

# 6º JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA



**CURITIBA**

**REGULAMENTO**

**2024**

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

Rafael Greca de Macedo  
**Prefeito**

Carlos Eduardo Pijak  
**Secretário Municipal do Esporte, Lazer e Juventude**

Hideo Garcia  
**Superintendente**

Adriano Santos de França  
**Diretor de Esportes**

Samara Mazetto  
**Coordenação**

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE  
Rua Trajano Reis 282 - Centro  
Fones: 3350 3708  
[www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br)  
[jogos@curitiba.pr.gov.br](mailto:jogos@curitiba.pr.gov.br)

## CALENDÁRIO DO ESPORTE ESTUDANTIL 2024

Obs.: Calendário sujeito a alterações.

<b>6º JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA</b>	
<b>ÁREA/REGIONAL</b>	<b>BAIRRO NOVO – 3221-2834 BOA VISTA – 3313-5648 BOQUEIRÃO – 3313-5525 CAJURU – 3221-2484 CIC – 3221-2924 MATRIZ-3323-7894 PINHEIRINHO – 3313-5428 PORTÃO – 3350-3980 SANTA FELICIDADE – 3221-2574 TATUQUARA – 3221-2650</b>
<b>CATEGORIA</b>	<b>Nascidos em: 2010/2011/2012</b>
<b>MODALIDADES</b>	<b>BASQUETEBOL FUTSAL VOLEIBOL TENIS DE MESA  *SKATE STREET</b>
<b>PERÍODO DE INSCRIÇÕES</b>	<b>25/03 a 29/03/2024 <a href="https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/jogos-das-escolas-publicas-2024/3448">https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/jogos-das-escolas-publicas-2024/3448</a></b>
<b>REALIZAÇÃO FASE REGIONAL</b>	<b>08/04 a 17/04/2024</b>
<b>REALIZAÇÃO FASE FINAL</b>	<b>22/04 a 26/04/2024 24/04: SKATE</b>

**REGULAMENTO GERAL**  
**6º JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA – 2024**

**TÍTULO I**

**CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**Art. 1º** - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a competição **JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA**.

**CAPÍTULO II – DA FINALIDADE DO EVENTO**

**Art. 2º** - Desenvolver o esporte estudantil para alunos de escolas públicas municipais, estaduais e federais do Município de Curitiba e Região Metropolitana.

**CAPÍTULO III – DA JUSTIFICATIVA**

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

**CAPÍTULO IV – DOS OBJETIVOS**

**Art. 4º** - Os JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA têm por objetivos:

- a) propiciar a valorização do esporte como ferramenta educacional e social;
- b) incentivar a formação de novos atletas e futuros talentos esportivos;
- c) promover o equilíbrio técnico entre os participantes;
- d) promover maior integração entre os Centros de Esporte e Lazer da SMELJ e Escolas Públicas no entorno;
- e) fortalecer o esporte nas dez regionais administrativas de Curitiba.

**TÍTULO II**

**CAPÍTULO I – DA REALIZAÇÃO**

**Art. 5º** A organização e a direção dos JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA ficará a cargo do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, situado a Rua Trajano Reis, 282 – São Francisco – (41) 3350-3708 (Samara Mazetto).

**§ Parágrafo Único** - Em cada local de competição haverá um coordenador específico designado pela Coordenação Geral e/ou Núcleo Regional de Esporte e Lazer 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 dos JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA;
- b) elaborar o Regulamento Geral e Específico dos jogos;

- c) indicar a composição da Comissão de Ética Especial e da Comissão Organizadora;
- d) indicar os locais e instalações da fase final;
- 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) Divulgar a programação esportiva, a apuração dos resultados e os boletins técnicos e administrativos oficiais;
- g) Coordenar, elaborar e programar a fase final dos jogos.

**6.1 – Aos Núcleos Regionais de Esporte e Lazer:**

- a) Indicar o coordenador local durante a fase regional;
- b) Realizar a fase regional e indicar as escolas públicas da regional, que participarão da fase final dos jogos, conforme o sistema de competição (Capítulo IV) deste Regulamento.

