

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 compõem a 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 52ª OLIMPÍADA COLEGIAL GUARULHENSE terá início no dia 17/08/2024 (sábado) e o encerramento será definido posteriormente pela C.C.O, mediante ao número de inscrições efetivadas.

ARTIGO 5º - Realizaremos 03 Congressos Técnicos:

- Congresso 1 : Dia 04 de Abril das 8h30 às 12h00 – Apresentação das modalidades e seus respectivos coordenadores;
- Congresso 2: Dia 17 de junho das 13h00 às 17h00 – Desenvolvimento das modalidades na competição e questões ligadas a arbitragem;
- Congresso 3 : Dia 24 de junho das 13h00 às 18h00 – Sorteio das chaves.

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 (**31.05.2024**), 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 NO DIA DO CONGRESSO TÉCNICO (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 do RG EM CÉDULA OU DIGITAL, 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 **52ª 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	FUTEBOL
14	FUTSAL
15	HANDEBOL

16	VOLEIBOL
GRUPO III - EXTRAS	
17	BASQUETE 3X3
18	VÔLEI DE PRAIA

V. CATEGORIAS

ARTIGO 9º - As Quatro categorias aqui estabelecidas determinam o limite de idade que o aluno poderá completar no ano da realização da 52ª Olimpíada Colegial Guarulhense:

1. **PRÉ – MIRIM** Nascidos em 2014 e 2013
2. **MIRIM** Nascidos em 2012 e 2011
3. **INFANTIL** Nascidos em 2010 e 2009
4. **JUVENIL** Nascidos em 2008 e 2007

§ 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 E 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**, ser inscritos na sua categoria em qualquer outra modalidade.

c. Nas modalidades de **CAPOEIRA, JUDÔ, KARATÊ**, os alunos deverão estar rigorosamente enquadrados nas respectivas categorias.

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

I. NASCIDOS ATÉ 2014	II. NASCIDOS NOS ANOS DE 2014 E 2015	III. NASCIDOS ATÉ 2016
ATLETISMO		DAMAS
BASQUETEBOL	CAPOEIRA	GINÁSTICA ARTÍSTICA
FUTEBOL		GINÁSTICA RÍTMICA
FUTSAL	KARATE	TENIS DE MESA
HANDEBOL		XADREZ



NATAÇÃO	JUDO	
TENIS		
VOLEIBOL		

§ 3º. Apenas na modalidade 3x3, teremos em caráter experimental nessa edição, a participação de alunos nascidos no ano de 2006 ;

IV. NASCIDOS NO ANO DE 2006
APENAS NA MODALIDADE:
BASQUETE 3X3

VI. INSCRIÇÕES

ARTIGO 10º - A inscrição do estabelecimento de ensino será efetuada de forma on-line, no período de **08/04/2024 a 09/06/2024**, 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
- Nome completo do responsável pelas inscrições
- Cargo que ocupa na instituição
- Número de telefone celular com Whatsapp

ALÉM DO ENVIO DO EMAIL, O SOLICITANTE DEVERÁ RESPONDER UMA PLANILHA DO GOOGLE FORMS QUE SERÁ ENVIADO NO GRUPO DE TRABALHO NO WHATSAPP.

§ 1º O acesso ao sistema para o preenchimento on-line das fichas nominais será **bloqueado** a partir das **16h00** da data final (**09.06.24**) 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 o envio da ficha “**AUTORIZAÇÃO DE**

PARTICIPAÇÃO” (que será disponibilizada no sistema após o encerramento do período referente a este “caput” (09.06.24) pelo e-mail: ocg.guarulhos@gmail.com, devidamente assinada e carimbada pelo (a) Diretor (a)).

IMPRIMIR, ASSINAR, CARIMBAR, DIGITALIZAR E MANDAR POR E-MAIL EM PDF (OBRIGATORIAMENTE), para protocolo da **C.C.O** até o dia **14.06.24**. Não serão aceitas fichas impressas ou fora da data mencionada.

*** Todas essas fichas assinadas e carimbadas deverão ser entregues no dia 25 de junho (3º Congresso Técnico/ Sorteios) para a C.C.O.**

ARTIGO 11º - 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

ARTIGO 12º– Para atualização do sistema, o ESTABELECIMENTO de ENSINO ou CEU deverá **obrigatoriamente** informar os seguintes dados:

1. Identificação do Estabelecimento de Ensino ou CEU;
2. E-mail do Estabelecimento de Ensino ou CEU;
3. Identificação completa do Diretor ou Responsável;
4. Identificação completa do Professor de Educação Física;
5. Rede e Diretoria de Ensino a que pertence (instituição de ensino).

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

ARTIGO 14º- Cada aluno poderá ser inscrito em apenas 01 (UMA) modalidade coletiva e 01 (UMA) individual, com exceção da categoria PRÉ- MIRIM, em que 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 15º - Poderão ser inscritos no máximo 2 (dois) alunos FEDERADOS por modalidade, categoria e sexo, **EXCETO** nas modalidades extras BASQUETE 3X3 E VOLEI DE PRAIA, que poderá inscrever apenas 01 (um) aluno FEDERADO (vinculado às modalidades de Basquete e Voleibol, respectivamente).

§ 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 o 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 brasileiros. O aluno FEDERADO pela Ginástica Rítmica ou Acrobática, não será considerado FEDERADO na competição da Ginástica Artística.

ARTIGO 16º - 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 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 17º - Os horários e locais das competições serão estabelecidos e divulgados nos boletins expedidos pela C.C. O; no **ocg.guarulhos.sp.gpv.br**

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

ARTIGO 18º - Na realização da 52ª Olimpíada Colegial Guarulhense serão utilizadas as praças esportivas públicas municipais e outras, acritério da C.C.O.

ARTIGO 19º – 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 pormotivo de força maior será realizada conforme determinar a C.C.O. desde que nada mais impeça a sua realização, 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 20º - A critério da C.C.O, as tabelas das modalidades individuais serão feitas por sorteio ou emparceiramento crescente e alternado, de acordo com a categoria e sexo.

VIII. PROVAS E REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

ARTIGO 21º - As provas das modalidades individuais do Grupo "I", coletivas do

Grupo "II" e extras do Grupo "III" serão regidas pelas normas em vigor em suas respectivas federações, de acordo com as categorias citadas no artigo 09 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.
- II. Cada aluno poderá participar de duas provas individuais e uma de revezamento.
- III. Não será permitido o uso de sapatilhas com pregos.

