

**49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA
III COPA ESCOLAR DE CURITIBA**



CURITIBA

REGULAMENTO

**GERAL E ESPECÍFICO
2024**

**PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA
SECRETARIA DO ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE
DEPARTAMENTO DE ESPORTE**

Rafael Greca de Macedo
Prefeito Municipal de Curitiba

Mário Augusto Fontoura Júnior
Secretário Municipal do Esporte, Lazer e Juventude

Hideo Garcia
Superintendente

Paulo Renato Ribeiro
Diretor de Esportes

Samara Mazetto
Priscyla Érika Cardozo Cicielski
Darci Côrtes Júnior
Raphael DiGiulio
Esporte Estudantil

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE
Rua Trajano Reis, 282 – São Francisco
Fones: 3350 3708 / 3350 3704
www.curitiba.pr.gov.br
jogos@curitiba.pr.gov.br

REGULAMENTO GERAL
49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA / III COPA ESCOLAR DE CURITIBA– 2024

TÍTULO I

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a competição 49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA / III COPA ESCOLAR DE CURITIBA 2024, com as seguintes categorias:

CATEGORIA	FAIXA ETÁRIA
SUB 16	nascidos de 01/01/2008 a 31/12/2010
SUB 13	nascidos de 01/01/2011 a 31/12/2013

§ Parágrafo Único – Nas modalidades coletivas, será permitido a inscrição de 02 (dois) atletas com data de nascimento abaixo da categoria. <https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/iii-copa-escolar-de-curitiba-2024/3446>

CAPÍTULO II – DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 2º Os 49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA / III COPA ESCOLAR DE CURITIBA 2024 têm por finalidade promover a mobilização da juventude estudantil em torno do esporte e detectar os talentos esportivos de Curitiba e dos municípios que compõem a Região Metropolitana.

CAPÍTULO III – DA JUSTIFICATIVA

Art. 3º O investimento no esporte nas suas diversas manifestações possibilita reforçar a construção da cidadania e dos ideais do movimento olímpico. Através das atividades desportivas, crianças e jovens desenvolvem valores e socializam-se, contribuindo para a formação integral dos alunos.

CAPÍTULO IV – DOS OBJETIVOS

Art. 4º - Os 49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA / III COPA ESCOLAR DE CURITIBA 2024 têm por objetivos:

- a) fomentar a prática do esporte escolar com fins educativos;
- b) possibilitar a identificação de talentos esportivos nas Instituições de Ensino;
- c) desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- d) contribuir para o desenvolvimento integral do atleta como ser social, autônomo, democrático e participativo, estimulando o pleno exercício da cidadania através do esporte.

TÍTULO II

CAPÍTULO I – DA REALIZAÇÃO

Art. 5º A organização e a direção dos 49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA / III COPA ESCOLAR DE CURITIBA 2024 ficarão a cargo do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, situado a Rua Trajano Reis, 282 – (41) 3350-3708, (41) 3350-3707, (41) 3350-3703 ou (41) 3350-3723.

§ Parágrafo Único - Em cada local de competição das modalidades haverá um coordenador específico designado pela Coordenação Geral para representá-la em assuntos pertinentes às partidas programadas e também, estará apto a compor, quando, e se necessário, a equipe de arbitragem, a quem não caberá recurso ou recusa por parte dos participantes na competição.

CAPÍTULO II – DAS RESPONSABILIDADES

Art. 6º - Ao Departamento de Esporte caberá:

- a) indicar o Coordenador Geral;
- b) elaborar o Regulamento Geral e Específico da competição;
- c) indicar a composição da Comissão Organizadora;
- d) inspecionar e aprovar os locais e instalações a serem utilizados durante as competições;
- e) solicitar às Federações e/ou órgãos representantes das modalidades participantes, a indicação de seus representantes para compor a equipe de Apoio Técnico e equipe de Arbitragem, das respectivas modalidades;
- f) elaborar a programação esportiva, a apuração dos resultados, as notas oficiais e os boletins técnicos e administrativos oficiais.

TÍTULO III

CAPÍTULO I – DATAS PREVISTAS

Art. 7º - OS 49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA / III COPA ESCOLAR DE CURITIBA 2024 serão realizados nas datas definidas no calendário oficial da competição, divulgado na página dos Jogos Escolares de Curitiba / COPA ESCOLAR: <https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/iii-copa-escolar-de-curitiba-2024/3446>

CAPÍTULO II – DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 8º - As modalidades a serem disputadas serão: atletismo, ciclismo, basquetebol, futebol de campo masculino, futebol sete feminino, futsal, handebol, voleibol, vôlei de praia, tênis de mesa, tênis, natação, tênis de mesa paralímpico, bocha paralímpico, golf 7, futsal DI e handebol DI.

NOVAS MODALIDADES: muay-thai, triatlhon, futevôlei, beach tennis, handbeach, badminton, pickleball e teqball, mostra escolar de dança.

TÍTULO IV

CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 9º - A equipe que representará a Instituição de Ensino poderá ser composta pelo quantitativo máximo de atletas indicados para as modalidades, conforme a tabela a seguir:

NÚMERO DE ATLETAS POR MODALIDADE/CATEGORIA/NAIPE 49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA III COPA ESCOLAR DE CURITIBA 2024					
MODALIDADES	CATEGORIAS				Nº DE ATLETAS
	SUB 16		SUB 13		
	FEM	MASC	FEM	MASC	
BASQUETEBOL	X	X	X	X	14
FUTEBOL DE CAMPO		X		X	23
FUTEBOL 7	X		X		15
FUTSAL	X	X	X	X	14
HANDEBOL	X	X	X	X	14
VOLEIBOL	X	X	X	X	14
ATLETISMO (POR PROVA)	X	X	X	X	4
TÊNIS DE MESA	X	X	X	X	5 indiv. + 2 duplas
NATAÇÃO (POR PROVA)	X	X	X	X	3
VÔLEI DE PRAIA (2 DUPLAS + RESERVAS e 2 TRIOS + RESERVAS)	duplas	duplas	trios	trios	duplas = 2 + 1 trios = 3 + 1
CICLISMO	De acordo com regulamento específico				8
MODALIDADES PARADESPORTIVAS	CATEGORIAS				
BOCHA	De acordo com regulamento específico				
TÊNIS DE MESA					
GOLF 7					
FUTSAL DI					
HANDEBOL DI					

§ 1º - Ao técnico caberá acompanhar sua equipe em todos os jogos ou provas programados e também, fora das áreas de competição.

§ 2º - Ao técnico e atleta caberá respeitar o Regulamento, os Coordenadores, seus companheiros, adversários, árbitros e espectadores.

CAPÍTULO II – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 10º - Poderão participar Instituições de Ensino regular, fundamental e/ou médio, das redes municipal, estadual, federal e particular dos municípios de Curitiba e Região Metropolitana (Grande Curitiba).

§ 1º - As Instituições de Ensino que contam com mais de uma Sede, poderão participar por endereço (Sede) ou como um todo (Grupo), podendo se inscrever como Grupo em algumas modalidades e se dividir em Sedes em outra(s).

§ 2º - Para efeito de CLASSIFICAÇÃO GERAL por Categoria, os pontos obtidos pelo “Grupo” serão contados separadamente dos pontos obtidos pela(s) “Sede”.

§ 3º - Cada estabelecimento (Grupo e/ou Sede) poderá inscrever somente uma equipe por modalidade e gênero, nas modalidades “coletivas”. Nas modalidades individuais e de duplas, seguem o regulamento específico da modalidade.

§ 4º - Somente poderão participar dos jogos, alunos que estejam regularmente matriculados e frequentando a Instituição de Ensino (Grupo e/ou Sede) que solicitou a inscrição;

§ 5º - A Instituição que inscrever equipes do Grupo e de Sede(s), na equipe da Sede não poderá inscrever atleta(s) de outra(s) Sede(s), e a equipe do Grupo não poderá inscrever atleta da Sede que participará isoladamente.

Art. 11º - Depois de encerrado o prazo de inscrição, os atletas inscritos somente poderão ser substituídos em caso de lesão grave, mediante apresentação de Laudo Médico, e antes das fases semifinal e final.

Art. 12º - Não será permitida inscrição e/ou participação de atletas que já tenham concluído o ensino médio.

Art. 13º - Será obrigatória aos **técnicos e responsáveis** a apresentação de um dos documentos relacionados abaixo, em sua forma original ou fotocópia autenticada e dentro do período de validade, bem como deverão estar previamente credenciados e habilitados no Sistema Jogos para dirigir sua equipe:

- Carteira de Identidade (RG), expedida por qualquer um dos Estados membros da República Federativa do Brasil;
- Carteira de Identidade Civil ou Militar;
- Carteira Profissional ou de Trabalho;
- Carteira Nacional de Habilitação;
- Carteira de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal;
- Passaporte;
- Carteira de Professor expedida pelo Ministério da Educação;
- Identidade Profissional emitida pelo sistema CONFEF/CREF, dentro do período de validade;
- Carteira de Identificação do Professor (com foto), emitida pela SEED.

§ 1º - A não apresentação de um dos documentos acima relacionados, impedirá a participação do técnico ou responsável na partida ou prova.

§ 2º - Aos professores de educação física solicita-se, preferencialmente, a apresentação da Identidade Profissional emitida pelo sistema CREF/CONFEF, dentro do período de validade;

Art. 14º - Será obrigatória, para os **atletas** inscritos, a apresentação de um dos documentos relacionados abaixo, em sua forma original **ou fotocópia autenticada, antes do início de cada partida ou prova** em número mínimo suficiente para cumprir as regras das modalidades e/ou as especificações deste Regulamento:

- Carteira de Identidade (RG), expedida por qualquer um dos Estados membros da República Federativa do Brasil;
- Carteira de Identidade Civil ou Militar;
- Carteira Profissional ou de Trabalho;
- Carteira de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal;
- Passaporte;
- Protocolo de solicitação de documento de Identidade (RG) com foto 3x4, acompanhado da certidão de nascimento;

§ 1º - Em caso de extravio do documento de Identidade (RG), será aceito Boletim de Ocorrência Policial acompanhado da certidão de nascimento.

§ 2º - Os atletas **somente poderão participar mediante apresentação de documento**, podendo adquirir condição de jogo mesmo durante o transcorrer da partida.

§ 3º - Um representante da equipe de arbitragem e/ou coordenador da modalidade, procederá a conferência das credenciais em todas as participações dos atletas.

§ 4º - Em caso de constatação de descumprimento, na apresentação de documentos, a equipe receberá as seguintes penalizações:

- será considerada desclassificada, caso não conte com o número mínimo de atletas para cumprir a exigência das Regras Oficiais da Modalidade;
- será considerada perdedora, sem direito ao ponto pela derrota, caso não disponha de um número mínimo de atletas para cumprir as normas deste Regulamento quanto às substituições obrigatórias:

NÚMERO MÍNIMO DE ATLETAS	
MODALIDADE	CATEGORIA
	SUB 16/SUB16
BASQUETEBOL	7
FUTSAL	7
HANDEBOL	9
VOLEIBOL	8
FUTEBOL CAMPO	15
FUTEBOL SETE	9

§ 5º - Caso a equipe não compareça com o número mínimo de atletas para atender as normas quanto as substituições será considerada perdedora pelo placar conforme quadro abaixo e conforme Regulamento Específico de cada modalidade:

PLACARES POR MODALIDADE:

- Basquetebol = 20 x 00;
- Futebol de Campo = 05 x 00;
- Futebol Sete = 05 x 00;
- Futsal = 05 x 00;
- Handebol = 05 x 00;
- Voleibol: 2 x 0, sendo os resultados dos sets = 25 x 00.

§ 6º - Caso as **2 (duas) equipes** não compareçam com o número mínimo de atletas para atender as normas quanto as substituições, as duas serão consideradas perdedoras conforme Regulamento Específico de cada modalidade, sendo ambas equipes desclassificadas.

§ 7º - A organização dos Jogos não se responsabilizará por todo e qualquer dano decorrente da utilização de óculos não adaptados a prática esportiva.

1.1 Art. 15º - Nenhum atleta ou equipe poderá competir sem a presença de um técnico ou responsável cadastrado pela instituição, caracterizando assim o WxO, sendo a equipe desclassificada. Em caso de expulsão do técnico, **a equipe poderá concluir a partida sendo dirigida pelo capitão.**

Art. 16º - Nenhum componente da equipe poderá participar dos jogos, sem que conste na relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão Organizadora.

§ 1º - Se um atleta for inscrito em mais do que uma modalidade coletiva, e houver coincidência de horário de jogo caberá ao(s) técnico(s) optar(em) em qual participará.

§ 2º - Conforme constante do Parágrafo Único do Art. 1º deste Regulamento, é facultado a inscrição de 02 (dois) atletas, em cada modalidade coletiva e naipes, com data de nascimento abaixo da categoria.

§ 3º - **Toda inscrição de atleta deixará claro que o mesmo foi submetido a exame médico e encontra-se em perfeitas condições de saúde para a prática esportiva, não cabendo à organização qualquer responsabilidade quanto ao bem estar físico e clínico dos participantes, ou de acidentes em qualquer tempo.**

§ 4º - Toda inscrição de atleta ou responsável deixará claro que o mesmo autoriza o direito de uso

de imagem e voz pelos organizadores da competição em notícias, propagandas e divulgações de ações da Prefeitura Municipal de Curitiba.

