORROS

ARTIGO 39 - A Secretaria de Esporte e Lazer de Guarulhos estará isenta de qualquer responsabilidade pelo estado de saúde do aluno inscrito para participar da Olimpíada Colegial Guarulhense, sendo esta responsabilidade exclusiva da instituição de ensino ou

CEU.

§ 1º - Em caso de acidentes durante a realização das competições, serão prestados os primeiros socorros por um socorrista, funcionário da Secretaria de Esporte e Lazer, indicado pela C.C.O.

§ 2º - Em caso de remoção do aluno, o socorrista **apenas comunicará** o responsável pelo aluno que poderá solicitar o serviço de emergência público ou outro meio de transporte para essa remoção.

§ 3º - Não é de responsabilidade do socorrista acompanhar o aluno na remoção, que deverá ser realizada por um familiar ou representante legal da instituição de ensino o CEU;

§ 4º - A remoção para hospital, clínica ou qualquer outro estabelecimento particular, será de responsabilidade exclusiva da instituição de ensino do aluno.

§ 5º - A C.C.O. não se responsabilizará pela continuidade do tratamento médico de acidentes de qualquer natureza, ocorridos com os participantes antes, durante e após as competições. Esta responsabilidade passará a ser de cada delegação.

OBRIGAÇÕES DO SOCORRISTA:

1. Prestar apenas os primeiros socorros;
2. Preenchimento de um relatório do atendimento;
3. Ficar a disposição de todos os alunos das equipes participantes da competição;
4. Não tem a função de massagista;
5. O atendimento só ocorrerá durante uma partida/disputa com a autorização da arbitragem.

XII. CONSIDERAÇÕES GERAIS

ARTIGO 40 - À Comissão Central Organizadora ficam delegados os mais amplos e irrestritos poderes para solucionar os casos não previstos neste regulamento e não caberão **em hipótese alguma**, recursos e nenhum tipo de solicitação aos superiores quadros de direção.

ARTIGO 41 - As tabelas depois de elaboradas sofrerão modificações APENAS E EXCEPCIONALMENTE por determinação expressa da Comissão Central Organizadora.

Parágrafo Único – REGIONALIZAÇÃO - Categorias com elevado número de equipes inscritas, poderão ser divididas em duas regiões distintas, denominados região A e região B (distribuídos geograficamente), com o objetivo de otimizar a logística, a utilização dos espaços esportivos e a organização do cronograma. Cada lado disputará fase eliminatória simples de forma independente até a definição de 08 (oito) equipes classificadas por lado. Após essa etapa, os classificados formarão chaveamento único de 16 (dezesesseis) equipes, seguindo disputa eliminatória nas fases de oitavas de final, quartas de final, semifinal e final, conforme estrutura definida pela organização.

***A regionalização possui caráter exclusivamente organizacional, não representando qualquer tipo de ranqueamento técnico entre os lados.**

ARTIGO 42 - Os boletins oficiais expedidos pela Comissão Central Organizadora serão considerados normativos e parte integrante deste regulamento.

ARTIGO 43 - Coincidindo a cor dos uniformes, nas disputas das modalidades coletivas, o estabelecimento de ensino que figurar do lado esquerdo da tabela fica obrigado à diferenciação do mesmo.

ARTIGO 44 - O Secretário de Esporte e Lazer de Guarulhos nomeará anualmente o Coordenador Geral e os membros que comporão a Comissão Central Organizadora da Olimpíada Colegial Guarulhense, por meio de ato oficial que será publicado no Diário Oficial do Município.

XIII. DESFILE DE ABERTURA:

ARTIGO 45- O DESFILE DE ABERTURA da 54^o OLIMPÍADA COLEGIAL GUARULHENSE será realizado no dia 22 de Agosto de 2026 (sábado) às 9h00 (Local a ser definido).

§1º- A concentração das escolas terá início às **8h00**.

§2º- Apenas o representante oficial da escola deverá, **imediatamente após a chegada** ao local, retirar o kit para o desfile.

§3º- Será **PROIBIDO** a todos as instituições de ensino ou CEU fazer qualquer parada, expor qualquer tipo de adereço, alegoria, apresentação, faixa, placa, material de propaganda e até mesmo pavilhões.

ARTIGO 46 - A participação no **DESFILE DE ABERTURA** será **Obrigatória** a todas as

instituições de ensino ou CEU inscritos.

§1º A não participação da instituição de ensino ou CEU implicará na perda de 10 (dez) pontos na CLASSIFICAÇÃO GERAL.

§ 2º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora.

ARTIGO 47 – É recomendado a padronização do uniforme para o desfile de Abertura, que ficará a critério da instituição de ensino.

XIV. TRANSPORTE

ARTIGO 48 - O transporte será fornecido apenas para as instituições públicas participantes dessa edição.

ARTIGO 49 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Central Organizadora, não cabendo contra as suas decisões, recursos aos superiores cargos de direção.

COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA 2026