PROVAS:

1. PRÉ-MIRIM - MASCULINO E FEMININO

- a. **60m rasos:** Prova disputada em semifinal por tempo e final
- b. **60m c/barreira:** Prova disputada em final por tempo
- c. **800m rasos:** Prova disputada em final por tempo
- d. **Revezamento Misto 4 x 60m:** Prova disputada em final por tempo
- e. **Salto em distância:** Cada aluno terá direito a 03 tentativas. A aferição ser 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. 3 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.

2. MIRIM – MASCULINO E FEMININO

- a. **75m rasos:** Prova disputada em semifinal por tempo e final;
- b. **80m c/ barreira:** Prova disputada em final por tempo;
- c. **1000m rasos:** Prova disputada em final por tempo;
- d. **Revezamento Misto 4 x 75m:** 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.

3. INFANTIL MASCULINO E FEMININO

- a. **100m rasos:** Prova disputada em semifinal por tempo e final
- b. **100m c/ barreira:** Prova disputada em final por tempo
- c. **1500m rasos:** Prova disputada em final por tempo
- d. **Revezamento Misto 4 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 4kg, Masculino 5kg.** 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.

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;
- c. **1500m rasos:** Prova disputada em final por tempo;
- d. **Revezamento Misto 4 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 4kg, Masculino 5kg.** 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.

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.

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, o uso de salto mortal.

E- O aluno fará dois jogos com tempo máximo de cada jogo de 1,5 (um minuto e meio), 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 à imediata desclassificação de quem o aplicou. Alunos com atitudes violentas, antiéticas, antidesportivas ou desrespeitosas. Alunos que não possuem 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 - Os alunos serão classificados pela somatória de pontos atribuídos de zero (zero) a 10 (dez) pelos árbitros Laterais.

H - Os capoeiristas competirão nas seguintes categorias definidas 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

Regras gerais

- A. As disputas de DAMAS seguirão as regras nacionais para o jogo rápido de damas de 64 casas, desde que não conflite com esse regulamento.
- B. Os critérios da coordenação no local poderão ser feitos ajustes a qualquer tempo, dentro e fora dos tabuleiros, para garantir o bom andamento das partidas e da competição.
- C. Cada estabelecimento de ensino **poderá inscrever 1 aluno titular e 1 aluno reserva opcional**, por categoria e sexo.
- D. Perderá a partida o jogador que acumular **3** lances ilegais ou quando for advertido por **3** vezes.
- E. O jogador que chegar após a publicação do emparelamento da primeira rodada, poderá entrar na segunda rodada com 0 (zero) ponto (bye ausente). Esse critério só é válido para a primeira rodada. Quando o aviso for feito com antecedência com o organizador do evento ou os respectivos responsáveis onde será analisada a justificativa, e sendo válida, será alterada para 01 ponto (bye ausente).
- F. O WO será contabilizado após 10 minutos do início da partida. O duplo WO ELIMINA o competidor.

1. Objetivo

O objetivo do jogo de Damas é imobilizar ou capturar todas as peças do adversário.

2. Do material:

*** Cada escola (aluno/a) deverá apresentar 01 (um) jogode peças e 01 (um) relógio de início em cada rodada do torneio**

- a) As peças de cada tabuleiro devem ter forma e dimensões idênticas;
- b) O seu diâmetro será de 31 a 38 mm;
- c) Sua espessura deve ser igual a 1/4 até 1/5 de seu diâmetro;
- d) Todas as peças “claras” e todas as peças “escuras” deverão, respectivamente, ter cores idênticas, devendo preferencialmente para as peças brancas e pretas.

3. Do controle do tempo de jogo

Todo primeiro controle de tempo para os relógios de mecanismo analógico terá o seu término às 06h00min (seis) horas, e o acerto inicial do relógio é de responsabilidade dos jogadores ou respectivos técnicos e capitães.

4. Disputa da partida

- a) Será realizado 2 micromatch por rodada, sendo jogado com cores alternadas a cada match. O tempo será de 15 minutos por match.
- b) O resultado final do match poderá ser:
- I. Vitória = 2
 - II. Empate = 1
 - III. Derrota = 0

Onde se configura:

*Vitória: dos 2 matchs
vitória 1 match e 1 empate*



2 x 0

*Empate: 1 vitória para cada jogador
Empate nas 2 partidas (Matches)*



1 x 1

Derrota: 0

Parágrafo Único: Em disputa por micromatch, a ausência na primeira partida caracteriza a derrota no match (rodada).

5. Sistema de Disputa

Será definido entre Schuring e Suíço, considerando o número de escolas confirmadas, desde que não ultrapasse sete rodadas. O competidor não é eliminado por perda da partida.

Emparceiramentos - Todas as rodadas serão precedidas do emparceiramento feito por programa específico pelo nome do estabelecimento de ensino, observando-se os sistemas de disputas, conforme o número de inscritos.

TABELAS DE EMPARCEIRAMENTO

As fichas de emparceiramento mostrarão:

- Categoria e rodada - rodada (no topo da folha);

- Nº do tabuleiro e o nome do estabelecimento de ensino que jogará de brancas (à esquerda);
- Nome do estabelecimento de ensino que jogará de pretas (à direita);
- Resultado da partida (centro)

Entre parênteses na frente do nome de cada estabelecimento de ensino (total) indicará os pontos acumulados nas rodadas anteriores.

RESULTS (round 5) – OCG 2023 – DIF

Nº	NAME	TOTAL	RESULT	NAME	TOTAL
34	ESCOLA1	(4)	X	ESCOLA 2	(4)
↑	↑	↑		↑	↑
Tabuleiro	Acumula	Resultado		Acumula	
	Branças			Pretas	

6. Critérios de desempate

Os matches serão todos computados e utilizados nos critérios de desempates na classificação final do torneio, no caso de empate somente entre 2 jogadores.

- a) O primeiro critério será sempre o confronto direto entre 2 jogadores;
- b) Número maior de vitórias;
- c) Em caso de empate em todos os critérios anteriores, será realizado 1 partida (match) relâmpago (Blite) com o tempo de 05 minutos para cada jogador no tabuleiro de 100 casas, e o critério do sorteio das cores priorizará quem atingiu em primeiro a maior pontuação e em caso de um novo empate, declarasse campeão utilizando esse último critério, ou seja, quem atingiu em primeiro a maior pontuação.

7. Penalidades

Fica vetado ao arbitro declarar a perda da partida pelo jogador infrator, por reincidências intencionais de irregularidades, ou jogadas irregulares.

8. Uso de dispositivos eletrônico

Exceto se autorizado pelo árbitro, é expressamente proibido a qualquer jogador no decurso da partida portar e ou usar qualquer tipo de dispositivos eletrônicos

(celular, computador portátil, dispositivos de comunicação sem fios, etc), a menos que seja evidente para o árbitro que estes dispositivos não poderiam propiciar benefício para o jogo (como relógios de pulso). O árbitro declarará perda imediata da partida pelo infrator.