CAPÍTULO III – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 17º - Para que uma equipe possa ser inscrita deve seguir os seguintes procedimentos:

- a) Para realizar a inscrição nos Jogos pela primeira vez, o Estabelecimento deve **solicitar uma SENHA junto a Comissão Organizadora**, pelos **telefones 3350-3723/3350-3708/3350-3703**, durante o horário de expediente (das 08:00 às 12:00 horas e das 14:00 às 18:00 horas). Esta SENHA servirá para todos os Jogos.
- b) o **cadastro dos atletas e responsáveis** deverá ser efetuado pela instituição no site www.curitiba.pr.gov.br / esporte, lazer e juventude / esportes programas / esporte estudantil / Copa Escolar de Curitiba Inscreva se aqui;
- c) a **inscrição dos atletas e dirigentes, na modalidade**, deverá ser efetuada pela instituição no site www.curitiba.pr.gov.br / esporte, lazer e juventude / esportes programas / esporte estudantil / Copa Escolar de Curitiba / Inscreva se aqui;
- d) após concluir a inscrição de cada modalidade e gênero, a instituição deverá **imprimir o relatório de inscritos**. O documento poderá ser impresso no site www.curitiba.pr.gov.br / esporte, lazer e juventude / esportes programas / esporte estudantil / Copa Escolar de Curitiba / Inscreva se aqui servirá como garantia de inscrição da equipe.
- e) O relatório, separadamente por modalidade e gênero, deverá ser assinado pelo Diretor do Estabelecimento, ou pelo Coordenador de Esporte, ou Coordenador Pedagógico, e durante os jogos este relatório deve estar com o responsável pela equipe e pode ser exigido a qualquer momento.
- f) Para inscrição das equipes, nas **modalidades coletivas**, os estabelecimentos devem respeitar os prazos, conforme calendário oficial, devendo, neste período, confirmar a equipe na modalidade e inscrever no mínimo dois atletas jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx. Após a meia noite do dia final deste prazo, a janela de inscrição é fechada para elaborar as tabelas de cada modalidade e realização do Congresso Técnico. Após o Congresso Técnico a janela de inscrição é reaberta e a Comissão Organizadora define novo prazo para as Instituições completarem a lista de inscritos em cada modalidade.
- g) Para inscrição das equipes, nas **modalidades individuais e duplas**, as Instituições de Ensino devem respeitar os prazos, conforme calendário em www.curitiba.pr.gov.br / esporte, lazer e juventude / esportes programas / esporte estudantil / Copa Escolar de Curitiba jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx devendo neste período, confirmar a equipe na modalidade e inscrever todos os atletas. Após a meia noite do dia final deste prazo, a janela de inscrição é fechada para elaborar a programação.
- h) Para a Mostra Escolar de Dança, as inscrições serão realizadas através do email: dancacuritibafestival@gmail.com, conforme orientação no calendário oficial.
- i) **NA MODALIDADE DE ATLETISMO E DE NATAÇÃO** os estabelecimentos de ensino devem respeitar os prazos, conforme calendário oficial, devendo inscrever seus atletas e assinalar as provas que irão disputar, atentando ao limite de atletas por prova e o número máximo de provas que cada um pode participar.
- j) Todo atleta inscrito no Atletismo e na Natação é considerado reserva dos demais, podendo haver alterações no dia das provas, desde que respeitados o limite de atletas por prova e o número máximo de provas que os atletas podem participar.

CAPÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL

Art. 18º Antecedendo os jogos e após o encerramento das inscrições, haverá um Congresso Técnico com a seguinte pauta:

- a) regulamento técnico da competição;
- b) repasse de informações gerais e discussão dos assuntos levantados pela plenária;
- c) sorteio dos grupos para das diversas modalidades;
- d) outras solicitações específicas.

§ 1º - Cabeças de Grupo: Não haverão para o ano de 2024.

§ 2º - Todas as modalidades que houverem duas ou mais equipes inscritas, bem como as provas que tiver dois ou mais atletas inscritos, as competições serão realizadas e contarão pontos para a classificação geral da categoria;

§ 3º - Será **OBRIGATÓRIA** a presença de um representante credenciado pela equipe inscrita, sendo que a ausência deste implicará no cancelamento automático da participação da referida equipe.

§ 4º - Qualquer pessoa estará apta a representar a equipe, desde que se manifeste representante da Instituição de Ensino em tempo hábil.

§ 5º - Antes de cada sorteio ou apresentação dos grupos, a Comissão Organizadora realizará a conferência das equipes que estejam presentes no momento, e consumará a eliminação da equipe ausente.

§ 6º - O local do Congresso Técnico será divulgado no endereço eletrônico: <https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/iii-copa-escolar-de-curitiba-2024/3446>, conforme calendário oficial.

CAPÍTULO V – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 19º - As modalidades serão realizadas desde que, no Congresso Técnico da modalidade sejam confirmados, no mínimo, **duas equipes ou atletas inscritos**.

Art. 20º - As formas de disputa para as modalidades coletivas poderão ser rodízio, eliminatórias simples ou eliminatória dupla:

a) **com 02 concorrentes:** será disputado em “melhor de 3 partidas”, sendo 2 partidas vencedoras.

b) **de 03 a 05 concorrentes:**

Sistema de rodízio em turno único;

c) **de 06 a 08 concorrentes:** - fase classificatória: os concorrentes serão divididos em dois grupos (A e B) que disputarão pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se os dois primeiros lugares de cada grupo.

- fase semifinal: cruzamento olímpico

SF 1: 1º do A x 2º do B

SF 2: 1º do B x 2º do A

- fase final:

PERDEDOR da SF 1 x PERDEDOR da SF 2 (decisão do 3º lugar)

VENCEDOR da SF 1 x VENCEDOR da SF 2 (decisão do 1º e 2º lugares);

d) **de 09 a 12 concorrentes:**

- fase classificatória: serão divididos em três grupos (A, B e C) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se os dois primeiros lugares de cada grupo para formarem 2 grupos na fase seguinte (D e E), sendo:

GRUPO D: 1º do A – 2º do B – 2º do C;

GRUPO E: 2º do A – 1º do B – 1º do C.

§ único: disputarão pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se os dois primeiros lugares de cada grupo.

- fase semifinal: cruzamento olímpico

SF 1: 1º do D x 2º do E

SF 2: 1º do E x 2º do D

- fase final:

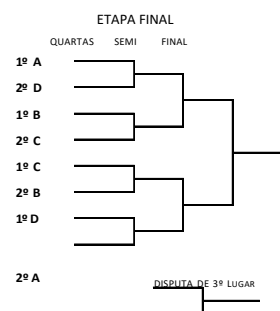
PERDEDOR da SF 1 x PERDEDOR da SF 2 (decisão do 3º lugar)

VENCEDOR da SF 1 x VENCEDOR da SF 2 (decisão do 1º e 2º lugares);

e) de 13 a 16 concorrentes:

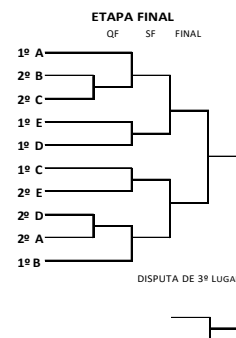
- fase classificatória: serão divididos em quatro grupos (A, B, C, e D) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se os dois primeiros lugares de cada grupo para a etapa final, que será disputada em eliminatória simples, nas fases:

Quartas de final – Semifinal e Final (com disputa de primeiro e terceiro lugares).



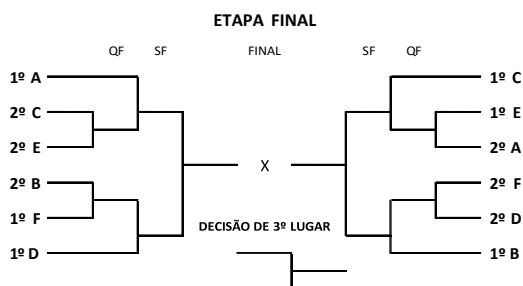
f) com 17 concorrentes:

- fase classificatória: serão divididos em 5 grupos, sendo, 2 grupos de 4 (A e B) e 3 grupos de 3 equipes (C, D e E) classificando-se os dois primeiros lugares de cada grupo para a etapa final, que será disputada em eliminatória simples, conforme chave abaixo.



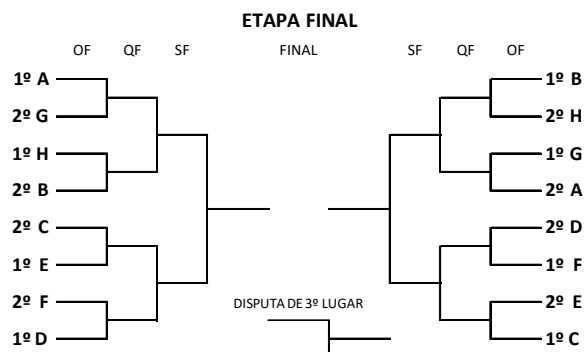
g) de 18 a 24 concorrentes:

- fase classificatória: serão divididos em seis grupos (A, B, C, D, E e F) classificando-se os dois primeiros lugares de cada grupo para a etapa final, que será disputada em eliminatória simples, conforme chave abaixo.



f) **de 25 a 32 concorrentes:**

- fase classificatória: serão divididos em oito grupos (A, B, C, D, E, F, G e H) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se os dois primeiros lugares de cada grupo;
- fase final: será disputada em eliminatória simples, conforme chave abaixo:



g) **33 ou mais concorrentes:**

- Na fase classificatória as equipes serão divididas em grupos, conforme exemplo abaixo, classificando-se os dois primeiros lugares de cada grupo;

33 a 40 concorrentes: 10 grupos

41 a 48 concorrentes: 12 grupos

49 a 56 concorrentes: 14 grupos

57 a 64 concorrentes: 16 grupos

65 a 72 concorrentes: 18 grupos

73 a 80 concorrentes: 20 grupos

A segunda fase, ou fase final, será disputada em eliminatória simples, e será realizado um sorteio para o emparelhamento.

h) **Mais que 80 concorrentes** será seguida a proporcionalidade acima.

Classificam-se para a 2ª fase, ou fase final (eliminatória), os dois primeiros lugares de cada grupo.

i) A organização reserva-se ao direito de mudar a forma de disputa na competição, baseando-se no número de equipes, mantendo a viabilidade da competição.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 21º - Serão concedidos aos participantes:

- a) Para as modalidades coletivas: medalhas para os atletas das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares em cada gênero e modalidade;
- b) Para as modalidades individuais: medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para cada prova disputada;
- c) Para a Classificação Final de cada categoria serão contabilizados pontos através das somas das classificações nas modalidades individuais, duplas e coletivas, nos gêneros masculino e feminino.
- d) Em caso de empate na Classificação Final de cada categoria os critérios de desempate serão:
 - Será declarada melhor colocada a Instituição de Ensino que obtiver maior número de primeiros lugares nas diversas modalidades da respectiva categoria. Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.
- e) Para a **CLASSIFICAÇÃO GERAL** dos 49º Jogos Escolares de Curitiba serão premiadas com troféu, as 3 primeiras Instituições de Ensino que contabilizarem mais pontos através da soma das classificações finais das quatro categorias (sub 17, sub 16, sub 14 e sub 13).
- f) Em caso de empate na **CLASSIFICAÇÃO GERAL** será declarada melhor colocada a Instituição de Ensino que obtiver maior número de primeiros lugares nas diversas classificações finais por categoria. Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.
- g) Para a Classificação Geral das modalidades paradesportivas será premiada com troféu a Instituição primeira colocada na soma dos resultados das modalidades realizadas na Fase Regional Curitiba dos 70º JEPS e nos 49º Jogos Escolares de Curitiba.
- h) O prazo para contestação da classificação geral após a publicação em <https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/jogos-escolares-de-curitiba-2024/3447> será de 72 horas.
- i) Abaixo o quadro referência para as classificações citadas neste capítulo.

PONTUAÇÃO PARA CLASSIFICAÇÃO

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
1º	14
2º	9
3º	7
4º	6
5º	5
6º	4
7º	3
8º	2

Art. 22º - Para definir as classificações das equipes nas **diversas modalidades coletivas, no Vôlei de Praia e no Tênis de Mesa**, quando não houver disputa direta, será adotado, como critério, que “os melhores colocados credenciam os seus adversários de fases anteriores” para as melhores classificações subseqüentes, isto é:

- 1 - Num sistema de grupos que classifique 1º e 2º colocados de cada grupo para o “Cruzamento Olímpico”, os quatro primeiros colocados são definidos em semifinais e decisões de 1º e 2º e 3º e 4º. As classificações seguintes serão ocupadas pelos 3º colocados da fase anterior, sendo 5º colocado a equipe ou jogador que perdeu para o campeão e sexto colocado o da outra chave. Na sequência classificam-se os 4º lugares dos grupos da fase anterior, seguindo o mesmo critério. Caso tenha ocorrido outra fase anterior, mantém-se o critério das melhores classificações serem atribuídas aos que perderam para os melhores colocados.
- 2 – Num sistema eliminatório os quatro primeiros colocados são definidos em confrontos “semifinais” e decisões de 1º e 3º, o 5º colocado será a equipe ou jogador que perdeu para o campeão nos confrontos das “quartas-de-final”. O 6º colocado, o que perdeu para o vice campeão nas “quartas-de-final”, o 7º colocado o que perdeu para o 3º lugar e o 8º colocado o que perdeu para o quarto colocado.
 - 2.1. – Se a fase anterior de um sistema eliminatório foram confrontos de “oitavas-de-final” mantém-se o mesmo critério para estabelecer as classificações seguintes, sendo 9º colocado o que perdeu para o melhor classificado, e assim sucessivamente.
 - 2.2. – Se na fase anterior foram grupos, as colocações seguintes serão ocupadas pelos 3º colocados de cada grupo, depois os 4º colocados, sempre considerando melhor classificado aquele que perdeu para o melhor classificado final.

CAPÍTULO VII – DA ARBITRAGEM

Art. 23º - Os árbitros serão designados pela SMELJ, e não poderão ser recusados em hipótese alguma.

CAPÍTULO VIII – DOS UNIFORMES

Art. 24º - Cada equipe deverá se apresentar nos locais de competição, devidamente uniformizada, conforme especificações do Regulamento Geral e Específico e das regras de cada modalidade esportiva.

§ Parágrafo Único: Os calções podem ser de cor predominante.

Art. 25º - Cada equipe será responsável pela confecção e manutenção e guarda de seus uniformes. Sugere-se que as equipes levem para os locais de competição dois uniformes de cores diferentes e ou coletes. Caso as equipes possuam uniforme com cores semelhantes, será realizado um sorteio para definir qual das equipes deverá mudar o uniforme.

Art. 26º - Nos uniformes é permitida a inserção de logomarca de patrocínio, desde que não faça alusão a propaganda de conteúdo político, bebidas alcoólicas, cigarros e produtos que induzam ao vício.