### TÍTULO III

#### CAPÍTULO I – DATAS PREVISTAS

**Art. 7º** - Serão realizados nos seguintes períodos:

<b>6º JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA</b>	
<b>PERÍODO DE INSCRIÇÕES</b>	<b>25/03 a 29/03/2024</b> <a href="https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/jogos-das-escolas-publicas-2024/3448">https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/jogos-das-escolas-publicas-2024/3448</a>
<b>REALIZAÇÃO FASE REGIONAL</b>	<b>08/04 a 17/04/2024</b>
<b>REALIZAÇÃO FASE FINAL</b>	<b>22/04 a 26/04/2024</b> <b>24/04: SKATE STREET</b>

\*A modalidade **Skate Street** será realizada exclusivamente na Fase Final.

**Obs.: Calendário sujeito a alterações.**

## CAPÍTULO II – DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

**Art. 8º** - As modalidades a serem disputadas, serão:

BASQUETEBOL, FUTSAL, TÊNIS DE MESA, VOLEIBOL e SKATE ambas nos naipes masculino e feminino.

### TÍTULO IV

#### CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

**Art. 9º** - Nas modalidades coletivas a equipe que representará a Instituição de Ensino poderá ser composta por até 15 atletas inscritos, o número mínimo de inscritos será de 05 atletas para o Futsal e 06 atletas para o Voleibol e 05 atletas no Basquetebol. Na modalidade Tênis de Mesa a Instituição de Ensino poderá inscrever até 04 atletas, sendo 02 na categoria masculino e 02 na categoria feminino. Na modalidade Skate Street, a regional deverá indicar 6 atletas, femininos e/ou masculino, não havendo limite quanto ao número de inscrições por Instituição de Ensino.

**§ 1º** - Ao técnico caberá acompanhar sua equipe em todos os jogos ou provas programadas 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 dos JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA Instituições de Ensino regular, fundamental das redes municipal, estadual e federal de Curitiba e região metropolitana.

**§ 1º** - Cada instituição de ensino poderá inscrever apenas uma equipe em cada modalidade.

**§ 2º** - Somente poderão participar dos jogos, alunos nascidos entre 2010 a 2012, que estejam regularmente matriculados e frequentando a Instituição de Ensino que solicitou a inscrição;

**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 fundamental.

**Art. 13º** - Não será permitida participação de dirigentes, técnicos e atletas que estejam cumprindo penas estabelecidas pela Comissão de Ética.

**Art. 14º** - 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;
- 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.

**Art. 15º** - 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** - Um representante da equipe de arbitragem e/ou coordenador da modalidade, procederá à conferência das credenciais em todas as participações dos atletas nos jogos.

**§ 3º** - Em caso de constatação de descumprimento, na apresentação de documentos, o técnico estará sujeito a sanções previstas no Código de Ética, e a equipe será considerada desclassificada, caso não conte com o número mínimo de atletas para cumprir a exigência das Regras Oficiais da modalidade.

**Art. 16º** - Nenhum atleta ou equipe poderá competir sem a presença de um técnico, com exceção da modalidade skate, caracterizando assim WxO. Em caso de expulsão do técnico, a equipe poderá concluir a partida sendo dirigida pelo capitão.

**Art. 17º** - Nenhum componente da equipe poderá participar dos Jogos sem que conste na relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão Organizadora.

**§ 1º** - 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, no entanto, todas as medidas serão tomadas para garantir a segurança dos atletas.

**§ 2º** - 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. 18º** - Cada Núcleo Regional de Esporte e Lazer da SMELJ poderá indicar:

- a) Até 08 equipes de escolas públicas para as modalidades coletivas;
- b) Até 02 atletas de cada gênero, de até 08 escolas públicas, para a modalidade Tênis de Mesa.
- c) Até 06 atletas na sua totalidade, gênero feminino e/ou masculino, para a competição de Skate Street