9. Substituição

Automáticas, não podendo ocorrer no meio da partida, sendo no início de cada rodada. Após a rodada iniciada fica vetada qualquer substituição.

4. GINÁSTICA ARTÍSTICA

NORMAS:

- a) Cada estabelecimento de ensino deverá inscrever 1 equipe por categoria e sexo, composta de até 08 alunos;
- b) Cada aluno disputará a competição individual geral do 1º ao 6º colocado;
- c) Na Competição por Equipe a entidade deverá inscrever no mínimo 05 alunos (presentes e participantes) e no máximo 08. De 1 a 4 alunos participantes, não será disputada a Competição por Equipe, somente o individual geral;
- 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;

PONTUAÇÃO:

Nota D = dificuldade

Nota E = execução

Nota Final = Nota D + Nota E

EXERCÍCIOS OBRIGATÓRIOS MASCULINOS

C1. SALTO MASCULINO - 4 ou 5 gavetas com trampolim

Permitida a execução de 2 saltos, valendo a melhor nota.

	Nota D	Nota E
1. Reversão para frente	6,00	10,00
2. Em afastamento lateral das pernas sem apoio dos pés.	4,00	10,00
3. Ao apoio dos pés sobre o plinto na posição em afastamento lateral das pernas + salto estendido	2,00	10,00

C2. 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

EXERCÍCIOS OBRIGATÓRIOS FEMININO

1. SALTO FEMININO – 4 ou 5 gavetas e trampolim.

Permitida a execução de 2 saltos, valendo a melhor nota

	Nota D	Nota E
1. Reversão para frente	6,00	10,00
2. Em afastamento lateral das pernas sem apoio dos pés ou Rolamento a frente com braços e pernas estendidas finalizando na posição estendida (deitada) ou Parada de mãos finalizando na posição estendida (deitada)	4,00	10,00
3. Salto estendido com abordagem no trampolim e aterrissando no colchão gordo (30cm)	1,00	10,00

2. SOLO FEMININO

Poderá se optar pela série “B ou “A

Série B- Nota D = 4,00 e Nota E = 10,00

1. Posição inicial livre	
2. Equilíbrio facial por 2” (Avião) finalizando em afundo ou Y 2”	0,50
3. Salto tesoura + salto galope (ligados diretamente ou realizados com pausa)	0,50
4. Rolamento para frente, finalizando com pernas unidas na posição grupada	0,50

5.Parada de mão finalizando com afundo	0,50
6.½ Giro sobre um dos pés, em elevação no passé	0,50
7.Rolamento para trás finalizando com pernas em afastamento lateral	1,00
8.Vela 2", finalizando com pernas unidas na posição grupada	0,50
9.Estrela + estrela, finalizando em afundo ou rodante	1,00
10.Ponte do chão ou	0,50
Descida na ponte	0,75
11.Pose final livre	

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

1.Posição inicial livre	
2.Equilíbrio facial por 2”(Avião) finalizando em afundo ou Y 2”	0,50
3.Salto longo (Leap) 1.101, também conhecido como salto jeté ou salto espacate longo	0,50
4.Parada de mãos finalizando com afundo	0,50
5.1 giro (360°) sobre um dos pés em elevação no passé	0,50
6.Rolamento para trás com braços estendidos, finalizando no apoio facial (prancha)	0,50
7.Passagem pelo solo que apresente uma posição de flexibilidade ântero-posterior ou lateral das pernas (espacate) + subida livre com coreografia	0,50
8.Reversão para frente finalizando com pernas afastadas	1,50

Pontuação – Equipe

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

OBS: TODOS OS ESTABELECEMENTOS DE ENSINO PODERÃO AGENDAR TREINAMENTO NO GINÁSIO “BONIFÁCIO CARDOSO” ATRAVÉS DO CONTATO 2461-1505.

5. GINÁSTICA RÍTMICA

REGRAS:

- a) A disputa dar-se-á com a apresentação de mãos livres, individuais e arco;
- b) Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever até 10 ginastas, sendo exclusivamente do sexo feminino;
- c) O conjunto será composto obrigatoriamente por 05 ginastas.
- d) A apresentação individual poderá ser feita por até 10 ginastas por categoria;
- e) Quem participa do conjunto poderá participar também no individual;
- f) Na apuração da classificação final, por categoria, considerar-se-á a nota do conjunto, com peso 05, somada às notas individuais, mãos livres e arco;
- g) A Comissão organizadora disponibilizará as coreografias e as músicas das séries obrigatórias;
- h) A avaliação dos elementos **MUSICALIDADE**, **EXPRESSÃO CORPORAL** e **FACIAL** serão feitos de acordo com o código de pontuação da Federação Internacional de Ginástica;
- i) Para que os pivôs (giros) sejam considerados válidos a ginasta deve executar 01 volta inteira (360°);
- j) Para que o equilíbrio seja considerado válido, a ginasta deve permanecer no mínimo 02 segundos na posição.
- k) 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 A

6. JUDÔ

REGRAS:

Nessa edição da OCG dentro da modalidade JUDÔ, teremos a seguinte alteração na CATEGORIA PRÉ – MIRIM:

Categoria PRÉ-MIRIM - (2013, 2014, 2015 e 2016)

- a) O modelo de competição será o FESTIVAL, onde todos os atletas realizarão ao menos duas lutas, sem valor classificatório, e receberão premiação. A classificação será feita pelo número de participantes.
- b) Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever até 20 (vinte) estudantes do sexo masculino e 20 (vinte) estudantes do sexo feminino, sem distinção de categoria de peso.
- c) A participação na Cerimônia de Abertura da competição de Judô é obrigatória para a efetivação da inscrição. Alunos ausentes na cerimônia não entrarão na contagem de pontos.
- d) As regras adotadas serão as da Federação Paulista de Judô para a Divisão escolar, INCLUSIVE a proibição da aplicação de seoi ajoelhado e técnicas de sutemi waza.

Categorias MIRIM, INFANTIL e JUVENIL

- a) Cada Estabelecimento de ensino poderá inscrever até 02 (dois) estudantes em cada categoria de idade, sexo e peso, de acordo com a tabela abaixo;
- b) A pesagem é obrigatória para efetivação da inscrição e participação no sorteio das chaves de cada categoria. Caso o aluno não confirme o peso em que estiver inscrito, poderá participar na categoria de peso correspondente a que se enquadrar;
- c) Será adotado sistema de eliminatória simples, sendo considerados os 3º, 5º e 7º colocados os perdedores do campeão e os 4º, 6º e 8º colocados os perdedores do vice-campeão;
- d) As regras adotadas serão as da Federação Paulista de Judô, exceto no GOLDEN SCORE, que terá a duração de 1 minuto. Persistindo o empate será executado o HANTEI (decisão dos árbitros) para indicar o vencedor do confronto;
- e) Somente na categoria JUVENIL serão permitidas técnicas de SHIME-WAZA (estrangulamento) e KANSETSU-WAZA (chave de braço).