CAPÍTULO IX – DOS BOLETINS

Art. 27º - Os comunicados oficiais serão publicados através de Boletins Informativos ou Notas Oficiais , que poderão ser retirados no Departamento de Esporte da SMELJ pelas pessoas devidamente credenciadas e/ou consultados pelo site da Prefeitura Municipal de Curitiba <https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/iii-copa-escolar-de-curitiba-2024/3446>

§ 1º - Os boletins gerais e específicos das modalidades serão numerados e datados e as informações neles contidas poderão ser alteradas dia a dia, ficando assim, válidas as informações dos boletins mais atualizados.

§ 2º - A Comissão Organizadora não se responsabilizará pelo não conhecimento dos boletins e alterações publicadas em notas oficiais quando por falha do sistema eletrônico, cabendo às Instituições solicitar informações junto a Comissão Organizadora.

TÍTULO V

CAPÍTULO I – DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 28º - A Comissão Organizadora, nomeada pelo Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, será responsável pela Justiça Desportiva dentro do evento. Através da **COMISSÃO DE ÉTICA ESPECIAL** responsabilizar-se-á pela abertura dos processos, julgamento dos pedidos e das infrações, bem como da aplicação das respectivas sanções. Será responsável por encaminhar suas decisões para a publicação dos Boletins Gerais do evento.

Art. 29º - Pessoas físicas ou jurídicas (Instituições de Ensino, componentes das equipes, árbitros, auxiliares e outros) que infringirem este Regulamento, decisões da Comissão Organizadora ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitas às sanções previstas no **Regulamento Geral, nos Regulamentos Específicos de cada modalidade e no Código de Ética do Departamento de Esporte da SMELJ.**

Art. 30º - Disciplinarmente as Competições são regidas pelo **Regulamento Geral e pelo Código de Conduta Ética do Departamento de Esporte da SMELJ, com decisões** publicados pela Comissão Organizadora **através de Boletim Geral e/ou Nota Oficial.**

Art. 31º - Os prazos para apresentar reclamações ou recursos das decisões da Comissão Organizadora **e/ou Comissão de Ética** seguem nos parágrafos abaixo:

§ 1º - O prazo para apresentar uma reclamação/recurso referente a uma partida ou prova será de cinco (05) horas úteis, após o encerramento do período.

§ 2º - O prazo para recorrer das decisões da Comissão Organizadora **e/ou Comissão de Ética** será de um (01) dia útil a partir da publicação da decisão **em Nota Oficial.**

Art. 32º - Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade, o atleta que:

a) No BASQUETEBOL cometer uma falta passiva de desqualificação;

- b) No FUTEBOL for expulso ou receber 02 cartões amarelos;
- c) No FUTSAL for expulso ou receber 02 cartões amarelos;
- d) No HANDEBOL for expulso ou desqualificado no caso de seguir relatório em anexo a súmula;
- e) No VOLEIBOL e no VÔLEI DE PRAIA for desqualificado.

Art. 33º - Estará automaticamente suspenso da partida subsequente, na mesma modalidade e categoria, o integrante da comissão técnica que for expulso.

Art. 34º - Os integrantes da comissão técnica e/ou atleta que forem expulsos, ou que estiverem cumprindo punição automática ou qualquer punição imposta pela Comissão Organizadora e/ou pela Comissão de Ética Especial, deverão posicionar-se a uma distância mínima de 5 metros da última linha da quadra, ou a critério do coordenador da modalidade, sem se manifestar verbalmente com sua equipe ou arbitragem. Neste caso, a equipe deverá ser dirigida por outro responsável credenciado pela Instituição.

TÍTULO VI

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 35º - A Comissão Organizadora não terá responsabilidade por qualquer avaria causada pelas instituições de ensino nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo destas instituições de ensino.

Art. 36º - Os participantes deverão ser conhecedores deste Regulamento e das regras oficiais das modalidades esportivas, ficando sujeitos às suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

Art. 37º - Quaisquer consultas atinentes sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da equipe à Comissão Organizadora, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

Art. 38º - Compete a Comissão Organizadora, interpretar e zelar pela execução deste Regulamento.

Art. 39º - **A equipe que deixar de comparecer ao jogo programado, com o mínimo de atletas necessários (WxO consumado), será desclassificada automaticamente e todos os resultados dos jogos que participou serão anulados. Esta penalização será aplicada independente da decisão da Comissão Organizadora.**

Art. 40º As equipes deverão apresentar-se na hora prevista de seu jogo ou prova com uniforme apropriado, havendo uma tolerância de 15 minutos somente para o primeiro jogo de cada período, não havendo tal tolerância para os demais.

Parágrafo Único - As equipes não terão direito ao aquecimento muscular ou em quadra após o horário previsto para o início do jogo ou prova.

Art. 41º A Comissão Organizadora se reserva o direito de eventualmente atrasar, interromper e/ou cancelar a realização de uma partida ou prova.

Art. 42º Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, ouvidos os interessados, desde que isso seja necessário.

REGULAMENTO ESPECÍFICO
49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA / III COPA ESCOLAR DE CURITIBA

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE ATLETISMO

- 1** - A competição de atletismo será realizada de acordo com as regras oficiais da IAAF – *International Association of Athletics Federations* e da Confederação Brasileira de Atletismo, salvo o estabelecido neste Regulamento.
- 2** - Cada atleta poderá participar de 02 provas individuais e 01 revezamento.
- 3** - Cada Instituição poderá inscrever até 04 atletas por prova individual e 1 equipe nos revezamentos.
- 4** - O atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar sua credencial e ou documento obrigatório, conforme Regulamento, à equipe de arbitragem.
- 5** - Na prova de revezamento, o uniforme (regata ou camisa) da equipe deverá ser igual.
- 6** - A Classificação Final por categoria e gênero, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas das provas, conforme quadro:

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
1º	14
2º	9
3º	7
4º	6
5º	5
6º	4
7º	3
8º	2

- 6.1** - Nas provas de revezamento a pontuação será dobrada.
 - 6.2** - Será feita uma bonificação de 10 pontos, ao vencedor, quando o atleta, ou equipe de revezamento, superar o recorde de prova, e uma bonificação de 05 pontos quando igualar o recorde, conforme tábua de recorde inserida neste caderno.
 - 6.3** - Em caso de empate na Classificação Final por categoria e gênero, será declarada melhor colocada a Instituição de Ensino que obtiver maior número de primeiros lugares nas diversas provas na respectiva categoria e gênero. Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.
- 7** - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora
 - 8** - As provas a serem realizadas são as seguintes:

CATEGORIA Sub 16

- corridas rasas : 100m, 200m, 400m, 800m, 1.500m e 3.000m

- corridas com barreiras :

100m – dez barreiras com altura de 0,762m e a distância da saída até a primeira barreira será de 13,00m, entre as barreiras será de 8,50m e da última barreira até a chegada será de 10,50m.

110m – dez barreiras com altura de 0,914m e a distância da saída até a primeira barreira será de 13,72m, entre as barreiras será de 9,14m e da última barreira até a chegada será de 14,02m.

400m - dez barreiras com altura de 0,838m para o masculino e 0,762 para o feminino, e a distância da saída até a primeira barreira será de 45m, entre as barreiras será de 35m e da última barreira até a chegada será de 40m.

- marcha atlética : 3.000m

- revezamento : 4x100m

- provas de campo: Saltos Altura, Distância e Triplo

Peso (3.0kg e 5.0kg)

Disco (1.0kg e 1.5kg)

Dardo (500g e 700g)

CATEGORIA SUB 13

- corridas rasas : 60m, 150m e 800m

- corridas com barreiras :

60m – seis barreiras com altura de 0,60m e a distância da saída até a primeira barreira será de 12,00m, entre as barreiras será de 7,50m e da última barreira até a chegada será de 10,50m

- revezamento : 4x60m

- provas de campo: Saltos Altura, Distância

Peso (2.0kg e 3.0kg)

Pelota (250 g)

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL

2 - A Competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da Fédération International de Basketball - FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball - CBB, salvo o estabelecido neste Regulamento.

3 - Na categoria **Sub 16** serão obedecidos os seguintes critérios:

3.1 - o tempo de jogo será de **40 (quarenta) minutos**, divididos em quatro quartos de 10 (dez) minutos, sendo **cronometrado o último minuto de cada quarto**. Entre o 1º e 2º e entre 3º e 4º quartos, haverá um intervalo de 1 (um) minuto, e entre o 2º e 3º quartos, o intervalo será de 05 (cinco)

minutos. Em caso de empate no tempo regulamentar, far-se-á um período extra de 5 (cinco) minutos, sendo o último minuto cronometrado. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos períodos extras de 5 (cinco) minutos, sendo o último minuto cronometrado até que se conheça o vencedor.

3.2 - a bola a ser utilizada para ambos gêneros será da categoria adulto, masculino Penalty 7.8 e feminino Penalty 6.8. **(FPB)** / masculino Bola Molten BG 4500 Size 6 e feminino Bola Molten BG 4500 Size 7 **(FPRB)**

3.3 - cada equipe terá direito a **2 tempos técnicos durante o jogo**, independente do quarto de jogo, e um tempo técnico para cada período de prorrogação.

4 - Na **categorias sub 13** serão obedecidos os seguintes critérios:

4.1 - O tempo de jogo será de **32 (trinta e dois) minutos**, dividido em quatro quartos de 08 (oito) minutos, sendo **cronometrado o último minuto de cada quarto**. Entre o 1º e 2º e entre 3º e 4º quartos, haverá um intervalo de 1 (um) minuto, e entre o 2º e 3º quartos, o intervalo será de 05 (cinco) minutos. Em caso de empate no tempo regulamentar, far-se-á um período extra de 3 (três) minutos, sendo o último minuto cronometrado. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos períodos extras de 3 (três) minutos, sendo o último minuto cronometrado até que se conheça o vencedor.

4.2 - é obrigatória a marcação individual, durante toda a partida.

4.3 - a bola utilizada, para ambos os gêneros, será a Penalty 5.8 **(FPB)** / Bola Molten BG 4500 Size 6 **(FPRB)** da categoria Mirim.

4.4 - cada equipe terá direito a **2 tempos técnicos durante o jogo**, independente do quarto de jogo, e um tempo técnico para cada período de prorrogação.

4.5 - para o início da partida o número mínimo será de cinco atletas (documentados); caso a equipe compareça com menos de cinco atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO, sendo a equipe desclassificada.

4.6 - caso a equipe compareça com menos de sete atletas (documentados) para o início do segundo quarto da partida, a mesma será considerada perdedora pelo placar (mínimo) de 20 x 00, ou o placar do jogo, se for superior para o adversário.

4.7 - Substituições:

4.7.1 - no 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O atleta contundido poderá retornar ao jogo, mas essa substituição não contará como substituição obrigatória.

4.7.2 - no intervalo do 1º para o 2º quarto, dois atletas “reservas” em condição de jogo, deverão substituir atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão, desde que o atleta que irá substituí-lo não tenha participado do primeiro quarto. Os atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos atletas que saíram do jogo;

4.7.3 - Para as substituições obrigatórias, caso o atleta contundido não tenha condição de retornar ao jogo e a equipe compareça com o número mínimo de atletas (07 sete) para cumprir a regra, portanto, não tendo condições de realizar a substituição obrigatória, deverá permanecer com um atleta a menos durante todo o 2º quarto.

4.7.4 - as substituições obrigatórias acontecerão em todas as fases.

5 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte, na ordem sucessiva de eliminação:

5.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);

5.2 - saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas;

5.3 - ataque mais positivo nos jogos entre as equipas empatadas;

5.4 - saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;

5.5 - ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

5.6 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipas, e após um item continuarem 2 equipas empatadas, prevalecerá o resultado do confronto direto.

6 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

6.1 – Na categoria sub 16:

- 2 pontos por vitória;

- 0 ponto por derrota;

6.2 – Na categoria sub 13:

- 2 pontos por vitória;

- 1 ponto por derrota;

- 0 ponto com a equipa incompleta para cumprir o regulamento.

7 - Serão aceites calções e/ou shorts que apresentem cor predominante.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL DE CAMPO MASCULINO

1 - A competição de futebol será realizada de acordo com as regras oficiais da Fédération Internationale de Football Association - FIFA para a modalidade, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - Será disputada nas categorias: sub 16 e sub 13.

3 - O tempo de jogo será de;

- Categoria Sub 16 = 70 minutos corridos, divididos em dois tempos de 35 minutos cada, com 10 minutos de intervalo.

- Categoria Sub 13 = 50 minutos corridos, divididos em dois tempos de 25 minutos cada, com 10 minutos de intervalo.

4 - O número máximo de substituições será de 7 jogadores, incluindo o goleiro.

5 - O número mínimo, para iniciar ou dar continuidade a uma partida, será de 9 atletas. No caso de uma ou ambas as equipas ficarem reduzidas a 6 atletas, a partida será encerrada. Se a equipa infratora estiver empatando ou vencendo o jogo será considerada perdedora pelo placar de 1 x 0, caso contrário, prevalece o resultado do jogo no momento da paralisação.

6 - O controle dos cartões (amarelos e vermelhos) será de inteira responsabilidade das equipas.

7 - Estará automaticamente suspenso da partida subsequente o atleta que for expulso ou receber 2 cartões amarelos, consecutivos ou não.

7.1 - Não se aplica o disposto neste artigo, se antes da partida subsequente o atleta for absolvido pela Comissão Organizadora, e conste o cancelamento da suspensão automática no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, nos termos da legislação desportiva vigente;

7.2 - Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição/evento e no ano específico correspondente;

7.3 - Na contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões.

7.4 - Quando um atleta for advertido com o cartão amarelo e posteriormente for expulso de campo pela exibição direta do cartão vermelho, aquele cartão amarelo anteriormente exibido permanecerá em vigor para o cômputo dos dois cartões que resultarão em suspensão automática.

7.5 - Quando, na mesma partida, um atleta recebe um primeiro cartão amarelo e posteriormente recebe um segundo cartão amarelo, do que resulta a exibição do cartão vermelho, os cartões amarelos que precederam ao vermelho não serão considerados para o cômputo dos dois cartões amarelos que resultam em suspensão automática.

7.6 - se o mesmo atleta, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente 2 cartões amarelos mais um vermelho, cumprirá, automaticamente, a suspensão por 2 partidas.

8 - No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

8.1 - serão efetuadas cobranças de 5 (cinco) tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida;

8.2 - persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes, que tenham terminado a partida até que haja um vencedor.