**Art. 19º** - Para que uma equipe possa ser inscrita nos Jogos 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 3350-3708 (Samara), 3350-3723 (Priscyla) ou 3350-3703 Darci**, 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](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / esporte estudantil / jogos escolas públicas / inscrições;
- c) a **inscrição dos atletas e dirigentes, na modalidade**, deverá ser efetuada pela instituição no site [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / esporte estudantil / jogos escolas públicas / inscrições;
- d) após concluir a inscrição de cada modalidade e gênero, deverá **imprimir o relatório de inscritos**. O documento poderá ser impresso no site [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / esporte estudantil / jogos escolas públicas / inscrições e, servirá como garantia da inscrição da equipe, se houver qualquer problema durante o Congresso Técnico;
- e) o relatório, separadamente por modalidade e gênero, deverá ser assinado pelo Diretor do Estabelecimento e pelo Coordenador de Esporte, ou Coordenador Pedagógico, e entregue, obrigatoriamente, até a segunda partida que disputar, em cada modalidade, para o Coordenador da SMELJ presente no local da partida.
- f) para a modalidade SKATE, as inscrições serão efetuadas através do preenchimento completo de ficha própria, disponível no site: [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / esporte estudantil / jogos escolas públicas / inscrições, e enviada para o email [jogos@curitiba.pr.gov.br](mailto:jogos@curitiba.pr.gov.br) cumprindo o prazo de inscrição. Obrigatoriamente, a ficha deverá estar assinada com autorização e pelos pais e/ou responsáveis e, também, assinada e carimbada pelo Diretor da instituição de Ensino, confirmando e referendando a matrícula do aluno/atleta.
- g) Site direto para inscrição: <https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/jogos-das-escolas-publicas-2024/3448>

#### **CAPÍTULO IV – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO**

**Art. 20º** - As modalidades coletivas serão Basquetebol masculino e feminino, Futsal masculino e feminino, Voleibol masculino e feminino. As modalidades individuais serão Tênis de Mesa masculino e feminino e Skate Street masculino e feminino.

**Art. 21º** - A competição ocorrerá em duas fases da seguinte forma:

**1. Para o Futsal Masculino:**

- a) Para cada regional, o mínimo será de 02 e máximo de 08 equipes, sendo a formação de até 02 grupos, de acordo com o número de equipes.
- b) Em grupo único, será adotado o sistema de rodízio em turno único, classificando-se para a fase final os dois melhores colocados.
- c) Em dois grupos, será adotado o sistema de rodízio em turno único, classificando-se para a fase final o primeiro colocado de cada grupo.
- d) A fase final de cada modalidade será disputada no sistema de eliminatória simples entre as 20 equipes classificadas na fase anterior.

**2. Para as demais modalidades coletivas – Futsal Feminino, Basquetebol Feminino e Masculino e Voleibol Feminino e Masculino:**

- a) Para cada regional, o mínimo será de 02 e máximo de 08 equipes, sendo a formação de até 02 grupos, de acordo com o número de equipes.
- b) Será adotado o sistema de rodízio em turno único, classificando-se para a fase final o primeiro colocado por regional.
- c) A fase final de cada modalidade será disputada no sistema de eliminatória simples entre as 10



equipes classificadas na fase anterior.

### **3. Para o Tênis de Mesa:**

**a)** Em cada regional de 02 a 08 Instituições indicarão até 02 atletas por gênero (04 no total, sendo 02 masculino e 02 no feminino). O sistema de disputa será definido pela Regional, de acordo com o número de atletas, classificando para a fase final 02 atletas masculinos e 02 atletas femininos, totalizando 04 por regional.

**b)** A fase final será disputada no sistema de rodízio em turno único, divididos em grupos e numa segunda fase, eliminatória simples.

### **4. Para o Skate Street:**

**a)** As regionais poderão indicar um total de 06 atletas (feminino e/ou masculino) por prova, "Ollie em Altura" e "Ollie em Distância".

**b)** Em cada prova, o mínimo de inscrito será de 02 atletas por gênero.

**c)** A disputa será de caráter eliminatório, uma vez que o atleta não consiga superar a última marca de altura ou distância, será eliminado. A competição segue até que um único atleta se mantenha na última marca de altura ou distância determinada.

## **CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 22º** - Serão concedidos aos participantes:

- a)** Medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para os atletas das modalidades coletivas e individuais e troféu para a equipe campeã nas modalidades coletivas.

## **CAPÍTULO VI – DA ARBITRAGEM**

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

## **CAPÍTULO VII – DOS UNIFORMES**

**Art. 24º** - O uniforme, para as modalidades coletivas, será composto de jogo de camisas ou coletes iguais e numerados e calções da mesma cor predominante.