1 - MASCULINO

MIRIM	INFANTIL	JUVENIL
- 40 Kg (até 40Kg)	- 50 Kg (até 50Kg)	- 60 Kg (até 60 Kg)
- 45 Kg (40,1Kg até 45Kg)	- 55 Kg (50,1Kg até 55Kg)	- 66 Kg (60,1Kg até 66Kg)
- 50 Kg (45,1Kg até 50Kg)	- 60 Kg (55,1Kg até 60Kg)	- 73 Kg (66,1Kg até 73Kg)
- 55 Kg (50,1Kg até 55Kg)	- 66 Kg (60,1Kg até 66Kg)	- 81 Kg (73,1Kg até 81Kg)

- 60 Kg (55,1Kg até 60Kg)	- 73 Kg (66,1Kg até 73Kg)	- 90 Kg (81,1Kg até 90Kg)
- 66 Kg (60,1Kg até 66Kg)	- 81 Kg (73,1Kg até 81Kg)	- 100 Kg (90,1Kg até 100Kg)
- 73 Kg (66,1Kg até 73Kg)	- 90 Kg (81,1Kg até 90Kg)	+ 100 Kg (acima de 100,1Kg)
- 81 Kg (73,1Kg até 81Kg)	+ 90 Kg (acima de 90,1Kg)	
+ 81 Kg (acima de 81,1Kg)		

2 – FEMININO

MIRIM	INFANTIL	JUVENIL
- 36 Kg (até 36Kg)	- 40 Kg (até 40Kg)	- 48 Kg (até 48Kg)
- 40 Kg (36,1Kg até 40Kg)	- 44 Kg (40,1Kg até 44Kg)	- 52 Kg (48,1Kg até 52Kg)
- 44 Kg (40,1Kg até 44Kg)	- 48 Kg (44,1Kg até 48Kg)	- 57 Kg (52,1Kg até 57Kg)
- 48 Kg (44,1Kg até 48Kg)	- 52 Kg (48,1Kg até 52Kg)	- 63 Kg (57,1Kg até 63Kg)
- 52 Kg (48,1Kg até 52Kg)	- 57 Kg (52,1Kg até 57Kg)	- 70 Kg (63,1Kg até 70Kg)
- 57 Kg (52,1Kg até 57Kg)	- 63 Kg (57,1Kg até 63Kg)	- 78 Kg (70,1Kg até 78Kg)
- 63 Kg (57,1Kg até 63Kg)	- 70 Kg (63,1Kg até 70Kg)	+ 78 Kg (acima de 78,1Kg)
- 70 Kg (63,1Kg até 70Kg)	+ 70 Kg (acima de 70,1Kg)	
+ 70 Kg (acima de 70,1Kg)		

As chaves para as categorias MIRIM, INFANTIL e JUVENIL serão feitas por programa de computador, garantindo a aleatoriedade e correta classificação da categoria, e serão divulgadas através de grupo de Whatsapp criado no dia do evento.

Não será permitida a permanência de quaisquer pessoas que não sejam da organização do evento na área de competição. Haverá a área reservada aos professores dos atletas que estiverem lutando e deverá ser respeitada a etiqueta da mesma, seguindo as normas da FPJudô.

CRONOGRAMA DE HORÁRIOS POR CATEGORIA**CATEGORIA PRÉ-MIRIM**

8h - Identificação dos atletas e Saudação Inicial

9h - Início do FESTIVAL

CATEGORIA MIRIM

13h - Início da Pesagem
14h - Início dos Combates

CATEGORIA INFANTIL

14h - Início da Pesagem
15h - Início dos Combates

CATEGORIA JUVENIL

15h - Início da Pesagem
16h - Início dos Combates

7. KARATE**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 2 minutos 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**

- 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 8 (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 3 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 BSHIAI – 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.

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 alunos por categoria e sexo, respeitando o limite de 02 alunos por prova.
- b) Cada aluno poderá participar de 02 provas individuais e o revezamento.
- c) Não será permitida nenhuma alteração ou substituição após o encerramento das inscrições.
- d) No revezamento, o aluno não poderá entrar na água, até que seu antecessor toque na borda.
- e) Nas provas do nado costas, a chegada deverá ser feita de costas. O não cumprimento desclassificará o nadador.
- f) Será permitida apenas uma saída falsa.
- g) Nas provas de revezamento, a contagem dos pontos, para as classificações será dobrada.

PROVAS

Serão disputadas na seguinte ordem:

- a) 25m Pré-mirim / Nado livre e nado costas
- b) 50m Mirim / Nado livre e nado costas
- c) 50m Infantil / Nado livre e nado costas
- d) 50m Juvenil / Nado livre e nado costas
- e) Revezamento Misto 4 x 25 Pré-mirim / Mirim
- f) Revezamento Misto 4x50 Infantil/Juvenil

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. 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;

- IV. 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;
- V. Em virtude da imprevisibilidade da duração de cada partida, todos os jogadores deverão se apresentar no horário para o início da rodada do dia;
- VI. A equipe que não se apresentar na hora marcada para o início do jogo será considerada vencida;
- VII. Cada aluno poderá disputar 03 partidas de sets profissionais por dia;
- VIII. 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 5 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 camisetas 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 FTMSP, 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

REGRAS

- 1. As disputas de Xadrez seguirão as regras de FIDE (Federação Internacional de Xadrez) para o jogo *de* xadrez rápido, desde que não conflite com este regulamento e possíveis orientações definidas no congresso técnico;
- 2. O critério da coordenação, no local poderá ser feitos ajustes a qualquer tempo, dentro e fora dos tabuleiros, para garantir o bom andamento das partidas e da competição, desde que sejam respeitadas as regras da FIDE e CBX;
- 3. Após o emparelamento ter sido publicado ou afixado, a rodada não poderá ter alterações, caso seja apontado algum erro, deverá ser corrigido para a próxima rodada;
- 4. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever 01 aluno titular e 01 reserva opcional, por categoria e sexo;
- 5. Todo o jogador deverá ter um jogo de peças e relógio, sendo esse de