9 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte na ordem sucessiva de eliminação:

9.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);

9.2 - saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

9.3 - ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

9.4 - saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;

9.5 - ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

9.6 - menor número de cartões vermelhos;

9.7 - menor número de cartões amarelos;

9.8 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

10 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

3 pontos por vitória;

1 ponto por empate;

0 ponto por derrota.

11 - O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas e calções de cor predominante. É obrigatório o uso de caneleiras. **Não será permitido utilização de chuteiras de trava, somente chuteiras de futebol society.**

12 - Será utilizada a bola de Penalty Campo S11 ou similar de outro modelo.

13 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL 7 FEMININO

1 - O Campeonato de Futebol Sete será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol SETE (CBF7), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 – Será disputada na categoria: sub 16 e sub 13 feminino.

3 - O tempo de jogo será de:

- Categoria Sub 16 = 40 minutos corridos, divididos em dois períodos de 20 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

- Categoria Sub 13 = 36 minutos corridos, divididos em dois tempos de 18 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

4 - As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas as atletas registradas em súmula.

5 - O número mínimo, para iniciar uma partida, será de 7 atletas. No caso de uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a 4 atletas, a partida será encerrada. Se a equipe infratora estiver empatando ou vencendo o jogo será considerada perdedora pelo placar de 1 x 0, caso contrário, prevalece o resultado do jogo no momento da paralisação.

6 - As equipes que cometerem 05 infrações técnicas por período sofrerá um Shoot Out a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

7 - O controle dos cartões (amarelos e vermelhos) será de inteira responsabilidade das equipes.

7.1 - CARTÃO AMARELO – O atleta advertido é substituído imediatamente, e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar somente após 02 minutos cronometrados de bola em jogo.

7.2 - CARTÃO VERMELHO - O atleta expulso deverá deixar o campo de jogo pela zona de substituição, e não poderá permanecer no banco de reservas, sua equipe ficará com 01 atleta a menos e só poderá se recompor com outro somente APÓS 02 MINUTOS CRONOMETRADOS de bola em jogo, com a mesma fora de jogo e posse de sua equipe, após receber autorização do árbitro.

8 - Estará automaticamente suspensa da partida subsequente a atleta que for expulsa ou receber 02 cartões amarelos, consecutivos ou não.

8.1 - Não se aplica o disposto neste artigo, se antes da partida subsequente o atleta for absolvido pela Comissão Organizadora, e conste o cancelamento da suspensão automática no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, nos termos da legislação desportiva vigente;

8.2 - Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição/evento e no ano específico correspondente;

8.3 - Na contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões.

8.4 - Quando uma atleta for advertida com o cartão amarelo e posteriormente for expulsa de campo pela exibição direta do cartão vermelho, aquele cartão amarelo anteriormente exibido permanecerá em vigor para o cômputo dos dois cartões que resultarão em suspensão automática.

8.5 - Quando, na mesma partida, uma atleta recebe um primeiro cartão amarelo e posteriormente

recebe um segundo cartão amarelo, do que resulta a exibição do cartão vermelho, os cartões amarelos que precederam ao vermelho não serão considerados para o cômputo dos dois cartões amarelos que resultam em suspensão automática.

8.6 - Se a mesma atleta, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente 2 cartões amarelos mais um vermelho, cumprirá, automaticamente, a suspensão por 2 partidas.

9 - Quando houver **EMPATE** no tempo regulamentar, na fase de classificação ou na disputa em sistema de rodízio, as duas equipes receberão 1 (um) ponto e disputarão mais 1 (um) ponto na decisão de Shoot Out. Neste caso, a disputa de Shoot Out será de apenas uma cobrança, persistindo o empate, serão efetuadas cobranças até que tenha um ganhador.

10 - No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

10.1 - serão efetuadas cobranças de 3 (três) Shoot Out, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida;

10.2 - persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de Shoot Out, alternadamente, por atletas diferentes, que tenham terminado a partida até que haja um vencedor.

11 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte na ordem sucessiva de eliminação:

11.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);

11.2 - saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

11.3 - ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

11.4 - saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;

11.5 - ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

11.6 - menor número de cartões vermelhos;

11.7 - menor número de cartões amarelos;

11.8 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

12 - O sistema de pontuação para classificação no grupo ou disputa pelo sistema de rodízio será:

-3 pontos por vitória;

-1 ponto por empate

-1 ponto para o vencedor na disputa do Shoot Out

-0 ponto por derrota.

13 - Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes, somente o técnico pode solicitar ao representante.

14- O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas e calções na cor predominante. É obrigatório o uso de caneleiras. **Não será permitido utilização de chuteiras de trava, somente chuteiras de futebol society.**

15 - Será utilizada a bola Penalty Society S11 ou similar de outro modelo.

14 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

1 - A Competição de Futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da Fédération Internationale de Football Association - FIFA, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão - CBFS, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - Na **categoria Sub 16** serão obedecidos os seguintes critérios:

2.1 - O tempo de jogo será de 40 minutos, divididos em dois tempos de 20 minutos cada um, com intervalo de 05 minutos, sendo cronometrado o último minuto de cada período;

2.2 – A bola a ser utilizada para ambos os gêneros será a da categoria adulto, Penalty MAX 1000.

3 - Na **categoria Sub 13** serão obedecidos os seguintes critérios:

3.1 - O tempo de jogo será de 32 minutos, divididos em quatro quartos de 08 minutos, sendo cronometrado apenas o último minuto **do 2º e do 4º quarto**. Haverá um intervalo de um minuto entre o 1º e o 2º quartos e entre o 3º e o 4º quartos e três minutos entre o 2º e 3º quartos.

A equipe terá direito a um pedido de tempo para cada dois quartos.

3.2 - Para o início da partida o número mínimo será de cinco atletas. Caso a equipe compareça com menos de cinco atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO, sendo a equipe desclassificada.

3.3 - Caso a equipe compareça com menos de 7 (sete) atletas, documentados, para o início do 2º quarto, (conforme item 4.4.2) a mesma será considerada perdedora pelo placar de 5 x 0 cinco a zero, ou pelo resultado da partida, caso a diferença de gols seja maior para a equipe adversária.

3.4 - Substituições:

3.4.1 - No 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O atleta contundido poderá retornar ao jogo, mas essa substituição não contará como substituição obrigatória.

3.4.2 - No intervalo do 1º para o 2º quarto, dois atletas “reservas” em condição de jogo, deverão substituir atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão, desde que o atleta que irá substituí-lo não tenha participado do primeiro quarto. Os atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos atletas que saíram do jogo;

3.4.3 - Para as substituições obrigatórias, caso o atleta contundido não tenha condição de retornar ao jogo e a equipe compareça com o número mínimo de atletas (07 sete) para cumprir a regra, portanto, não tendo condições de realizar a substituição obrigatória, deverá permanecer com um atleta a menos durante todo o 2º quarto.

3.4.4 - As substituições obrigatórias acontecerão em todas as fases.

3.5 - A bola a ser utilizada, para ambos os gêneros, será a correspondente da categoria Sub-13 da FPF, Penalty MAX 200.

4 - O controle dos cartões (amarelos e vermelhos) será de inteira responsabilidade das equipes.

5 - Estará automaticamente suspenso da partida subsequente o atleta que for expulso ou receber 2 cartões amarelos, consecutivos ou não.

5.1 - Não se aplica o disposto neste artigo, se antes da partida subsequente o atleta for absolvido pela Comissão Organizador, e conste o cancelamento da suspensão automática no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, nos termos da legislação desportiva vigente;

5.2 - Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição/evento e no ano específico correspondente;

5.3 - Na contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões.

5.4 - Quando um atleta for advertido com o cartão amarelo e posteriormente for expulso de campo pela exibição direta do cartão vermelho, o cartão amarelo anteriormente exibido permanecerá em vigor para o cômputo dos dois cartões que resultarão em suspensão automática.

5.5 - Quando, na mesma partida, um atleta recebe um primeiro cartão amarelo e posteriormente recebe um segundo cartão amarelo, do que resulta a exibição do cartão vermelho, os cartões amarelos que precederam ao vermelho não serão considerados para o cômputo dos dois cartões amarelos que resultam em suspensão automática.

5.6 - Se o mesmo atleta, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente 2 cartões amarelos mais um vermelho, cumprirá, automaticamente, a suspensão por 2 partidas.

6 - No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte critério conforme a regra oficial da Federation International de Football Association - FIFA, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão – CBFS:

6.1 Alternadamente se executarão 03 cobranças de tiro livre direto na marca da penalidade máxima para cada equipe, que deverão ser cobradas por 03 jogadores diferentes, que tenham terminado jogando.

6.2 Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de tiro livre direto na marca da penalidade máxima, alternadamente, por atletas diferentes, que tenham terminado a partida até que haja um vencedor.

7 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte, na ordem sucessiva de eliminação:

7.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);

7.2 - saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

7.3 - ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

7.4 - saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;

7.5 - ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

7.6 - menor número de cartões vermelhos;

7.7 - menor número de cartões amarelos;

7.8 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

8 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

a) 3 pontos por vitória;

b) 1 ponto por empate;

c) 0 ponto por derrota;

9 - O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas e calções de mesma cor predominante. É **obrigatório o uso de caneleiras** pelos atletas.

10 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL

1 - A Competição de Handebol será realizada de acordo com as regras oficiais da International Handball Federation - IHF adotada pela Confederação Brasileira de Handebol - CBHB, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2- É **proibida** a utilização de **cola** em todas as categorias.

2.1 O uso da cola será declarada falta. O (a) atleta que for flagrado (a) com cola nas mãos cumprirá 2 minutos de exclusão. Depois de cumprido o prazo poderá retornar a quadra caso esteja com as mãos sem resquícios de cola.

3 - Na **categoria Sub 16** serão obedecidos os seguintes critérios:

3.1 - Tempo de jogo: será de 40 (quarenta) minutos corridos, divididos em 02 tempos de 20 (vinte) minutos com intervalo de 03 (três) minutos entre o 1º e 2º tempos.

3.2. - Pedidos de tempo: Cada equipe tem o direito de receber um máximo de três tempos técnicos de 01 (um) minuto de duração. Em cada período do tempo de jogo regular cada equipe tem o direito de receber um máximo de dois (02) tempos técnicos de 01 (um) minuto. As equipes não têm direito de receber um tempo técnico durante as prorrogações. Entre dois tempos técnicos de uma mesma equipe, os adversários devem ter pelo menos uma vez a posse de bola. **03 cartões verdes**, com os números 01, 02 e 03 respectivamente, estarão disponíveis para cada equipe.

As equipes receberão os cartões com os números 01 e 02 no primeiro período de jogo e os cartões 02 e 03 no segundo período, desde que eles não tenham recebido mais de um tempo técnico no primeiro período.

No caso de uma equipe ter recebido dois tempos técnicos no primeiro período, a mesma receberá somente o cartão verde número 03.

Dentro dos últimos 5 minutos do tempo regulamentar de jogo, somente um tempo técnico por equipe será concedido.

3.3 - bolas: H2L para ambos os gêneros.

3.4 - forma de marcação: livre.

3.5 - substituições: livres.

3.6 - composição da equipe: Número de atletas em quadra: 7 (goleiro + 6).

3.7 - tempo de exclusão: 2 minutos.

4 - Na **categoria Sub 13** serão obedecidos os seguintes critérios:

4.1 - Tempo de jogo: Será de 32 (trinta e dois) minutos em 4 (quatro) quartos de 8 (oito) minutos. Intervalo de 1 minuto entre o 1º e 2º quartos e entre o 3º e 4º quartos. Intervalo de 3 (três) minutos entre o 2º e 3º quartos.

4.2 - Pedidos de tempo: Cada equipe tem o direito de receber um máximo de três tempos técnicos de um (1) minuto de duração. Em cada período do tempo de jogo regular cada equipe tem o direito

de receber um máximo de dois (2) tempos técnicos de um (1) minuto.

As equipes não têm direito de receber um tempo técnico durante as prorrogações.

Entre dois tempos técnicos de uma mesma equipe, os adversários devem ter pelo menos uma vez a posse de bola. **3 cartões verdes**, com os números 1, 2 e 3 respectivamente, estarão disponíveis para cada equipe. As equipes receberão os cartões com os números 1 e 2 no primeiro período de jogo e os cartões 2 e 3 no segundo período, desde que eles não tenham recebido mais de um tempo técnico no primeiro período. No caso que eles tenham recebido dois tempos técnicos no primeiro período, eles receberão somente o cartão verde número 3.

Dentro dos últimos 5 minutos do tempo regulamentar de jogo, somente um tempo técnico por equipe será concedido.

4.3 - bola: H1L para ambos os gêneros.

4.4 - forma de marcação: livre.

4.5 - substituições:

4.5.1 - no 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O atleta contundido poderá retornar ao jogo, mas essa substituição não contará como substituição obrigatória.

4.5.2 - no intervalo do 1º para o 2º quarto, dois atletas “reservas” em condição de jogo, deverão substituir atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão, desde que o atleta que irá substituí-lo não tenha participado do primeiro quarto. Os atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos atletas que saíram do jogo;

4.5.3 - Para as substituições obrigatórias, caso o atleta contundido não tenha condição de retornar ao jogo e a equipe compareça com o número mínimo de atletas para cumprir a regra, portanto, não tendo condições de realizar a substituição obrigatória, deverá permanecer com um atleta a menos durante todo o 2º quarto.

4.5.4 - as substituições obrigatórias acontecerão em todas as fases.

4.6 - Composição da equipe:

a - Número de atletas inscritos: máximo 14.

b - Número de atletas mínimo: 9 (regulamento).

c - Número de atletas em quadra para início da partida: 7 (goleiro + 6)

d - A equipe que comparecer com número inferior a 7 (sete) atletas será considerada perdedora por W x O.

e - A equipe que comparecer com número inferior a 9 (nove) atletas no início do 2º quarto será considerada perdedora pelo placar mínimo de 5 x 0, ou pelo resultado da partida caso a diferença de gols seja maior.

4.7 - tempo de exclusão: 1 minuto.

5 - No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

5.1 - prorrogação em dois tempos **de 5 minutos** corridos, sem intervalo;

5.2 - persistindo o empate, serão executados **5 cobranças alternadas** de 7 metros, por atletas diferentes, que participaram da partida;

5.3 - persistindo o empate, serão executadas cobranças alternadas de 7 metros, até alcançar o desempate, pelos demais atletas que compõem a equipe.