**a)** Obrigatório o uso de caneleiras pelos atletas na modalidade de Futsal.

**b)** O atleta não poderá jogar descalço nem de chinelo ou similares, além disso, não haverá restrição com relação ao tipo calçado utilizado.

**Art. 25º** - Para as modalidades individuais, recomenda-se o uso de camisetas com mangas, bermudas, shorts ou calças, apropriadas para a prática esportiva, meia e tênis.

Para a modalidade skate:

**a)** Obrigatório o uso de capacete.

**b)** Recomendado o uso de equipamentos de segurança, como cotoveleiras, joelheiras e luvas.

**c)** O competidor é responsável pelo seu skate e seu equipamento de proteção. Tanto o skate quanto os equipamentos são individuais e todo o competidor deverá utilizar os seus próprios equipamentos.

**d)** Caso qualquer peça do equipamento, ou do skate, quebre durante a competição, é inteira responsabilidade do competidor. Não havendo reparo ou substituição imediata, o atleta será eliminado por falta dos itens obrigatórios para a competição.

**Art. 26º** - 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. Caso as equipes possuam uniforme com cores semelhantes, será realizado um sorteio para definir qual das equipes deverá mudar o uniforme. Caso a equipe perdedora do sorteio não possua uniforme reserva, a organização dos Jogos emprestará coletes.

**Art. 27º** - 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 VIII – DOS BOLETINS**

**Art. 28º** - Os comunicados oficiais serão publicados através de boletins informativos, que poderão ser retirados na Secretaria Geral pelas pessoas devidamente credenciadas pela delegação e/ou pelo site da Prefeitura Municipal de Curitiba ([www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br)).

**§ 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 DE ÉTICA ESPECIAL**

**Art. 29º** - A Comissão de Ética Especial, nomeada pelo Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, será responsável pela justiça desportiva dentro do evento. 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. 30º** - As pessoas físicas ou jurídicas (Unidades da Federação, Instituições de Ensino, componentes das delegações, 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 Código de Ética.

**Art. 31º** - Disciplinarmente as Competições são regidas pelo Regulamento, pelos dispositivos do **CÓDIGO DE ÉTICA DA SMELJ** e pelos boletins oficiais publicados pela Comissão Organizadora.

**Art. 32º** - Os prazos para apresentar reclamações ou queixas e recursos das decisões da Comissão de Ética estão inseridos no **CÓDIGO DE ÉTICA DA SMELJ**, que esta disponível no site da Prefeitura Municipal de Curitiba: [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br)

## **TÍTULO VI**

### **CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 33º** - A Comissão Organizadora dos JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA, não terá responsabilidade por qualquer avaria causada pelas delegações nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo destas delegações.

**Art. 34º** - Os participantes deverão ser conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades e das Regras Oficiais das modalidades esportivas, ficando sujeitos às suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

**Art. 35º** - 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. 36º** - Compete a Comissão Organizadora, interpretar e zelar pela execução deste Regulamento.

**Art. 37º** - 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 do julgamento proferido pela Comissão de Ética Especial.

**Art. 38º** - 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. 39º** - A Comissão Organizadora se reserva o direito de eventualmente atrasar, interromper e/ou cancelar a realização de uma partida ou prova.

**Art. 40º** Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora, desde que isso seja necessário.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO

### 6º JOGOS DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CURITIBA – 2024

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL

**1** - 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.

**2** - Serão obedecidos os seguintes critérios:

**2.1** - 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.

**2.2** - é obrigatória a marcação individual, durante toda a partida.

**2.3** - a bola utilizada, para ambos os gêneros, será a da categoria Mirim.

**2.4** - 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.

**2.5** - 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.

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

- 3.1** - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
- 3.2** - saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas;
- 3.3** - ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- 3.4** - saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
- 3.5** - ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
- 3.6** - sorteio.

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

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

- a) 02 pontos por vitória;
- b) 01 ponto por derrota;
- c) 00 ponto com a equipe incompleta para cumprir o regulamento ou ausência.

**5** - Serão aceitos calções e/ou shorts que apresentem cor predominante.

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL**

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

**2** – Os Jogos acontecerão na categoria 2010/2011/2012 e serão obedecidos os seguintes critérios:

**2.1** Para a Fase Regional, o tempo de jogo será de 30 minutos, sem parada do cronômetro, divididos em dois tempos de 15 minutos com intervalo de 05 minutos.