- preferência digital, mas podendo usar o relógio analógico após a verificação do bom funcionamento pelo árbitro vigente;
- 6.** O aluno durante as partidas deverá permanecer sentado e, no caso de dúvida, levantar o braço para ser atendido por um árbitro;
 - 7.** Os jogadores devem manusear o relógio de xadrez corretamente. É proibido acioná-lo com muita força, segurar ou derrubá-lo. O uso inadequado do relógio deverá ser penalizado de acordo com o que for estabelecido em congresso técnico;
 - 8.** Após o acionamento do relógio por parte do jogador que conduz as peças negras, a partida será iniciada pelo condutor das peças brancas;
 - 9.** Cada lance deverá ser feito pelo jogador com apenas uma das mãos, o lance que for feito com as duas mãos será considerado como lance ilegal; Ex: jogar com uma mão e acionar o relógio com a outra mão não é considerado um lance ilegal, a primeira vez que isso ocorrer será feita uma advertência ao aluno e caso ocorra novamente, o aluno poderá ser penalizado;
 - 10.** Havendo intenção de arrumar a peça, o movimento deverá ser avisado ao seu adversário (*jadoube*);
 - 11.** Se durante a partida descobrir-se que a posição inicial das peças estava incorreta, o jogo deverá ser anulado e disputada uma nova partida;
 - 12.** Se durante uma partida constatar-se que o tabuleiro foi colocado de forma incorreta (casas invertidas) a partida continua, mas a posição já jogada deve ser transferida para um tabuleiro corretamente colocado.
 - 13.** Se uma partida tiver começado com as cores invertidas, deverá continuar, a menos que o árbitro decida de outra forma.
 - 14.** Se o jogador desloca uma ou mais peças, deverá restabelecer a correta posição no seu próprio tempo. Se for necessário, o jogador ou o oponente poderá parar o relógio e chamar o árbitro. O árbitro pode penalizar o jogador que deslocou as peças.
 - 15.** Se o jogador tendo a sua vez tocar em uma ou mais peças de suas próprias peças; deverá jogar a primeira peça tocada que possa ser movida ou uma ou mais peças de seu adversário, deverá capturar a primeira peça tocada que possa ser capturada ou uma peça de cada cor, deverá capturar a peça do oponente com a sua peça ou, se isso for ilegal, mover ou capturar a primeira peça tocada que possa ser jogada ou capturada, se não estiver claro qual peça foi tocada antes, deve-se considerar que a peça do próprio jogador foi tocada antes da do seu oponente;
 - 16.** Se durante uma partida descobrir-se que um lance ilegal, inclusive falha no ritual de promoção de um peão ou captura do rei do oponente, tiver

vido completado, deverá ser restabelecida a posição imediatamente anterior à irregularidade. Se a referida posição não puder ser reconstituída, a partida deverá continuar a partir da última posição identificável, anterior à irregularidade. Os relógios deverão ser ajustados de acordo. A partida deverá então continuar a partir da posição restabelecida.

- 17.** Na promoção do peão, a promoção só será considerada completa quando a peça escolhida tocar na casa de promoção.
- 18.** A partida será declarada perdida quando acumulados 02 lances ilegais.
- 19.** Também terá a partida declarada perdida o jogador que for advertido 03 vezes durante a rodada.
- 20.** O jogador poderá executar até dois lances ilegais, sendo o primeiro, passível de advertência e já havendo no relógio acréscimo de dois minutos para o adversário. E o segundo lance ilegal determinará a vitória do oponente.
- 21.** A partida é vencida pelo jogador que der xeque-mate no rei do oponente ou quando um dos jogadores declara abandono de partida;
- 22.** Considera-se a partida empatada quando:
 - a.** Partida está empatada quando o jogador que tem a vez não tem lance legal e o seu rei não está em xeque. Diz-se que a partida terminou com o rei 'afogado'. Isto imediatamente termina a partida desde que o lance que produziu a posição de afogado seja um lance legal;
 - b.** A partida está empatada quando aparece uma posição em que nenhum dos jogadores pode dar xeque-mate no rei do adversário por qualquer série de lances legais, ou seja, quando ambos os jogadores não têm peças suficientes para executar um xeque-mate, o jogo é automaticamente declarado como empate por falta de material.
 - c.** A partida está empatada mediante comum acordo entre os jogadores, durante a partida. Isto imediatamente termina a partida.
 - d.** A partida pode estar empatada se uma posição idêntica está por aparecer ou apareceu no tabuleiro três vezes (tripla repetição).
 - e.** A partida pode estar empatada se os jogadores tiverem feito seus últimos 50 lances consecutivos sem movimentar qualquer peão e sem efetuar qualquer captura.
- 23.** O jogador que chegar após a publicação do empacramento da primeira rodada, poderá entrar na segunda rodada com 0 (zero) ponto (bye

ausente). Esse critério só é válido na primeira rodada. Quando o aviso for feito com antecedência com o organizador do evento ou os respectivos responsáveis onde será analisada a justificativa, e alterando para meio ponto (bye ausente).

24. O WO será contabilizado após 10 minutos do início da rodada.

25. O duplo WO ELIMINA o competidor.

SUBSTITUIÇÕES

Automáticas, não podendo ocorrer no meio da partida, e sim, no início de cada rodada. Após a rodada iniciada fica vetada qualquer substituição.

SISTEMA DE DISPUTA

a. Será definido entre Schuring e Suíço, considerando o número de escolas confirmadas, podendo ser de até 7 (sete) rodadas.

b. Nenhum dos sistemas elimina o competidor por perda de alguma partida.

EMPARCEIRAMENTOS

Todas as rodadas serão precedidas do empareiramento feito por programa específico pelo nome do estabelecimento de ensino, observando-se os sistemas de disputas, conforme o número de inscritos.

TABELA DE EMPARCEIRAMENTO

As fichas de empareiramento serão:

1. Categoria e rodada - round (no topo da folha).
2. Nº do tabuleiro e o nome do estabelecimento de ensino que jogará de brancas (à esquerda).
3. Nome do estabelecimento de ensino que jogará de pretas (direita).
4. Resultado da partida (centro).
5. Entre parênteses na frente do nome de cada estabelecimento de ensino (total) indicará os pontos acumulados nas rodadas anteriores.

RESULTS (round 5) – OCG 2023 – DIF

Nº	NAME	TOTAL	RESULT	NAME	TOTAL
34	Escola 1	(4)	<u>X</u>	Escola 2	(4)
↑		↑	↑		↑
Tabuleiro	Acumula	Resultado		Acumula	
Brancas				Pretas	

PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Vitória: 1,0

Empate: 0,5

Derrotou WO, bye ausente: 0,0

DESEMPATE

- No sistema Suíço o desempate será calculado pelo sistema de empareiramento, seguindo os seguintes critérios: confronto direto, score acumulado (ou progressivo), milésimos medianos, milésimos totais, Sonneborn-Berger.
- No sistema Schuring será definido pela arbitragem em congresso técnico.