6 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:

6.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);

6.2 - saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

6.3 - ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

6.4 - saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;

6.5 - ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

6.6 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

7 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

2 pontos por vitória;

1 ponto por empate;

0 por derrota;

8 - O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas e calções ou shorts de cor predominante.

9 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE NATAÇÃO

1 - A competição de Natação será realizada de acordo com as regras da Federação Internacional de Natação (FINA) e da Confederação Brasileira de Desportos Aquáticos (CBDA), salvo o estabelecido nesse regulamento.

2 - Cada instituição poderá inscrever até 06 atletas por prova individual, categoria e gênero.

3 - Cada atleta poderá participar de até 03 provas individuais e dos revezamentos.

3.1 – Poderá haver substituições dos atletas nas provas individuais e nos revezamentos, desde que haja inscrição na prova. O número de substituições dependerá do número de atletas inscritos na prova.

4 - As inscrições serão realizadas pelo sistema Jogos, conforme prazo para modalidade.

5 - O atleta deverá se apresentar com antecedência no local de competição e apresentar o documento obrigatório à equipe de arbitragem a fim de confirmar sua participação nas provas.

5 - Para a realização das provas será exigido no mínimo 02 atletas inscritos.

7 - O técnico deverá encaminhar a ficha de confirmações de provas (disponível no site oficial) conforme o prazo de inscrição.

8 – O balizamento será de forma aleatória, buscando separar atletas do mesmo estabelecimento.

9 - A Classificação Final por categoria e gênero, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas das

provas, conforme quadro abaixo:

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
1º	14
2º	9
3º	7
4º	6
5º	5
6º	4
7º	3
8º	2

9.1 Nas provas de revezamento a pontuação será dobrada.

9.2 - Em caso de empate na Classificação Final por categoria e gênero, será declarada melhor colocada a Instituição de Ensino que obtiver maior número de primeiros lugares nas diversas provas na respectiva categoria e gênero. Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

9.3 - Será feita uma bonificação de 10 pontos, ao vencedor, quando o atleta, ou equipe de revezamento, superar o recorde de prova, e uma bonificação de 05 pontos quando igualar o recorde, conforme tábua de recorde inserida neste regulamento.

10 - As provas a serem realizadas são as seguintes:

Provas/Categorias	SUB 16		SUB 13	
	Fem	Masc	Fem	Mas
25m Livre			X	X
25m Borboleta			X	X
25m Peito			X	X
25m Costas			X	X
50m Livre	X	X	X	X
50m Borboleta	X	X		
50m Peito	X	X	X	X
50m Costas	X	X	X	X
100m Livre	X	X		
200m Livre	X	X		
100m Medley	X	X		
Revezamento 4x25m Livre			X	X
Revezamento 4x25m Medley			X	X
Revezamento 4x50m Livre	X	X		
Revezamento 4x50m Medley	X	X		

11 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA

1 - A competição do Tênis de Mesa será realizada de acordo com as Regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever para a competição de 01 (um) a 05 (cinco) atletas para a competição individual, e até 02 duplas, por categoria e gênero.

3 - As inscrições serão realizadas pelo sistema jogos, conforme prazo estabelecido pela modalidade.

4 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:

4.1 – confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);

4.2 - saldo de sets nos jogos entre as equipes empatadas na fase;

4.3 - saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;

4.4 - saldo de sets em todos os jogos do grupo;

4.5 - saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;

4.6 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

5 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

02 pontos por vitória;

01 ponto por derrota.

6 - As partidas serão disputadas em melhor de 03 sets, ou seja, 02 sets vencedores de 11 pontos cada. Nas disputas da fase semifinal e da final (disputa de 1º lugar) serão disputadas em melhor de 5 sets, ou seja 3 sets vencedores.

7 - Preferencialmente, os uniformes deverão estar em conformidade com as regras oficiais em vigor no país pela CBTM, sendo que a camisa não poderá ser da cor branca, com exceção de uma faixa, de no máximo 10mm, na gola ou mangas. O calção não poderá ser na cor branca, listrado ou xadrez, com exceção de uma faixa de no máximo 10mm. Os uniformes de todos os atletas do estabelecimento de ensino deverão ser iguais (modelo e cor).

8 - A Classificação Final por Equipe da modalidade de Tênis de Mesa, por categoria e gênero, obedecerá ao seguinte critério:

8.1 - Para classificação por equipe a instituição pontuará através da soma de pontos de seus atletas nas categorias individuais e duplas.

8.2 – Para efeito da classificação final por equipe, somará a pontuação de até 3 atletas melhores colocados na individual e da melhor dupla.

8.3 – A Classificação Final por categoria e gênero, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas, conforme quadro:

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
1º	14
2º	9
3º	7
4º	6
5º	5
6º	4
7º	3
8º	2

8.4 – Nas competições em que não ocorrer as disputas diretas pelas classificações, ela será feita, até o último lugar levando-se em conta que a classificação dos primeiros, que definem as classificações dos seus adversários nas etapas anteriores.

8.5 - como critério de desempate, declarar-se-á melhor classificada a equipe que obtiver a melhor colocação na individual.

9 – Serão premiados com medalhas, até o quarto lugar na individual e duplas.

10 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL

1 - A Competição de Voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball - FIVB adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - Na **Categoria Sub 16** serão obedecidos os seguintes critérios:

2.1 - altura da rede: Masculina – 2,43m; Feminina – 2,24m;

2.2 – As partidas serão realizadas em melhor de 3 sets em todas as fases.

3 - Na **Categoria Sub 13** serão obedecidos os seguintes critérios:

3.1 - altura da rede: Masculina – 2,20m; Feminina – 2,10m.

3.2 - As partidas serão realizadas em melhor de 3 sets em todas as fases.

4 - Para o início da partida o número mínimo será de 06 atletas. Caso a equipe compareça com menos de 06 atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO, sendo a equipe desclassificada.

4.1 - será obrigatório no início do 2º set duas substituições. Caso a equipe não tenha o número suficiente de atletas para realizar as substituições a mesma será considerada perdedora pelo placar de 25 x 00 em todos os sets, sendo que o placar será registrado em súmula desde o início do jogo, onde a arbitragem registrará todos os outros dados exceto a pontuação.

4.2 - não será permitido o uso de líbero.

4.3 - será obrigatória o saque por baixo.

- 4.4 - não é permitida a cortada, com salto, por jogador que estejam nas posições 1, 5 e 6.
- 4.5 no primeiro set, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O atleta contundido não poderá retornar à partida;
- 4.6 - no intervalo do primeiro para o segundo set, cada equipe deverá realizar duas substituições obrigatórias, sendo que ao menos dois atletas reservas deverão substituir os atletas titulares e esses dois não poderão ser substituídos até o final do segundo set, salvo em caso de contusão. Se o atleta, que entrou substituindo no segundo set, contundir-se e for substituído, não poderá retornar ao jogo e o atleta que o substituir não pode ter participado do 1º set. Os atletas titulares remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos;
- 4.7 - as substituições obrigatórias acontecerão em todas as fases.

5 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:

- 5.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
- 5.2 - saldo de sets nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
- 5.3 - saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
- 5.4 - saldo de sets em todos os jogos do grupo;
- 5.5 - saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
- 5.6 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

6 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

- 03 pontos por vitória (2x0);
- 02 pontos por vitória (2x1);
- 01 ponto por derrota (1x2);
- 00 ponto por derrota (0x2) ou com equipe incompleta para cumprir a regra de substituição.

7 - O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas, e calções ou shorts de cor predominante.

8 - A bola a ser utilizada, em todas as categorias será a Penalty PRO 8.0, fornecida pela organização do evento.

9- Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VÔLEI DE PRAIA

1 - A Competição de Voleibol de Praia será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball - FIVB adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - Formato das equipes;

2.1 - Na **categoria Sub 16** a competição será de duplas e cada Instituição de Ensino poderá inscrever até duas duplas, sendo em cada dupla dois titulares e um reserva, não podendo ser realizadas

substituições durante a partida.

2.2 - Na **categoria sub 13** competição será de trios e cada Instituição de Ensino poderá inscrever até dois trios, sendo em cada trio três titulares e um reserva, não podendo ser realizadas substituições durante a partida.

3 - Altura da rede:

- Categoria Sub 16: Masculina – 2,43m - Feminina – 2,24m;
- Categorias Sub 13: Masculina – 2,20m - Feminina – 2,10m.

4 – Dimensão da quadra:

- Para todas as categorias: as dimensões da quadra serão de 16 x 08 metros.

5 - Antes do início de cada jogo, o técnico ou capitão indicará à equipe de arbitragem, quais atletas participarão do jogo, podendo alterar a ordem dos jogadores para os jogos seguintes.

Não será permitida a substituição de atletas durante o jogo.

5.1 - caso um atleta fique impossibilitado de continuar em quadra, a equipe será declarada INCOMPLETA para o set ou para a partida.

Obs.: Em caso de contusão será autorizado pelo árbitro, ao atleta, um tempo para recuperação. Se o jogador não se recuperar, ou não retornar para a área de jogo ao fim do tempo de recuperação, sua equipe é declarada incompleta.

Neste momento, somente o jogador pode julgar se ele(a) está apto a jogar.

5.2 - a equipe incompleta perde o set ou a partida e são dados à equipe adversária os pontos necessários para vencer o set ou a partida. A equipe incompleta mantém seus pontos e sets.

6 - Os jogos das fases classificatórias serão disputados em um set vencedor de 18 pontos. Nas fases semifinal e final serão disputadas em um set vencedor de 21 pontos.

6.1 - **Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO, sendo a equipe desclassificada. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, as duas equipes serão desclassificadas.**

7 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:

7.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);

7.2 - saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;

7.3 - saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;

7.4 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

8 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

02 pontos por vitória;

01 ponto por derrota;

10- Para efeito da classificação final por equipe somará a pontuação das duplas, trios e quartetos de cada instituição.

11 - A bola a ser utilizada, em todas as categorias será a Penalty Vôlei de Praia PRO, fornecida pela organização do evento.

12 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CICLISMO

1 - A modalidade do ciclismo para a 3ª Copa Escolar de Curitiba é de ESTRADA e MOUNTAIN BIKE.

2 - A Competição de Ciclismo será realizada de acordo com as regras oficiais da Union Cycliste Internationale (UCI), adotadas pela Confederação Brasileira de Ciclismo, salvo o estabelecido neste Regulamento.

3 - As inscrições para o CICLISMOP ESTRADA serão realizadas pelo e-mail jogos (jogos@curitiba.pr.gov.br), através do preenchimento de ficha própria, conforme prazo estabelecido pela modalidade. As inscrições para CICLISMO MOUNTAIN BIKE e CICLISMO BMX RACING serão realizadas pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx conforme prazo estabelecido pela modalidade.

4 - CICLISMO ESTRADA

4.1 - Para a modalidade ESTRADA, serão permitidas bicicletas de mountain bike ou de estrada de qualquer material, desde que dentro do regulamento da UCI.

4.2 - O uso de capacete afivelado é obrigatório, sem o qual o (a) atleta estará impedido de participar da competição.

4.3 - Prova de estrada é uma corrida em circuito, com tempo determinado para cada categoria:

CATEGORIA	ANO	TEMPO
MIRIM	2013/2014	20 minutos + 01 volta
INFANTO-JUVENIL	2010/2011/2012	25 minutos + 01 volta
JUVENIL	2008/2009	30 minutos + 01 volta

4.4 - Antes da partida, todos os ciclistas serão alinhados com um dos pés no chão.

4.5 - A última volta será indicada por sino e/ou apito.

4.6 - A prova será realizada em um circuito fechado, tendo como vencedor o ciclista que cruzar a linha de chegada, na última volta, em primeiro lugar.

4.7 - A corrida pode ser interrompida em caso de queda da maioria dos ciclistas ou por problemas climáticos.

4.8 - Os comissários decidirão se a prova será retomada, a partir do ponto em que foi interrompida, ou se será realizada uma nova largada, cumprindo-se a distância total.

5- CICLISMO MOUNTAIN BIKE

5.1 – As categoriais do Ciclismo Mountain Bike serão:

CATEGORIA	ANO
PRÉ-MIRIM	2015/2016
MIRIM	2013/2014
INFANTO-JUVENIL	2010/2011/2012
JUVENIL	2008/2009

5.2 - Serão permitidas bicicletas de mountain bike em boas condições.

5.3 - O uso de capacete afivelado é obrigatório, sem o qual o (a) atleta estará impedido de participar da competição. Os atletas poderão utilizar calçado fechado adequado ao terreno e luvas.

5.4 - O roteiro dos percursos é composto por trilhas naturais e artificiais, exigindo total atenção dos atletas.

5.5 - Será declarado vencedor o atleta que realizar o percurso em menor tempo. As classificações subsequentes obedecerão, em ordem crescente, os tempos obtidos.

6 - CICLISMO BMX RACING

6.1 - O BMX Racing é uma competição para crianças e adolescentes que já participam de corridas de BMX Racing ou que já praticam o esporte, seja nas aulas de BMX da SMELJ Curitiba ou em outras escolinhas da modalidade.

6.2 - O evento será realizado na Pista de BMX Supercross do Parque Olímpico do Cajuru - Rua Rivadávia Fonseca de Macedo, S/N.

6.3 - As categorias serão agrupadas de acordo com a idade e o nível de experiência dos alunos/pilotos.

6.4 - As largadas serão realizadas dos locais apropriados para cada nível de experiência, podendo ser feitas tanto do gate quanto de outros locais da pista.

6.5 - Para o cálculo da idade dos participantes, é levado em consideração o ano do evento subtraindo o ano de nascimento do piloto.

6.6 - Será permitido o uso de bicicletas aro 16, que terão uma categoria específica.

6.7 - A vestimenta mínima obrigatória é capacete para BMX fechado, luvas fechadas (dedo inteiro), camiseta de manga longa, calça comprida e tênis fechado.

6.8 - Como procedimento de segurança, as bicicletas serão vistoriadas antes da entrada na pista e poderão ser recusadas para a participação. **Solicitamos às pessoas que tem dúvidas com relação ao equipamento ou à prática prévia do BMX Racing, que entrem em contato via whatsapp no (41) 99547-1551 ANTECIPADAMENTE para sanarem suas dúvidas antes da efetivação da inscrição.**

6.9 - O uso de pedal clip será permitido para as categorias de 13 anos ou mais.