**2.2** Para a Fase Final, o tempo de jogo será de 30 minutos, divididos em dois tempos de 15 minutos, com o último minuto de cada tempo cronometrado, com intervalo de 05 minutos.

**2.2.1** – A bola a ser utilizada para ambos os sexos será a da categoria adulto, fornecida pela organização do evento.

**2.2.2** – 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.

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

**§ Parágrafo Único** – Os técnicos deverão assinar a súmula ao final de cada partida, conferindo as anotações nela inseridas.

**4** - Estará automaticamente suspenso da partida subsequente o atleta que for expulso ou receber 2 cartões amarelos, consecutivos ou não. Para segunda fase (fase final) os cartões amarelos serão zerados, o cartão vermelho será mantido.

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

**4.2** - na contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões.

**4.3** - 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.

**4.4** - 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.

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

**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 critério conforme a regra oficial da Federation International de Football Association - FIFA, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão – CBFS:

**5.1** Alternadamente se executarão 03 (três) cobranças de tiro livre direto na marca da penalidade máxima para cada equipe, que deverão ser cobradas por três jogadores diferentes, dentre os jogadores constantes na súmula da partida e que não tenham sido expulsos. Os goleiros podem ser trocados a qualquer momento durante as cobranças desde que comunicado ao árbitro.

**5.2** Se depois de cada equipe executar a cobrança dos 03 (três) primeiros tiros, e ambas as equipes tenham marcado a mesma quantidade de gols, ou não tenham marcado nenhum, a execução desses tiros deverá continuar até o momento que uma das equipes, executando o mesmo número destas, obtenha vantagem de um gol a mais que a outra;

**5.3** Estas cobranças adicionais de tiro livre direto na marca da penalidade máxima (7.2) deverão ser executadas por jogadores diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início dessas cobranças dentre os jogadores constantes na súmula da partida e que não tenham sido expulsos e que não tenham cobrado as 03 (três) primeiras.

**Obs. Antes do início da cobrança das penalidades, as equipes deverão ficar em igualdade no número de jogadores aptos a cobrança.**

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

**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** - menor número de cartões vermelhos;

**6.7** - menor número de cartões amarelos;

**6.8** - sorteio.

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

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

a) 03 pontos por vitória;

b) 01 ponto por empate;

c) 00 ponto por derrota, equipe incompleta ou ausência.

**8** - As formas de disputa para as modalidades coletivas serão:

a) fase classificatória: serão divididos em grupos classificando o número de equipes, por modalidade, necessário para a fase final.

b) para a fase final, será disputada em eliminatória simples.

- 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** - Nas Modalidades Voleibol Masculino e Voleibol Feminino serão obedecidos os seguintes critérios:
  - 2.1** - altura da rede: Masculino – 2,20m; Feminino – 2,10m.
  - 2.2** - formato dos jogos: os jogos serão realizados em melhor de 3 sets, *ou seja, dois sets vencedores em todas as fases.*
  - 2.3** - A bola a ser utilizada para ambos os sexos será da categoria adulto, fornecida pela organização do evento.
- 3** – Para o início da partida o número mínimo será de seis atletas (documentados); caso a equipe compareça com menos de seis atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO.
- 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:
  - a) 03 pontos por vitória (2x0);
  - b) 02 pontos por vitória (2x1);
  - c) 01 ponto por derrota (1x2);
  - d) 00 ponto por derrota (0x2), equipe incompleta ou ausência.
- 6** - O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas, e calções e meias de mesma cor predominante.

## **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 04 atletas para a competição individual, sendo 02 no masculino e 02 no feminino.
- 3** - As inscrições serão realizadas pelo sistema jogos, conforme prazo estabelecido pela modalidade.
- 4** - O Sistema de Disputa será definido conforme o número de inscritos.
- 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 atletas);

- 5.2 - saldo de sets nos jogos entre os atletas empatados na fase;
- 5.3 - saldo de pontos nos jogos entre os atletas empatados 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 atletas, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.

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

- a) 02 pontos por vitória;
- b) 01 ponto por derrota;
- c) dupla incompleta ou ausência.

7 - As partidas serão disputadas em melhor de 03 sets, ou seja, 02 sets vencedores de 11 pontos cada.