PROIBIÇÕES

- Conversar de modo a perturbar o silêncio necessário no ambiente de jogo. Realizar consultas com outras pessoas e objetos, que não os árbitros.
- Aos competidores é proibido o uso de aparelhos eletrônicos de qualquer espécie ou função durante a partida ou próximo às partidas em andamento. Recomenda-se que estes permaneçam desligados ou que estejam guardados com os responsáveis pelo estabelecimento de ensino.
- Fumar e outras proibições legais vigentes.
- O árbitro pode aplicar uma ou mais das seguintes penalidades:
 - Advertência
 - Aumentar o tempo remanescente do oponente
 - Reduzir o tempo remanescente do jogador infrator
 - Declarar a perda da partida
 - Reduzir os pontos ganhos na partida pelo jogador infrator

- VI.** Aumentar os pontos ganhos na partida pelo oponente até o máximo possível para aquela partida
- VII.** Expulsão do evento
- VIII.** O árbitro pode conceder a um ou a ambos os jogadores tempo adicional no caso de distúrbio externo durante a partida. Espectadores e jogadores de outras partidas não devem falar ou interferir numa partida de qualquer forma. Se for necessário, o árbitro pode expulsar os infratores do ambiente de jogo. Se alguém observa uma irregularidade, poderá informar somente para o árbitro.
- IX.** Exceto se autorizado pelo árbitro, é proibido a qualquer pessoa usar telefone celular ou qualquer dispositivo de comunicação no local de jogos e em qualquer outra área contígua determinada pelo árbitro.

RESULTADO E CLASSIFICAÇÃO FINAL

Serão afixados ao término da competição, antecedendo a premiação.

§ 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 – 1 pedido de tempo a cada 2 períodos.
 - Nas finais – 2 pedidos de tempo a cada 2 períodos.
 - Nas prorrogações – 1 pedido de tempo a cada período extra.
- e.** Em todas as partidas, o tempo será corrido nos 4 períodos e cronometrado apenas no último minuto do 4º período e cada período extra (prorrogação).
- f.** Havendo empate as decisões serão disputadas em períodos extras sucessivos (prorrogações) de 3 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 07 jogadores por equipe, para início da partida e cada jogador poderá jogar apenas 03 quartos.

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. FUTEBOL DE CAMPO

Exclusivamente, nas categorias **pré-mirim e mirim (masculino e feminino)** a competição será realizada em um campo de jogo com a seguinte dimensão: 72m X 50m, tendo como referência a linha da grande área, e as traves devem medir 5,00 (cinco) m X 2,20 m.

§ 1º – A marca do pênalti deve ser situada a 9 (nove) metros do gol.

§ 2º – No início do jogo, faltas, tiros de meta e escanteios, o adversário deverá estar a 6 (seis) metros de distância.

Nas categorias **infantil e juvenil (masculino e feminino)** a competição será realizada em campo oficial de futebol.

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.
- Nas categorias **pré-mirim e mirim (masculino e feminino)**, as partidas devem ser disputada por duas equipes compostas por **09 atletas** em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro. **Nenhuma partida terá início** se uma ou ambas as equipes tiverem **menos de 07 atletas**.

§ 1º Na categoria pré-mirim, as substituições serão livres, não havendo a necessidade de paralisação da partida, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

§ 2º Na categoria mirim, poderão ser realizadas até 07 substituições, desde que respeite o máximo de 03 (três) atos de substituição no decorrer da partida, não sendo considerado o intervalo da partida na contagem destes atos.

§ 3º Haverá substituição disciplinar para os atletas nestas categorias e neste caso, o atleta substituído não poderá retornar à partida.

- Nas categorias **infantil e juvenil (masculino e feminino)**, as partidas **deverão** ser disputadas por duas equipes compostas por no máximo de 11 jogadores cada, **sendo um deles o goleiro**. **Nenhuma partida terá o seu início ou a sua continuidade, caso** uma ou ambas as equipes tiverem **menos de 07 atletas**.

- **Ainda nestas** categorias, só poderão ser realizadas até **07 substituições**, sendo restritas aos atletas registrados em súmula e desde que respeite o máximo de 03 (três) atos de substituição no decorrer da partida, não sendo considerado o intervalo da partida na contagem destes atos.

TEMPO DE JOGO E CATEGORIAS

- Em toda paralisação, seja por qualquer motivo, o tempo da interrupção deverá ser acrescido ao final do período, sempre a critério dos árbitros.
- Quando do acréscimo **do tempo** na partida, os árbitros deverão indicar para o representante de jogo, o tempo que será acrescido próximo ao final de cada período e este comunicará **os técnicos** das equipes.
- Categorias masculina e feminina, 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. Segurança

Os jogadores não podem usar equipamento ou qualquer artigo que seja perigoso. É proibido o uso de qualquer tipo de joias ou **adereços** (colares, anéis, pulseiras, brincos, fitas em couro ou plástico, etc.), devendo ser retiradas antes do início da partida.

Não é permitido o uso de fita adesiva para cobrir tais equipamentos. Os jogadores devem ser inspecionados antes do início do jogo e os substitutos antes de entrarem no campo de jogo (antes das substituições).

Se um jogador estiver vestindo ou usando qualquer equipamento perigoso, o árbitro deve ordenar ao jogador que:

- Retire o objeto em questão;
- Saia do campo de jogo, na próxima interrupção de jogo, se não for possível ou se recusar a tirar o equipamento perigoso, o jogador que se recusar a acatar a ordem ou que voltar a usar o referido equipamento, deverá ser advertido com cartão amarelo;

2. Equipamento obrigatório

O equipamento obrigatório do jogador é composto das seguintes peças separadas:

- 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.

3. Outros equipamentos

Equipamentos de proteção não perigosos, tais como, protetores de cabeça, máscaras faciais, joelheiras e cotoveleiras, feitos de materiais maleáveis, leves e acolchoados, assim como bonés de goleiros e óculos desportivos, são autorizados.