6.10 - CATEGORIAS:

MASCULINO: Aro 16: Boys 5 e 6 anos

Aro 20: Boys 5 e 6, 7 e 8, 9 e 10, 11 e 12,13 e 14, 15 e 16

FEMININO: Aro16: Girls 5 e 6 anos

Aro 20: Girls 5 e 6, 7 e 8, 9 e 10, 11 e 12,13 e 14, 15 e 16

Obs.: Para o cálculo da idade dos participantes, é levado em consideração o ano do evento subtraindo o ano de nascimento do piloto.

6.11 - As categorias serão agrupadas de acordo com a idade e o nível de experiência dos alunos/pilotos.As largadas serão realizadas dos locais apropriados para cada nível de experiência, podendo ser feitas tanto do gate quanto de outros locais da pista.

6.12 - O horário dos treinos (aquecimento) será das 08:30H às 09:30H dividido em grupos, que serão divulgados um dia antes das provas, conforme o quantitativo de inscrições. É obrigatória a participação no aquecimento antes das competições.

6.13 - DICAS E ORIENTAÇÕES PARA OS PAIS/RESPONSÁVEIS:

6.13.1 - Os participantes da Copa Escolar poderão utilizar opcionalmente camisetas das suas respectivas escolas (com mangas compridas);

6.13.2 - Haverá compartilhamento de bikes, capacetes e luvas, que deverão ser utilizados somente no ambiente interno da pista (dentro da tela);

6.13.3 - Os pais deverão permanecer do lado externo da pista durante todo o evento (com exceção da equipe de trabalho que estará devidamente identificada) e pais de crianças da categoria pré-bike (estes apenas no momento da corrida);

6.13.4 - Sugerimos que os pais tragam guarda-sol ou barraca, cadeira de praia, água, boné e passar protetor solar;

6.13.5 - A premiação será para os 3 primeiros lugares;

6.13.6 - Durante a premiação serão permitidos apenas trajes de corrida. As bandeiras/banners não serão permitidos;

6.14 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMETO ESPECÍFICO TÊNIS DE CAMPO

1 - A competição de Tênis de Campo obedecerá às regras da Federação Brasileira de Tênis (FPT), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - As inscrições serão realizadas pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx conforme prazo estabelecido pela modalidade, até alcançar um limite de 16 atletas por categoria e gênero.

2.1 - Todo atleta ao realizar a sua inscrição declara ter total conhecimento das regras do esporte e automaticamente aceita e se submete a este regulamento e normas oficiais.

2.2 - Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever para a competição até 02 atletas para a competição individual, por categoria e gênero. O estabelecimento poderá solicitar a inscrição de mais atletas, mas a aceitação do mesmo vai depender de vagas na chave.

2.3 – Em caso de inscrições excedentes ao definido em regulamento, permanecerão inscritos os atletas melhor ranqueados pela FPT.- A competição será realizada nas categorias SUB16 (nascidos até 2008), SUB14

(nascidos até 2010) e SUB 12 (nascidos até 2012), simples masculino e simples feminino.

4 - A forma de disputa será estabelecida conforme o número de inscrições.

4.1 – Mantendo o regulamento FPT, segue:

4.1.1 - Entre 03 e 05 inscritos: grupo único em sistema round robin;

4.1.2 – Sendo 06 inscritos: dois grupos de 03 jogadores no sistema round robin, onde o campeão de cada grupo se classifica para a final e os dois segundos lugares disputarão o terceiro e quarto lugar;

4.1.3 – Sendo 07 ou mais inscritos: eliminatória simples.

4.1.4 - Para o desempate em chaves de round robin será adotado o mesmo critério da FPT.

4.2 - As partidas serão disputadas em melhor de três sets, iniciando em 2x2, sendo os dois primeiros sets com vantagem e, se necessário o 3º set, será jogado um match-tie-break até 10 pontos. Nas disputas das fases semifinal e final serão disputadas em melhor de 03 sets (saindo de 0x0), sendo os 02 primeiros com vantagem e, se necessário, o 3º set será jogado um match-tie-break até 10 pontos.

5 - Os jogos serão disputados pelo sistema no-let.

7 - A troca de lados não poderá ultrapassar 1 minuto e 30 segundos, exceto ao término de cada set quando o tempo será de 2 minutos.

8 - A aceitação dos jogadores, bem como os cabeças de chave serão de acordo com o ranking da Federação Paranaense de Tênis em vigor no ato da elaboração das chaves.

Cabeça de chave	Posição na chave
1º	01
2º	16
3º e 4º	05 ou 12

9 - Preferencialmente, os uniformes deverão estar em conformidade com as regras oficiais em vigor no país pela CBT;

10 - No momento da premiação será necessário a utilização do uniforme da instituição de ensino.

11 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO HANDBEACH

1 - A modalidade de Hand Beach será disputada de acordo com as regras da CBH, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - As inscrições serão realizadas pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx conforme prazo estabelecido pela modalidade.

3 - As categorias disputadas serão feminino e masculino SUB17, nascidos em 2007/2008/2009.

4 - Cada equipe pode inscrever no máximo 10 (dez) atletas.

4.1 - O número mínimo para início da partida, será de 06 (seis) atletas. Caso a equipe compareça com menos de 06 (seis) atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO, sendo a equipe desclassificada.

4.2 - No caso de uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a 3 atletas, a partida será encerrada e a equipe será considerada perdedora.

4.3 - Será permitido que atletas reservas fiquem como goleiro(a) obedecendo o mesmo padrão de uniforme.

4.4 - Em caso W x O, para efeito de contagem de pontos será conferido o resultado de 02 x 00 com parciais de 15 x 00 e 15 x 00, para a equipe vencedora.

4.5 - As substituições são ilimitadas.

5 - O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas e shorts/calções na cor predominante.

5.1 - Quando se estabelecer dificuldades para identificação ocasionadas pela cor do uniforme, pela arbitragem do jogo em questão, a equipe "B" deverá proceder com a troca de uniforme. A numeração e identificação da escola deverá constar nos uniformes, sendo permitida a numeração de 1 a 99.

5.2 - Não serão aceitas improvisações nos uniformes no que diz respeito à numeração e identificação da escola.

5.3 - Os atletas devem sempre jogar descalços, mas são permitidas meias ou bandagens nos pés. Óculos de sol também são permitidos, apropriados e com sustentação elástica.

6 - O tempo de jogo será de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, em que os placares são marcados separadamente. Com intervalo de 5 (cinco) minutos entre os dois períodos.

6.1 - Caso haja empate ao fim de um período, é disputado o Golden Score, em que o time que marcar o primeiro gol é vencedor.

6.2 - Se cada equipe vencer um tempo será utilizado o sistema de Shoot Out (um contra o goleiro). Primeiramente 3 oportunidades para cada equipe e, se persistir o empate, ocorrerão séries de 1 x 1 até que haja o vencedor.

Parágrafo único: após receber a bola do goleiro, o atleta poderá fazer um drible (largar a bola no solo, voltar a pegar a bola) sequenciar com o máximo de três passos e executar o arremesso ao gol. O mesmo se aplica quando a bola cair de sua mão (falha de recepção). O goleiro não pode sair da área durante a execução de um contra o goleiro. A bola deverá ser lançada sempre em direção ao arremessador, não poderá ser lançada distante do arremessador fazendo com que ele dê mais de três passos para pegá-la.

6.3 - Cada equipe tem o direito de solicitar um Tempo Técnico (tempo morto) de um minuto em cada meio-tempo para orientação de sua equipe.

7 - Pontuação de gols:

7.1 - Gols normais valem 01 ponto.

7.2 - Gols criativos, como em jogadas aéreas ou em que o atleta gira no ar antes de um arremesso, valem 2 pontos — para isso, é necessário que o atleta controle a bola no ar. Caso o jogador apenas desvie a bola no ar, valerá 1 ponto. O pé será a referência para a validação do gol de 2 (dois) no giro.

7.3 - Gols em tiros de 6 metros valem 2 pontos;

7.4 - Gols de goleiros valem 2 pontos.

7.5 - A pontuação adotada será:

- Vitória 02 x 00: 03 pontos;
- Vitória 02 x 01: 02 pontos;

- Derrota 01 x 02: 01 ponto;
- Derrota 00 x 02: 00 ponto.

8 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte, na ordem sucessiva de eliminação:

- a) Confronto direto;
- b) Maior saldo de sets nos jogos entre equipes empatadas;
- c) Maior saldo de gols nos jogos entre equipes empatadas;
- d) Maior average de gols nos jogos entre equipes empatadas;
- e) Menor número sets perdidos nos jogos entre equipes empatadas;
- f) Maior número de sets ganhos nos jogos entre equipes empatadas;
- g) Sorteio.

9 - Todo atleta e/ou dirigente que for desqualificado, deverá cumprir suspensão automática de 01 (um) jogo.

10 - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

49º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA – 8º JOGOS ESCOLARES PARADESPORTIVOS DE CURITIBA REGULAMENTO ESPECÍFICO MODALIDADES PARADESPORTIVAS – 2024

As modalidades paradesportivas a serem disputadas serão: Bocha Paralímpica, Golf 7, Tênis de mesa, Handebol e Futsal.

BOCHA PARALÍMPICA

- 1** - Essa modalidade será disputada pela classe: D.F (Deficiente Físico)
- 2** - A competição de Bocha Paralímpica será regida pelo manual mais atualizado da BISFED, obedecendo às normas contidas neste Regulamento.
- 3** - A competição será disputada numa única **categoria de 12 à 17 anos (nascidos em 2007, 2008, 2009, 2010, 2011 e 2012)**.
- 4** - Cada Instituição poderá inscrever o seguinte quantitativo de atletas:
 - 4.1.** – Três (3) atletas por classe funcional (BC1, BC2, BC3, BC4)
- 5** - Para participar da competição os atletas deverão estar rigorosamente uniformizados.
- 6** - As disputas ocorrerão nas categorias individuais sem distinção de sexo como segue:
 - a) Individual BC1;
 - b) Individual BC2;
 - c) Individual BC3;

d) Individual BC4.

6.1 - BC1 – É formada por jogadores classificados pelo Sistema de Classificação da BISFED.

6.1.1 - Os jogadores podem ser auxiliados por um assistente, que deve permanecer sentado em uma área específica, atrás da casa de jogo. O assistente só poderá vir à frente e prestar auxílio se for visivelmente requisitado pelo jogador.

6.1.2 - O assistente só pode permanecer na casa de lançamento quando o atleta estiver lançando, e somente para estabilizar a cadeira de rodas.

6.1.3 - Esses assistentes desempenham tarefas como:

- ajustar ou estabilizar a cadeira de rodas utilizada para jogar;
- entregar a bola ao jogador;
- arredondar a bola.

6.2 - BC2 – É formada por jogadores classificados pelo Sistema de Classificação da BISFED.

6.2.1 - Os jogadores não têm permissão para receber auxílio de assistente.

6.2.2- Poderão solicitar auxílio do árbitro, durante sua vez de jogar, para apanhar uma bola ou entrar na quadra.

6.3 - BC3 – É formada por jogadores com disfunção motora severa nas quatro extremidades, de origem cerebral ou não cerebral ou de origem cerebral degenerativa. Os jogadores não comandam o movimento da cadeira de rodas e dependem de um auxiliar ou de uma cadeira de rodas motorizada. Os jogadores não possuem preensão ou movimento para impelir a bola; talvez possuam movimento de braço, mas uma amplitude funcional de movimento insuficiente para impelir a bola de bocha para a quadra de forma consistente.

6.3.1 - Cada jogador terá permissão de receber auxílio de um assistente, que permanecerá na casa do jogador, mas deverá ficar de costas para a quadra, sem olhar para o jogo.

6.3.2- Os jogadores que utilizam um dispositivo auxiliar devem apresentar para aferição, antes da competição. Este dispositivo, somadas as suas extensões, não pode ultrapassar 2,50 mx1,00 m.

6.4 - BC4 – É formada por jogadores com disfunção motora severa nas quatro extremidades, combinada com pouco controle dinâmico do tronco, de origem não cerebral ou de origem cerebral degenerativa. O jogador deverá ser capaz de demonstrar destreza suficiente para manipular e arremessar, de forma consistente, a bola de bocha para a quadra. A pouca capacidade de segurar e lançar é evidente, combinada com a deficiência no *timing* de lançamento e finalização do movimento. Também é possível observar uma ausência de suavidade e velocidade de movimento e de sincronização.

6.4.1 - Aos jogadores desta classe que lançam as bolas com os pés, é permitido o auxílio de um assistente com as mesmas funções do assistente de BC1

6.4.2 - Os jogadores poderão solicitar auxílio do árbitro, durante sua vez de jogar, para apanhar uma bola ou entrar na quadra.

6.5 - Nas divisões individuais os técnicos não podem estar junto com os jogadores em quadra. Porém, na competição de pares e equipe é permitido.

6.6 - Mais detalhes sobre a classificação poderão ser encontrados no Manual da BISFED, disponível no site: <http://www.bisfed.com/wp-content/uploads/2018/12/Boccia-Classification-Rules-4th-Edition-October-2018.pdf>

7 – É encorajado aos atletas que não possuem classe funcional definida, ou seja, não passaram pela avaliação de classificação funcional, que participem desta avaliação até a quata-feira anterior a semana do

evento, enviando uma solicitação para o email do jogos@curitiba.pr.gov.br

8 - O congresso técnico acontecerá antes do início do evento em horário a ser informado pela Comissão Organizadora.

9 - Os atletas podem utilizar seus kits de bocha para competir. A organização também colocará a disposição kits de bocha aos atletas que não possuem seus próprios kits.

10 - Os casos omissos deste Regulamento serão resolvidos pela coordenação da técnica da modalidade e pela Comissão Organizadora dos Jogos Escolares de Curitiba.