8 - 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).

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE SKATE

1- Os alunos/atletas inscritos participarão na modalidade *Street*, nas seguintes provas: *Ollie mais alto e/ou Ollie mais longo*.

2- Número de participantes por prova: baterias femininas e masculinas, com 05 a 10 integrantes.

### 3- COMPETIÇÕES:

- b) As baterias de competição serão divulgadas antecipadamente e fixadas no painel de informações situado na área dos atletas. Caso o competidor não esteja presente na pista de competição no horário de sua bateria, fica automaticamente desclassificado;
- c) Não é permitida a mudança na ordem de baterias e competidores;
- d) Os competidores da bateria poderão realizar seu aquecimento após a liberação da pista anunciada pelo locutor. Terminado o aquecimento, os atletas deverão se posicionar na pista de competição para o início da mesma;
- e) O competidor deve entrar na pista de competição após a sua apresentação pelo locutor ou pela listagem de baterias;
- f) A apresentação começa, seguindo a listagem da bateria e, cada atleta terá direito a 02 tentativas;
- g) Não serão validadas as manobras executadas após a realização das 02 tentativas;
- h) O competidor terá o direito de recomeçar sua apresentação caso exista a interferência de algum fator externo no seu desempenho;
- i) Será validada a melhor marca da tentativa realizada respeitando os critérios de execução.

#### 3.1. MODALIDADE OLLIE MAIS ALTO

- a) O nível da altura início determinada para cada bateria/categoria será definida de acordo com o nível dos atletas e todos os saltos serão medidos verticalmente, a partir do solo até a linha de medição.
- b) Se no ato de aterrissar o atleta sair do skate, o u sem andar com segurança, a manobra pode não ser validada pelos juízes;
- c) Após completar o salto, o atleta deve voltar pelo corredor;

d) A cada competidor será creditado o melhor de todos os seus saltos, incluindo aqueles feitos no desempate na disputa para primeiro lugar.

#### **3.1.1 Critérios de Validação:**

- a) O atleta deverá realizar o *ollie* ultrapassando a marca estipulada, a cada nível;
- b) Tocar a roda na linha/vareta de medição, sem derrubar.

#### **3.1.1. Critérios de Eliminação:**

- a) Não ultrapassar a marca mínima ou derrubar a vareta de marcação nas 02 tentativas, a cada nível;
- b) Jogar o skate, os equipamentos de segurança ou quaisquer atos de indisciplina durante a competição;

#### **3.2. MODALIDADE OLLIE MAIS LONGO**

- a) A distância inicial determinada para cada bateria/categoria será definida de acordo com o nível dos atletas e todos os saltos serão medidos horizontalmente, a partir da linha de partida, até alinha de medição.
- b) Para medição da distância, será levado em consideração o toque das rodas traseiras;
- c) Se no ato de aterrisar o atleta sair do skate, o u sem andar com segurança, a manobra pode não ser validada pelos juízes;
- d) Após completar o salto, o atleta deverá retornar pelo corredor.
- e) A cada competidor será creditado o melhor de todos os seus saltos, incluindo aqueles feitos no desempate na disputa para primeiro lugar.

#### **3.2.1. Critérios de Validação:**

- a) O atleta deverá realizar o *ollie* ultrapassando a marca estipulada, a cada nível;
- b) Na queda, o atleta deverá ultrapassar a linha de medição com as rodas traseiras.

#### **3.2.2. Critérios de Eliminação:**

- a) Não atingir a marca mínima nas 02 tentativas, a cada nível;
- b) Jogar o skate, os equipamentos de segurança ou quaisquer atos de indisciplina durante a competição.

#### **4. CÓDIGO DE CONDUTA**

- a) Todos os skatistas deverão liberar a área de competição ao término de cada bateria, assim que solicitados para isso, ou haverá advertência. Na reincidência, o skatista fica suspenso do evento;
- b) Em caso de invasão da área de organização ou de julgamento haverá advertência. Na reincidência, o skatista fica suspenso do evento.;
- c) Todo skatista que venha a causar danos ou destruição intencional, danos à propriedade alheia ou danos à imagem do skate, será encaminhado à Comissão de Ética.

Curitiba, 01 de março de 2024.