INFRAÇÕES

- a) **Em todas as categorias da OCG**, o atleta que receber **02 cartões amarelos**, deverá cumprir suspensão automática na partida subsequente.
- b) Nas categorias **pré-mirim e mirim (masculino e feminino)**, o atleta substituído disciplinarmente deverá deixar o campo, podendo permanecer no banco de reservas, **sendo substituído por outro atleta**, após receber autorização do árbitro.
- c) Nas categorias **infantil e juvenil (masculino e feminino)**, o atleta expulso deverá deixar o campo e **não poderá** permanecer no banco de reservas.
- d) 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.
- e) Aos componentes do banco de reservas quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

DESEMPATE

- a) A disputa de penalidades máximas deverá ser em número de 05 cobranças para cada equipe, **executada** alternadamente e permanecendo o empate, as cobranças **deverão** ser alternadas por equipe, até que uma **delas** obtenha vantagem sobre a outra.
- b) Para a disputa de penalidades, o número de atletas **deverá** ser **igualado**. **Assim**, a equipe que tiver maior número de atletas em súmula, deverá **retirar** atletas até atingir o mesmo número de atletas **da equipe**

adversária.

- c) **Em todas as** categorias, os atletas punidos com cartão vermelho ou substituídos disciplinarmente no tempo regulamentar, não poderão participar das penalidades, nem mesmo permanecer em campo durante as cobranças.

14. FUTSAL

REGRAS

Cada estabelecimento de ensino deverá inscrever no mínimo 5 e no máximo **14 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.

CARTÕES

O atleta que receber 02 cartões amarelos deverá cumprir suspensão automática de uma partida.

15. HANDEBOL

REGRAS

***ATENÇÃO:** Para o ano de 2024 estaremos incluindo o **MINI- HANDEBOL** com regras adaptadas para a quadra menor.

MINI- HANDEBOL

- 1- Cada Estabelecimento de ensino poderá inscrever no mínimo 6 e no máximo 10 alunos.
- 2- O jogo será dividido em sets (3 tempos de 6 minutos). Ao final de cada set o placar será zerado. Ganhará a partida o vencedor de 02 sets.
- 3- O jogo inicia 3x3 e UM goleiro, devendo ter substituições durante o segundo e terceiro set. **TODOS DEVEM PARTICIPAR.**
- 4- A idade dos alunos será de 09 e 11 anos – Categoria Pré- mirim.

*** OBSERVAÇÃO SOBRE AS NOVAS MUDANÇAS DE REGRAS E ALTERAÇÕES NO REGULAMENTO DO HANDEBOL.**

Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever no mínimo 07 e no máximo **16 alunos** (CATEGORIAS MIRIM/ INFANTIL E JUVENIL).

I. O tiro de saída deverá ser cobrado dentro do círculo central da quadra. O tiro de saída é executado em qualquer direção na área de tiro de saída. É precedido por um apito e deve ser executado em até três segundos. O apito pode ser dado quando a bola estiver dentro da área de tiro de saída e o executante estiver com no mínimo um pé dentro desta área.

II. Conduta antidesportiva que justifica uma exclusão por 2 minutos imediata: Quando em um arremesso, o jogador que está desimpedido, arremessar numa situação livre (cara a cara) e atingir a cabeça (rosto) do goleiro com a bola.

III. Fica extinta a obrigatoriedade da marcação individual.

IV. Fica extinta a saída do jogador lesionado, por 3 ataques.

DURAÇÃO DAS PARTIDAS

MIRIM

- a. Até a semifinal: 12x12 minutos corridos. Intervalo: 5 minutos.
- b. Final: 20x20 minutos cronometrados. Intervalo: 5 minutos.

INFANTIL E JUVENIL

- a. Até a semifinal: 15x15 minutos corridos. Intervalo: 5 minutos.
- b. Final: 20x20 minutos cronometrados. Intervalo: 5 minutos.

BOLAS

PRÉ-MIRIM E MIRIM – feminino e masculino – “H1”

INFANTIL -feminino e masculino – “H2”

JUVENIL – feminino - “H2”

JUVENIL – masculino - “H3”

CRITÉRIO DEDESEMPATE

- Cobrança alternada de 03 tiros de 7 metros.
- Na categoria PRÉ MIRIM o tiro de cobrança será na linha dos 6 metros;
- Persistindo o empate, haverá cobrança alternada de UM tiro de 7 metros, até que uma das equipes obtenha a vantagem.
- As cobranças não poderão ser feitas pelo mesmo jogador.

***ATENÇÃO** - A quantidade de jogadores para a cobrança do tiro de 7 metros deverá ter uma equivalência numérica entre os inscritos em súmula. Será limitada pela quantidade menor de jogadores em uma das equipes.

SANÇÕES DISCIPLINARES

- A exclusão será por 01 **(UM) minuto** do tempo de jogo, **nos jogos com duração de 20x20, o tempo de exclusão será de 02 (DOIS) minutos.**
- A desqualificação decorrente por atitude antidesportiva grosseira e descrita em relatório acarretará a suspensão automática de um jogo.
- 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.

16. VOLEIBOL**REGRAS**

- I. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever no mínimo 6 e no máximo **12 alunos**.
- II. A partida será disputada em melhor de 3 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 1 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 2 pontos.
- b. Não haverá tempo técnico e cada equipe terá direito há 2 tempos para descanso de 30 segundos, solicitado pelo professor.
- c. O 3º set (decisivo) será de 12 pontos, com diferença obrigatória de 2 pontos. No 6º ponto haverá troca de quadra. Cada equipe terá direito há 2 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 2 pontos.
- b. Não haverá tempo técnico e cada equipe terá direito há 2 tempos para descanso de 30 segundos, solicitado pelo professor. O 3º set (decisivo) será de 15 pontos, com diferença obrigatória de 2 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

§ 3º MODALIDADES EXTRAS**17. BASQUETE 3X3****1 CATEGORIAS:**

INFANTILJUVENIL

CATEGORIA 18 ANOS - NASCIDOS EM 2006.

NA CATEGORIA 18 ANOS, A EQUIPE DEVERÁ SER RIGOROSAMENTE COMPOSTA POR ATLETAS NASCIDOS EM 2006.*- NORMAS:**

As Regras do Jogo de Basquete 3x3.

2 QUADRA E BOLA:

2.1 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 semicírculo abaixo da cesta.

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

2.2 Equipes, cada equipe será composta por até quatro (4) jogadores, três [3]

jogadores na quadra e um [1] substituto.

- 2.3 Não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.
- 2.4 Oficiais de Jogo os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e marcadores de tempo e placar.
- 2.5 Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.
- 2.6 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.
- 2.7 O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

4– PONTUAÇÃO

- 4.1 Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).
- 4.2 Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).
- 4.3 Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

5- TEMPO DE JOGO/ VENCEDOR DE UM JOGO

- 5.1 O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque).
- 5.2 Uma equipe deve tentar um arremesso de cesta de campo dentro de 12 segundos, após o início de sua posse de bola.
- 5.3 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 (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.
- 5.4 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 (3) jogadores prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O.