GOLF 7

1. Essa modalidade será disputada pela classes:

1.1 D.I (Deficiente Intelectual) e TGD (Transtorno Global de Desenvolvimento).

1.2 A competição será disputada numa única **categoria de 14 + anos (nascidos até 2010)**.

1.3 Espírito do Jogo: a. O Golf-7 é jogado pelo atleta ou aluno com apoio do professor ou técnico com a supervisão do árbitro ou juiz.

b. O jogo depende da orientação do professor ou técnico em mostrar consideração aos outros jogadores e obedecerem as regras.

c. Todo jogador e técnico deve conduzir-se de maneira disciplinada, demonstrando cortesia esportiva a todo o momento independente da competitividade.

d. O Campeonato é regido pelas Regras do Golf-7 (adaptadas das regras oficiais da Confederação Brasileira de Golfe - CBG), obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

e. Cada Instituição poderá inscrever até 06 atletas, sendo 3 (três) em cada categoria, para os naipes feminino e para naipes masculino. O Campeonato de Golf-7 será disputado nas seguintes provas:

Buraco - 02 (dois) atletas 1 (um) masculino e 1 (um) feminino

Tacada - 02 (dois) atletas 1 (um) masculino e 1 (um) feminino

Tacada Gross - 02 (dois) atletas 1 (um) masculino e 1 (um) feminino

2. Regras do Golf-7

2.1 Definição:

2.1.1 Jogo por Buraco: Uma partida por buraco acontece quando os jogadores jogam ao mesmo tempo, uns contra os outros, cada qual jogando com sua bola, colocando a mesma dentro do buraco. Consiste em uma equipe jogar contra outra em uma volta de sete (7) buracos, sendo as partidas disputadas por buraco a buraco.

2.1.1.1 Vencedor da Partida de Buraco: quando a equipe está à frente com número superior de buracos completados. Objetivo do jogo é embocar primeiro a bola em cada buraco.

2.1.2 Jogo por Tacada: Uma partida por tacada o jogador, joga cada um com sua bola, tentando embocar com mínimo de tacada cada buraco. Competição por tacadas consiste de competidores completando cada buraco de uma volta convencional com número de tacadas efetuadas a cada buraco.

2.1.2.1 Vencedor: É o competidor que faz volta convencional com menor número de tacadas.

2.1.3 Jogo Gross: Uma partida de tacadas em que um jogador joga contra o adversário e o PAR

(valor do buraco) do campo. Competição por Gross consiste de uma volta convencional com número de tacadas efetuadas a cada buraco no valor do PAR, sendo o campo de Golf-7 no valor do PAR (21) vinte um. Par: Número de tacadas em que um jogador deveria atingir o buraco. O par varia de (3) três a (5) cinco pontos de acordo com a distância do buraco.

2.1.3.1 Vencedor: É o competidor que faz volta convencional com menor número de tacadas no PAR.

2.2 Pontuação utilizada para definir as jogadas no buraco, podendo ser acima (positivo) ou abaixo (negativo) do par, descritos no quadro abaixo:

3. Regra Geral

3.1 Jogo por Buraco e Tacada:

- a. O tempo para rebater a bola é no máximo de 50 segundos, quando estiver fora da área de jogo ou sumir (tendo que substituir pela bola reserva);
- b. Não pode reiniciar o jogo enquanto todos os jogadores não terminarem cada buraco;
- c. Quando termina o buraco o jogador deve esperar fora do Green, ou seja, distante do buraco;
- d. Após realizar cada buraco o jogador retorna ao fee (local que inicia o jogo no tee).

3.2 Jogo Buraco:

- a. O jogo por buraco é iniciado com apito arbitro, após o qual todos conduzem a bola ao buraco ao mesmo tempo;
- b. No jogo por buraco não será computado o número de tacada sendo vencedor o primeiro que embocar a bola no buraco.
- c. Não haverá pontuação pela dificuldade do buraco.
- d. Em caso de empate computa-se quem efetuou o maior número de segundo lugar por buraco e assim sucessivamente (3º lugar...).
- e. Vencedor que fizer o maior número de buracos.

3.3 Jogo por Tacada:

- a. Inicia-se o jogo por tacada com apito arbitro liberando os atletas a fazer a tacada um de cada vez;
- b. A ordem de tacada pode ser realizada por sorteio, ordem alfabética da instituição ou ordem de inscrição da sumula;
- c. Jogo por tacada será reiniciado pelo jogador que primeiro embocar a bola no buraco.
- d. Em caso de empate no buraco jogador, ganha o direito reiniciar o jogo do atleta que fez mesmo número de tacada, por último (empatou) o buraco.
- e. Não haverá pontuação pela dificuldade do buraco, sendo o jogo disputado individualmente entre os pares pelo o número de tacada.
- f. Em caso de empate no jogo para resultado final computa-se o menor número de tacadas no buraco 07 (sete), e assim sucessivamente em ordem decrescente;
- g. Vence o jogo quem fizer todos os buracos com menor número de tacadas.

3.4 Jogo Gross:

- a. Inicia-se o jogo Gross com apito arbitro liberando os atletas a fazer a tacada um de cada vez;
- b. A ordem de tacada no jogo Gross pode ser realizada por sorteio, ordem alfabética do município ou ordem de inscrição da sumula;
- c. O Jogo Gross joga-se com adversário e contra o campo, com Par (21), sendo que cada buraco tem uma pontuação/ valor.
- d. Jogo por Gross será reiniciado pelo jogador que primeiro embocar a bola no buraco.

- e. Em caso de empate no buraco no jogo de Cross, o jogador, ganha o direito reiniciar o jogo, do atleta que fez mesmo número de tacada, seja o que por último (empatou) o buraco.
- f. Em caso de empate no jogo de Gross para resultado final computa-se o menor número de tacadas no buraco 07 (sete), e assim sucessivamente em ordem decrescente;
- g. Vence o jogo quem fizer os PARES com menor número de tacadas.
- h. No caso de empate em todos os buracos, o vencedor será o atleta mais velho.

4. Sistema de Pontuação para classificação do Jogo do Golf-7:

4.1 O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

4.2 O jogo é disputado em rodadas, sendo que em cada rodada jogam até 6 (seis) atletas, podendo ser alterado (1) para mais ou no mínimo com 3 para cada rodada (3) sendo classificados 02 (dois) atletas vencedor na rodada. Realizando as outras rodadas de acordo com o classificatório, possibilitando os 4 melhores para finais.

4.2.1 Jogo de Buraco: Por buraco o atleta que embocar o maior número de buracos.

4.2.2 Jogo de Tacada: Os atletas que realizarem a rodada convencional, com menor número de tacadas na somatória total dos 7 buracos.

4.3 Jogo Gross - Os atletas que realizarem a rodada convencional do par do campo, com menor número de tacadas no Par, convalidando o Par do campo no valor de (21). O atleta que realizar o par total do campo acima de 21 é desclassificado.

4.4 O jogo é disputado em bateria de 4 a 6 atletas.

5. Sistema de Pontuação Final. PONTUAÇÃO: A Classificação Final por classe e sexo, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas das provas – Tacada – Buraco e Gross conforme segue a tabela:

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
1º	14
2º	9
3º	7
4º	6
5º	5
6º	4
7º	3
8º	2

6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA

1 - A competição do Tênis de Mesa será realizada de acordo com as Regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever para a competição, que terá categoria única, de 01 (um) a 02 (dois) atletas para a competição individual, por gênero.

3 - As inscrições serão realizadas pelo sistema jogos, conforme prazo estabelecido pela modalidade.

4 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:

4.1 – confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);

4.2 - saldo de sets nos jogos entre as equipes empatadas na fase;

4.3 - saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;

4.4 - saldo de sets em todos os jogos do grupo;

4.5 - saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;

4.6 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

5 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

02 pontos por vitória;

01 ponto por derrota.

6 - As partidas serão disputadas em melhor de 01 set vencedor de 11 pontos cada. Nas disputas da fase semifinal e da final (disputa de 1º lugar) serão disputadas em melhor de 3 sets, ou seja 3 sets vencedores.

7 - Preferencialmente, os uniformes deverão estar em conformidade com as regras oficiais em vigor no país pela CBTM, sendo que a camisa não poderá ser da cor branca, com exceção de uma faixa, de no máximo 10mm, na gola ou mangas. O calção não poderá ser na cor branca, listrado ou xadrez, com exceção de uma faixa de no máximo 10mm. Os uniformes de todos os atletas do estabelecimento de ensino deverão ser iguais (modelo e cor).

8 - A Classificação Final por Equipe da modalidade de Tênis de Mesa, por gênero, obedecerá ao seguinte critério:

8.1 - Para efeito da classificação final por equipe, somará a pontuação de até 2 atletas melhores colocados em cada gênero.

8.2 – A Classificação Final por gênero, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas, conforme quadro:

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
1º	14
2º	9
3º	7
4º	6
5º	5
6º	4
7º	3
8º	2

8.3 – Nas competições em que não ocorrer as disputas diretas pelas classificações, ela será feita, até

o último lugar levando-se em conta que a classificação dos primeiros, que definem as classificações dos seus adversários nas etapas anteriores.

8.4 - como critério de desempate, declarar-se-á melhor classificada a equipe que obtiver a melhor colocação.

9 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

HANDEBOL

1 - A competição de handebol para deficiência intelectual será realizada de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Handebol (CBHb), sendo observadas as exceções previstas neste Regulamento e Regulamento geral.

2 - A competição será disputada pela classe: D.I. (Deficiência Intelectual CID 10 – F 70-79), numa única **categoria de 14 a 17 anos (nascidos em 2007, 2008, 2009 e 2010)**.

3 - O tempo de duração de uma partida de handebol será dividido em dois períodos iguais, com tempo de até 20 minutos por período e descanso de 10 minutos entre os períodos. A bola a ser utilizada é a H2L para ambos os gêneros.

4 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

4.1 - 03 pontos por vitória;

4.2 - 01 ponto por derrota.

5 - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:

5.1 - Confronto direto (no caso de duas equipes);

5.2 - Maior número de vitórias na fase;

5.3 - Saldo de gols na fase considerando os jogos entre as equipes empatadas;

5.4 - Menor número de gols sofridos em toda a fase;

5.5 - Maior número de gols marcados em toda a fase;

5.6 - Maior gol average em todos os jogos da fase;

5.7 - Sorteio.

OBS.: Quando o empate for entre 03 ou mais equipes, e continuarem 02 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério do item “6.1”.

7 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

FUTSAL

1 - A competição de futsal para deficiência intelectual será realizada de acordo com as regras da Confederação Brasileira de Futsal, sendo observadas as exceções previstas neste Regulamento e Regulamento geral.

2 - A competição será disputada pela classe: D.I. (Deficiência Intelectual CID 10 – F 70-79), numa única **categoria de 13 a 17 anos (nascidos em 2007, 2008, 2009, 2010 e 2011)**.

- 3** - A forma de disputa estará condicionada ao número de equipes inscritas.
- 4** - O tempo de duração de uma partida de Futsal será cronometrado dividido em dois períodos iguais, com tempo de até 20 minutos por período e descanso de 10 minutos entre os períodos.
- 5** - Para o início da partida o número mínimo será de cinco atletas. Caso a equipe compareça com menos de cinco atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO, sendo a equipe desclassificada.
- 6** - Caso a equipe compareça com menos de 7 (sete) atletas, documentados, para o início do 2º quarto, (conforme item 4.4.2) a mesma será considerada perdedora pelo placar de 5 x 0 cinco a zero, ou pelo resultado da partida, caso a diferença de gols seja maior para a equipe adversária.
- 7** - O controle dos cartões (amarelos e vermelhos) será de inteira responsabilidade das equipes.
- 8** - Estará automaticamente suspenso da partida subsequente o atleta que for expulso ou receber 2 cartões amarelos, consecutivos ou não.
- 8.1** - Não se aplica o disposto neste artigo, se antes da partida subsequente o atleta for absolvido pela Comissão Organizador, e conste o cancelamento da suspensão automática no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, nos termos da legislação desportiva vigente;
- 8.2** - Para fins do disposto neste artigo entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição/evento e no ano específico correspondente;
- 8.3** - Na contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões.
- 8.4** - Quando um atleta for advertido com o cartão amarelo e posteriormente for expulso de campo pela exibição direta do cartão vermelho, o cartão amarelo anteriormente exibido permanecerá em vigor para o cômputo dos dois cartões que resultarão em suspensão automática.
- 8.5** - Quando, na mesma partida, um atleta recebe um primeiro cartão amarelo e posteriormente recebe um segundo cartão amarelo, do que resulta a exibição do cartão vermelho, os cartões amarelos que precederam ao vermelho não serão considerados para o cômputo dos dois cartões amarelos que resultam em suspensão automática.
- 8.6** - Se o mesmo atleta, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente 2 cartões amarelos mais um vermelho, cumprirá, automaticamente, a suspensão por 2 partidas.
- 9**- No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte critério conforme a regra oficial da Federation International de Football Association - FIFA, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão – CBFS:
- 9.1** Alternadamente se executarão 03 cobranças de tiro livre direto na marca da penalidade máxima para cada equipe, que deverão ser cobradas por 03 jogadores diferentes, que tenham terminado jogando.
- 9.2** Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de tiro livre direto na marca da penalidade máxima, alternadamente, por atletas diferentes, que tenham terminado a partida até que haja um vencedor.
- 10** - O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte, na ordem sucessiva de eliminação:

- 10.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
- 10.2 - saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- 10.3 - ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- 10.4 - saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;
- 10.5 - ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
- 10.6 - menor número de cartões vermelhos;
- 10.7 - menor número de cartões amarelos;
- 10.8 - sorteio.

Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

11 - O sistema de pontuação para classificação no grupo será:

- a) 3 pontos por vitória;
- b) 1 ponto por empate;
- c) 0 ponto por derrota;

12 - O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas e calções de mesma cor predominante. É **obrigatório o uso de caneleiras** pelos atletas.

13 - A bola a ser utilizada para ambos os gêneros será a da categoria adulto, Penalty MAX 1000.

14 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

NOVAS MODALIDADES

REGULAMENTO ESPECÍFICO PICKLEBALL

1 - A competição de Pickleball obedecerá às regras da Federação Internacional de Pickleball, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - As inscrições serão realizadas pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx conforme prazo estabelecido pela modalidade, até alcançar um limite de 16 atletas por categoria e gênero.

2.1 - Todo atleta ao realizar a sua inscrição declara ter total conhecimento das regras do esporte e automaticamente aceita e se submete a este regulamento e normas oficiais.