- 5.5 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.
- 5.6 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 (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).
- 6.4 Será atribuído um (1) 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 2 faltas para a Equipe. A primeira falta antidesportiva de um jogador será penalizada com 2 lances livres, mas não terá posse de bola. Todas as faltas desqualificantes (incluindo a segunda falta antidesportiva de um jogador) serão penalizadas com 2 lances livres e a posse de bola.
- 6.7 Todas as faltas técnicas serão sempre penalizadas com 1 lance livre. O lance livre deverá ser administrado imediatamente. Após 1 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 debola 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 do semicírculo 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 a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.
- 6.14 A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação debola 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 O “jogador é considerado como " atrás do arco” quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no 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 fundooposto 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

9.1 Oficial da Categoria

10 PONTUAÇÃO E PREMIAÇÃO

10.1 Os resultados não serão computados para efeito da classificação geral.

10.2 As EQUIPES classificadas em 1º e 2º lugares receberão medalhas.

18. VOLÊI DE PRAIA

A. NORMAS:

- a. Será disputada apenas nas categorias INFANTIL E JUVENIL.
- b. A partida será disputada em melhor de 3 (três) sets.
- c. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever até 4 (quatro) alunos por categoria e sexo.
- d. A disputa será feita por apenas uma dupla, cuja definição dar-se-á a partir da primeira participação, não podendo haver, em hipótese alguma, substituição.

B. DURAÇÃO DAS PARTIDAS:

B.1 Na fase preliminar:

- a. Os dois primeiros sets serão de 15 pontos, sem a necessidade da diferença de 2 pontos.
- b. O 3º set (decisivo) será de 11 pontos, com a diferença obrigatória de 2 pontos.
- c. A cada 5 pontos haverá troca de quadra.

B.2 Nas fases semifinal e final:

- a. Os dois primeiros sets serão de 18 pontos, com a diferença obrigatória de 2 pontos.
- b. O 3º set (decisivo) será de 15 pontos, com a diferença obrigatória de 2 pontos.
- c. A cada 5 pontos haverá troca de quadra.

C. ALTURA DA REDE:

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

IX. PONTUAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

ARTIGO 22º– A classificação das modalidades, INCLUSIVE AS EXTRAS, 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	7	PONTOS
3º LUGAR	6	PONTOS
4º LUGAR	5	PONTOS
5º LUGAR	4	PONTOS
6º LUGAR	3	PONTOS
7º LUGAR	2	PONTOS
8º LUGAR	1	PONTO

A PARTIR DESSA EDIÇÃO NÃO TEREMOS 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 23º- Para efeito de classificação geral considerar-se-á o resultado das disputas por modalidade, categoria e sexo.

ARTIGO 24º- Para a obtenção da classificação do 3º ao 8º lugar, nas modalidades coletivas, 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 25º– 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 26º– 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. Os estabelecimentos de ensino 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. Os estabelecimentos de ensino 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 27º- O Secretário de Esporte e Lazer de Guarulhos expedirá portaria nomeando a Comissão Disciplinar Desportiva, que julgará os recursos impetrados em prazo hábil, e punirá os alunos, estabelecimentos de ensino e seus representantes, por infração à legislação desportiva específica, nos termos do Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

ARTIGO 28º- 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 29º- Os recursos impetrados, devidamente fundamentados, deverão, a partir dessa edição, serem enviados via email: ocg.guarulhos@gmail.com, endereçados a Comissão Disciplinar Desportiva no prazo de **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 30º - Quando solicitado oficialmente pela Comissão Central Organizadora os estabelecimentos de ensino participantes deverão fornecer toda e qualquer informação sobre seus alunos inscritos.

Parágrafo Único: O estabelecimento 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 31º- O aluno e/ou qualquer representante do estabelecimento de ensino 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 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 32º - Nas modalidades coletivas, a equipe que se ausentar de qualquer disputa ou desistir de sua continuidade estará automaticamente desclassificado da modalidade, na categoria em que se der a ausência.

§ 1º Além da desclassificação, o estabelecimento de ensino será penalizado com a perda de 03 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 33º- Será de inteira responsabilidade do estabelecimento de ensino 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 34º- 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 35º- O mau comportamento esportivo de alunos, professores, técnicos, dirigentes ou pessoas vinculadas ao estabelecimento de ensino, 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 DUAS partidas, competição ou equivalente em qualquer modalidade até o julgamento, bastando à representação por escrito, na súmula.

ARTIGO 36º - A recusa em cumprimentar o adversário ao final dos jogos implicará nas penalidades impostas no Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

ARTIGO 37º- 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 38º - O representante ou qualquer elemento vinculado ao estabelecimento de ensino, que apresentar conduta de desrespeito ao aluno será punido com suspensão imediata, além das sanções que poderão ser impostas pela C.D.D.

XI. ATENDIMENTO DE PRIMEIROS SOCORROS

ARTIGO 39 º- 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 do estabelecimento de ensino.

§ 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;

§ 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. Ficar a disposição de todos os alunos das equipes participantes da competição;
3. Não tem a função de massagista;
4. O atendimento só ocorrerá durante uma partida/disputa com a autorização da arbitragem.

XII. CONSIDERAÇÕES GERAIS:

ARTIGO 40º- 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 41º- As tabelas depois de elaboradas sofrerão modificações APENAS

E EXCEPCIONALMENTE por determinação expressa da Comissão Central Organizadora.

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

ARTIGO 43º- 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 44º- 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 45º- O DESFILE DE ABERTURA da 52ª OLIMPÍADA COLEGIAL GUARULHENSE **será realizado no dia 10/08/2024 às 9h00 (LOCAL Á DEFINIR).**

§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 os estabelecimentos de ensino fazer qualquer parada, expor qualquer tipo de adereço, alegoria, apresentação, faixa, placa, material de propaganda e até mesmo pavilhões.

§4º- O não cumprimento implicará na perda de três pontos na classificação geral.

ARTIGO 46º- A participação no **DESFILE DE ABERTURA** será **Obrigatória** a todos os estabelecimentos de ensino inscritos.

§ 1º A não participação do estabelecimento de ensino implicará na perda de 10 pontos na CLASSIFICAÇÃO GERAL.



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

ARTIGO 47º– Será exigida a padronização do uniforme para o Desfile de Abertura, que ficará a critério do estabelecimento de ensino.

XIV. TRANSPORTE

ARTIGO 48º - O TRANSPORTE SERÁ FORNECIDO APENAS PARA AS INSTITUIÇÕES PÚBLICAS PARTICIPANTES DESSA EDIÇÃO.

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

**COMISSÃO CENTRAL ORGANIZADORA
2024**