2.2 - A competição será realizada nas categorias DUPLA SUB 16 (nascidos em 2008/2009/2010) e DUPLA SUB 13 (nascidos em 2011/2012/2013). As inscrições serão realizadas individualmente.

3 - A forma de disputa será estabelecida conforme o número de inscrições.

3.1 - As partidas serão disputadas em Set único de 15 pontos, respeitando a vantagem mínima de 2 pontos. A troca de lado nos campos ocorrerá quando uma das duplas atingir primeiro 8 pontos.

4- A bola a ser utilizada será de 40 furos, para quadras outdoor.

- 5- Todos os atletas deverão jogar com camisa/camiseta com mangas, short, meias e tênis.
- 6- No momento da premiação será necessário a utilização do uniforme da instituição de ensino.
- 7 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMETO ESPECÍFICO BADMINTON

- 1 - A competição de Badminton obedecerá às Regras Oficiais da Badminton World Federation – BWF e da Confederação Brasileira de Badminton - CBBd, salvo o estabelecido neste Regulamento.
- 2- As inscrições serão realizadas pelo pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx, conforme prazo estabelecido pela modalidade, até alcançar um limite de 16 atletas por categoria e gênero.
- 3 - A competição será realizada na categorias SIMPLES SUB16 (nascidos em 2008/2009/2010) e SIMPLES SUB 13 (nascidos em 2011/2012/2013), masculino e feminino.
- 4 - Os jogos da primeira fase (grupo) serão disputados em set único de 21 pontos. Se houver empate em 20 pontos, vencerá aquele que abrir 2 pontos de vantagem. Havendo empate em 29, vencerá aquele que fizer 30 pontos.
 - 4.1- Para jogos das finais, serão disputados melhor de 03 (três) sets de 21 pontos.
- 5- Todos os atletas deverão jogar com camisa/camiseta com mangas, short, meias e tênis.
- 6 - No momento da premiação será necessário a utilização do uniforme da instituição de ensino.
- 7 - Serão disponibilizadas petecas de penas próprias da modalidade.
- 8 - Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora.

REGULAMETO ESPECÍFICO BEACH TENNIS

- 1 - A competição será regida pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Tênis-CBT.
- 2 - A competição será realizada nas seguintes categorias:
 - a) SUB13 MASCULINO e SUB13 FEMININO (nascidos em 2011/2012/2013/2014);
 - b) SUB16 MASCULINO e SUB16 FEMININO (nascidos em 2008/2009/2010).
- 3 - Arbitragem Fair-play.
- 4 - A forma de disputa será estabelecida conforme o número de inscrições.
- 5 - Todos os jogos serão disputados no sistema de 1 set de 6 games.
 - 5.1 - Em caso de um empate de 5x5, será vencedora a equipe que fizer 7x5.

5.2 - Em caso de empate de 6x6, será disputado um tie-break de 7 pontos. Em caso de empate no tie-break em 5x5, será vencedora a equipe que obtiver a diferença de 2 pontos.

6 - Ao início de cada partida as duplas devem tirar a “sorte”, cabendo ao vencedor decidir se irá sacar ou receber.

6.1 - Sempre o sacador deve realizar a contagem do game sempre em voz alta, exemplo: 15x0 ou 0x15 para que não haja dúvidas sobre o placar.

6.2 - Trocas de lado de quadra serão realizadas a cada game ímpar.

7 - No momento da premiação será necessário a utilização do uniforme da instituição de ensino.

8 - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEVÔLEI

1 - Os jogos serão regidos pelas Regras Oficiais do Futevôlei, salvo apontamentos deste regulamento.

2 - As inscrições serão realizadas pelo pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx conforme prazo estabelecido pela modalidade, até alcançar um limite de 16 atletas por categoria e gênero.

3 - A competição será realizada na categoria SUB16 MASCULINO, SUB16 FEMININO e SUB16 MISTO (nascidos em 2008/2009/2010/2011/2010).

4 - O sistema de disputa da competição dependerá do número de equipes inscritas.

4.1 - A equipe vencerá o jogo através da conquista de 01 (um) set. O set será composto de 18 (dezoito) pontos. No caso de empate em 17-17, a partida finaliza-se com diferença de 2 pontos ou máximo de 21 pontos.

4.2 - O saque será alternado nas categorias feminina e masculina. Quando em categoria mista, o atleta masculino saca no atleta masculino e a atleta feminina tem saque livre.

5 - A bola a ser utilizada será MIKASA FT-5 ou similar.

5 - No momento da premiação será necessário a utilização do uniforme da instituição de ensino.

7 - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO TEQBALL

1 - A competição será regida pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Teqball – CBTEQ.

2 - As inscrições serão realizadas pelo pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx conforme prazo estabelecido pela modalidade, até alcançar um limite de 16 atletas por categoria e gênero.

3 - As categorias serão SUB16 (nascidos em 2008/2009/2010/2011):

- a) Dupla masculino;
- b) Dupla feminino;
- c) Dupla mista.

4 - A forma de disputa será estabelecida conforme o número de inscrições.

4.1 - Cada partida será disputada a melhor de 3 sets e cada set é jogado até aos 12 pontos.

6 - Serão utilizadas mesas regulamentadas para a modalidade.

7 - A bola a ser utilizada para ambos os gêneros será de modelo oficial chancelada pela Federação Internacional de Teqball - FITEQ e pela Confederação Brasileira de Teqball – CBTEQ.

8 - No momento da premiação será necessária a utilização do uniforme da instituição de ensino.

8 - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

REGULAMETO ESPECÍFICO MUAY THAI

1 - As inscrições serão realizadas pelo As inscrições serão realizadas pelo pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx conforme prazo estabelecido pela modalidade, até alcançar um limite de 16 atletas por categoria e gênero.

2- A competição será realizada nas seguintes categorias:

CATEGORIA	ANO	DIVISÃO MASCULINA	DIVISÃO FEMININA
CADET A	2012/2013	Serão definidas após inscrições	Serão definidas após inscrições
CADET B	2010/2011		
YOUTH	2008/2009		

2.1 - A pesagem será realizada 30 minutos antes do início da competição.

2.2 - O tempo de luta será de 02 rounds de 01 minuto, com descanso de 01 minuto.

3 - Os itens de proteção obrigatórios são: luvas, bandagens nas mãos, protetor bucal, caneleira, cotovela, protetor de tórax e capacete (protetor de tórax e capacete fornecidos pela organização).

3.1 - No naipe feminino, as alunas-atletas deverão usar shorts e top, protetor genital e protetor de seios.

3.2 - No naipe masculino, os alunos-atletas deverão usar shorts, camisa regata e protetor genital.

3.3 - Objetos e ornamentos como óculos e piercings, que possam oferecer perigo a qualquer um dos atletas, são proibidos.

3.4 - O uso de vaselina é permitido em pequena quantidade apenas no rosto com a finalidade de reduzir o risco de cortes.

3.5 - Os árbitros podem excluir de uma luta, a qualquer momento, atletas que não estiverem usando os itens obrigatórios.

3.6 - Atletas não poderão competir caso estejam com curativos em cortes, feridas, lacerações, queimaduras ou edemas sanguíneos no couro cabeludo e no rosto, incluindo nariz e orelhas. Também não será permitido participar atletas que estejam fazendo o uso de suturas adesivas.

4- Em relação aos golpes:

4.1 - Golpes com cotovelos não serão permitidos;

4.2 - Joelhos serão permitidos somente no tronco;

4.3 - Nas categorias *cadet*, não serão permitidos nenhum golpe no rosto.

5 - A luta poderá ser decidida das seguintes formas:

5.1 - Knock Out: quando um atleta, devido à um golpe, cai e não consegue se levantar em até 10 segundos;

5.2 - Árbitro interrompendo a luta:

a) Desnível Técnico – quando um atleta se mostra muito superior durante a luta, ou quando se mostra despreparado e fora de forma.

b) Lesão - quando, na opinião do árbitro, um atleta não tiver condições de continuar a luta em função de lesão ou outros problemas físicos a luta pode ser interrompida, ou quando o árbitro solicita a presença do médico no ring para verificar a condição do atleta.

c) Limite de contagem - quando um atleta receber 3 contagens num round ou 4 na luta.

5.3 - Desistência: quando um atleta desiste da luta imediatamente após o período de descanso entre os rounds.

5.4 - Decisão por pontos: ao final da luta o atleta que tiver somado mais pontos nos rounds será declarado vencedor.

5.5 - Desclassificação: quando um atleta é desclassificado o seu adversário é declarado vencedor. Atletas desclassificados em qualquer fase da competição não terão direito à premiação.

a) Atletas que não obedecerem às instruções dos árbitros, que agirem contra as regras das competições, lutar de forma não-esportiva ou cometer faltas podem ser avisados, advertidos ou desclassificados.

b) Atletas que receberem 3 advertências serão automaticamente desclassificados.

6 - A Pontuação dos atletas será avaliada com mais combatividade utilizando técnicas de Muay Thai, domínio do centro do ringue, contundência, estilo e maior número de golpes limpos no corpo.

6.1 - Pontos serão dados quando um atleta golpear seu adversário com socos, chutes, joelhadas e cotoveladas fortes, que acertem o alvo (qualquer parte do corpo, exceto região da virilha e genitálias).

6.2 - Não serão dados pontos quando um atleta golpear seu adversário sem fazer o uso de golpes do Muay Thai; golpes bloqueados pelos braços ou pernas do adversário; golpear sem força ou que não atinjam o alvo (qualquer parte do corpo, exceto região da virilha e genitálias); jogar o adversário sem golpeá-lo; ou golpear infringindo as regras do Muay Thai.

6.3 - A pontuação será:

a) Vitória: 03 (três) pontos

b) Empate: 02 (dois) pontos

c) Derrota: 01 (três) pontos

d) Desclassificação ou WxO: 00 (zero) pontos

7 – Os atletas deverão seguir as instruções de momentos antes do Combate:

7.1 - Quando estiver ocorrendo uma luta, os atletas da próxima luta deverão estar de prontos, aguardando o final do combate para a entrada imediata.

8 - No momento da premiação será necessária a utilização do uniforme da instituição de ensino.

9 - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO TRIATHLON

1 - A competição de Triathlon será realizada de acordo com as regras oficiais da World Triathlon, adotadas pela Confederação Brasileira de Triathlon, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2 - A competição de triathlon será realizada:

2.1 - CLUBE DA GENTE TATUQUARA: R. Jovenilson Américo de Oliveira, 867 - Tatuquara

2.2 - DATA: 21/09/2024

2.3 - HORÁRIO: 08:00H

4 - As inscrições serão realizadas pelo SISTEMA JOGOS jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx conforme prazo estabelecido pela modalidade.

5

4 - A competição será em disputa individual, nas seguintes categorias:

a) SUB13 MASCULINO (nascidas em 2011/2012/2013);

b) SUB13 FEMININO (nascidas em 2011/2012/2013);

c) SUB16 MASCULINO (nascidos em 2008/2009/2010);

d) SUB16 FEMININO (nascidas em 2008/2009/2010).

5 – As competições serão realizadas na distância Super Sprint, com variações de acordo com a categoria:

5.1 - SUB16: compreende as distâncias de 300m de natação, 8km de ciclismo e 2km de corrida;

5.2 - SUB13: compreende as distâncias de 200m de natação, 6km de ciclismo e 1,5Km de corrida.

6 - Todos os participantes do evento, Professores, Técnicos, Atletas e Oficiais, deverão ter conhecimento do Regulamento, e cada participante é responsável pelos seus materiais: uniformes, capacetes, sapatilhas, bicicletas.

7- Todos os atletas deverão completar o percurso de cada um dos segmentos da competição em sua totalidade, evitando assim a possibilidade de penalização de desqualificação da competição pela não conclusão destes.

7.1 - É proibido ter acompanhamento de um terceiro durante qualquer segmento da competição, sendo caracterizado como ajuda externa, sob pena de desclassificação;

8- É de uso exclusivo dos triatletas, que poderão circular desde que estejam com pulseira de identificação da prova. Somente poderão adentrar na Área de Transição árbitros e staffs.

9 - Quaisquer tipos de agressões físicas ou morais provindas de atletas, direcionadas a qualquer um dos membros da organização da competição, serão penalizadas com desqualificação imediata do atleta agressor naquele evento específico.

10 - Em caso de abandono de competição (por qualquer motivo ou razão), o atleta obrigatoriamente deverá informar a organização do evento de sua retirada voluntária.

11 – NATAÇÃO:

11.1 - A distância da etapa de natação será de 200m a 300m, a depender de cada categoria, realizada em piscina de 25m;

11.2 - É obrigatória a utilização de touca e óculos de natação;

11.3 - O atleta deverá nadar de macaquinho, sunga ou maiô;

11.4 - O NÚMERO DE IDENTIFICAÇÃO é obrigatório e só poderá ser marcado no corpo do atleta pela organização. Caso contrário acarretará na desclassificação do atleta;

11.5 - É obrigatório largar no local designado pela organização.

12 – CICLISMO:

12.1 – A distância da etapa de ciclismo será de 6km a 8 km, a depender de cada categoria, em percurso de terreno variado (grama), delimitado por cones e fitas;

12.2 - Serão permitidas bicicletas de mountain bike ou gravel de qualquer material, desde que dentro do regulamento da UCI;

12.3 - Obrigatório o uso de capacete rígido;

12.4 - Não será permitido que o atleta realize a corrida de bicicleta com os pés descalços;

12.5 - A utilização do número de competição é obrigatória. Esse número deve ser fixado no guidão da bicicleta, de forma visível, sem qualquer alteração.

13 – CORRIDA:

13.1 - A distância da etapa de corrida será de 1,5 a 2km em percurso de terreno variado, delimitado por cones e fitas

13.2 - O número de peito obrigatório na corrida e tem que estar visível na frente e na altura do abdômen do atleta, caso não esteja o atleta será orientado, caso não atenda, será desclassificado. O número não pode ser dobrado ou recortado, caso esteja será desclassificado.

13.3 - É obrigatório para os atletas masculinos que não estejam de macaquinho correrem vestidos de camiseta ou top. O não cumprimento desta regra resulta em desclassificação.

13.4- Não será permitido que o atleta realize a corrida a pé com os pés descalços.

14- No momento da premiação será necessária a utilização do uniforme da instituição de ensino.

15 - Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora.