



REGULAMENTO

2024

P+E=10
CURITIBA

ESCOLA+ESPORTE

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

Rafael Greca de Macedo
Prefeito Municipal de Curitiba

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

Hideo Garcia
Superintendente

Adriano França
Diretor do Departamento de Esporte

George Antunes Mendes
Gerente do Escola + Esporte = 10

Álvaro Luiz Soares Consalter
Coordenador do Escola + Esporte = 10

André Snege
Coordenador do Escola + Esporte = 10

Rua Trajano Reis ,282- Alto São Francisco - CEP 80510-140

Fones: 3350 3721

www.curitiba.pr.gov.br

ee10@smelj.curitiba.pr.gov.br

REGULAMENTO GERAL 2024

ÍNDICE

TÍTULO I		
CAPITULO I	DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	03
CAPITULO II	DOS OBJETIVOS	03
TÍTULO II		
CAPITULO I	DA REALIZAÇÃO	03
CAPITULO II	DAS RESPONSABILIDADES	03
TÍTULO III		
CAPITULO I	DOS PODERES	04
TÍTULO IV		
CAPITULO I	DATAS DOS JOGOS	04
CAPITULO II	DAS MODALIDADES ESPORTIVAS	04
TÍTULO V		
CAPITULO I	DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES	04
CAPITULO II	DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO	05
CAPITULO III	DOS PRAZOS E PROC. DE INSCRIÇÃO	06
CAPITULO IV	DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL	06
CAPITULO V	DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO	07
CAPITULO VI	DA PREMIAÇÃO	07
CAPITULO VII	DA ARBITRAGEM	08
CAPITULO VIII	DOS UNIFORMES	07
CAPITULO IX	DOS BOLETINS	07
TÍTULO VI		
CAPITULO I	DA COMISSÃO DE ÉTICA	08
TÍTULO VII		
CAPITULO I	DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	08

REGULAMENTO GERAL

LIGA ESCOLA + ESPORTE=10

TÍTULO I

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. O Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude (SMELJ), atendendo à solicitação demanda dos profissionais que atuam nos Centros de Esporte e Lazer e Clubes da Gente, apresenta a **Escola + Escola = 10 2024**.

Art. 2º. Jogos EE10 2024 têm por finalidade promover a participação em atividades esportivas dos alunos/atletas matriculados no Projeto Escola + Esporte = 10 nos Centros de Esporte e Lazer, Escolas Municipais, Clubes da Gente, Centros da Juventude e outros espaços esportivos da cidade de Curitiba, proporcionando a ampla mobilização da criança, adolescente e jovem em torno do esporte.

CAPÍTULO II – DOS OBJETIVOS

Art. 3º. O Programa Escola + Esporte = 10 tem por objetivo geral contribuir para o desenvolvimento biopsicossocial e esportivo das crianças e adolescentes por meio das diversas atividades esportivas ofertadas pela Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude. O Jogos **EE10 2024** têm por objetivos específicos:

- a) fomentar a prática do esporte competitivo com fins educativos;
- b) desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- c) contribuir para o desenvolvimento integral do aluno/atleta como ser social, autônomo, democrático e participante,

estimulando o pleno exercício da cidadania através do esporte;

d) garantir o conhecimento e vivência do esporte, de modo a oferecer mais oportunidade de acesso à prática;

e) possibilitar a identificação de talentos desportivos nos Centros de Esporte e Lazer, Escolas, Clubes da Gente e Centros da Juventude da cidade de Curitiba.

f) promover, através das atividades esportivas, os valores Olímpicos: AMIZADE, RESPEITO e EXCELENÇA.

TÍTULO II

CAPÍTULO I – DA REALIZAÇÃO

Art. 4º. A organização e a coordenação dos Jogos EE10 2024 ficarão a cargo do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude em parceria com os Núcleos Regionais SMELJ.

CAPÍTULO II – DAS RESPONSABILIDADES

Art. 5º. Será responsabilidade do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude:

- a) Indicar a Comissão Organizadora do Jogos EE10 2024;
- b) Elaborar o Regulamento Geral e Específico dos JOGOS EE10 2024;
- c) Providenciar a abertura das inscrições através do Sistema Jogos;
- d) Elaborar as súmulas e apuração dos resultados das partidas;
- e) Solicitar a premiação;
- f) Providenciar a Coordenação Técnica e equipe de arbitragem;
- g) Elaborar e divulgar a programação esportiva, os boletins técnicos e as notas oficiais;

h) Providenciar e/ou solicitar o transporte das equipes.

Art. 6º. Será responsabilidade dos Núcleos Regionais participantes:

- a) Providenciar o agendamento dos locais de competição, data e horário das partidas;
- b) Viabilizar transporte junto ao Núcleo quando necessário;
- c) Suporte necessário durante o evento.

TÍTULO III

CAPÍTULO I - DOS PODERES

Art. 7º. Na JOGOS EE10 2024 serão reconhecidos os seguintes poderes:

- a) Comissão Organizadora;
- b) Comissão de Ética.

TÍTULO IV

CAPÍTULO I – DATAS DOS JOGOS

Art. 8º. A realização da JOGOS EE10 2024 acontecerá conforme Calendário abaixo:

CALENDÁRIO JOGOS EE10		
	Início	Término
Inscrições	04/março	13/março
1ª Fase Regionais e 2ª Fase Finais	1/abril	15/dezembro

CAPÍTULO II - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 9º. As modalidades que serão disputadas na JOGOS EE10 2024 serão as seguintes:

§ 1º. Modalidades: **Basquete, Baquete 3x3, Futsal, Futebol 7, Vôlei de Quadra, Vôlei de Praia e Handebol**, gêneros misto, feminino e masculino;

§ 2º. As competições serão disputadas nos turnos da manhã, tarde e noite;

§ 3º. A realização das competições em cada categoria fica condicionada ao número de equipes inscritas.

§ 4º. A organização reserva-se o direito de mudar a formatação dos confrontos com objetivo de manter a viabilidade da competição.

TÍTULO V

CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 10º. As equipes deverão ser compostas pelo quantitativo mínimo e máximo de alunos/atletas, correspondente a modalidade conforme quadro abaixo:

MODALIDADE	ALUNOS / ATLETAS	
	Mínimo	Máximo
Basquetebol	05 fixo	15
Basquetebol 3x3	04 fixo	15
Futsal	05 fixo	15
Voleibol	06 fixo	15
Voleibol Praia	04 fixo	15
Natação	06 fixo	x
Handebol	06 fixo	15
Futebol 7 Society	07 fixo	15

§ 1º. Cada Equipamento poderá inscrever no máximo 02 (duas) equipes em fase Regional por modalidade, categoria, gênero e período.

Art. 11º. Ao técnico caberá acompanhar sua equipe em todos os jogos ou provas programadas e também fora das áreas de competição. Ao aluno/atleta caberá respeitar o regulamento, os coordenadores, técnicos, seus companheiros, adversários, árbitros e espectadores.

Art. 12º. Os professores da mesma Regional poderão exercer função de técnico, auxiliar técnico ou preparador físico em qualquer modalidade durante a competição, respeitando os limites previstos no regulamento específico de cada modalidade.

Art. 13º. Atletas nascidos em 2006, inscritos nos jogos, ao completarem 18 anos em 2024, serão vetados da participação nos jogos do EE10.

CAPÍTULO II – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 14º. Somente poderão participar dos JOGOS EE10 2024, alunos/atletas que estejam devidamente inscritos, regularmente matriculados e frequentando as aulas no Centro de Esporte e Lazer, Escola ou Clube da Gente que realizou a inscrição, nas seguintes categorias:

CATEGORIA	FAIXA ETÁRIA
SUB 17	Nascidos 2006 (*até a data de aniversário em 2024) / 2007 / 2008.
SUB 15	Nascidos 2009 / 2010
SUB 13	Nascidos 2011 / 2012
Sub 11	Nascidos 2013 / 2014

Obs: Exceção a natação conforme categorias FINA.

Art. 15º. Fica dispensada a apresentação de qualquer tipo de documentação individual. Sugere-se aos professores que levem documento ou carteirinha dos alunos-atletas. Em caso de dúvida em relação à idade e/ou identidade de algum aluno/atleta, será solicitada pela Comissão Organizadora a apresentação de documento para comprovação, sob pena prevista no CÓDIGO DE ÉTICA DA SMELJ. Os documentos originais válidos como forma de comprovação são: cédula de identidade, carteira de trabalho e/ou passaporte.

Art. 16º. Nenhum aluno/atleta ou equipe poderá competir sem a presença de um técnico ou de um auxiliar, caracterizando o W X O. Em caso de expulsão do técnico, e não havendo auxiliar técnico, a equipe poderá concluir a partida dirigida pelo capitão.

Art. 17º. Toda inscrição do aluno/atleta ou responsável deixará claro que o mesmo foi submetido a exame médico, e se encontra em perfeitas condições para a prática esportiva, não cabendo à Comissão Organizadora qualquer responsabilidade quanto ao bem estar físico e clínico dos participantes, ou de acidentes em qualquer tempo, assim como autoriza o direito de uso de imagem e voz pelos organizadores da competição em notícias, propagandas e divulgações da Prefeitura Municipal de Curitiba.

CAPÍTULO III – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 18º. Para que uma equipe possa ser inscrita na JOGOS EE10 2024, deverá seguir os seguintes procedimentos:

a) Em todas as modalidades, os centros deverão **solicitar uma SENHA junto a Comissão Organizadora**, pelos telefones **3350-3757 e/ou 3350-3756**, 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 pelo Centro de Esporte, Clube da Gente ou Centro de Juventude no site:

<http://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/escola-esporte-10/157>

=> INSCRIÇÕES (na barra do menu);

c) a **inscrição dos atletas e dirigentes, na modalidade**, deverá ser efetuada pelo Centro de Esporte, Clube da Gente ou Centro de Juventude através do site:

<http://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/escola-esporte-10/157>

=> INSCRIÇÕES (na barra do menu);

d) após concluir a inscrição de cada modalidade e gênero, deverá **imprimir o relatório de inscritos**. O documento poderá ser impresso no site:

<http://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/escola-esporte-10/157>

=> INSCRIÇÕES (na barra do menu) e, servirá como garantia da inscrição da equipe, se houver qualquer problema durante o Congresso Técnico;

e) Para inscrição das equipes, nas **modalidades coletivas**, os participantes devem, dentro do período de inscrição, confirmar a equipe e inscrever no mínimo dois atletas. Após o final desse período de inscrição, o sistema ficará aberto por um período determinado pela Comissão Organizadora para inclusões e/ou alterações de atletas.

Art. 19º. Está autorizada a inscrição de, no máximo, cinco atletas que não estejam relacionados na súmula (atletas volantes).

§ 1º. Nas modalidades masculinas de: Futsal, Futebol 7 e Basquetebol, poderão participar, no máximo, duas atletas do gênero feminino por partida, deverão ser inscritas como volantes (inscritas manualmente na súmula).

§ 2º. Nenhum atleta inscrito poderá participar da JOGOS EE10 em dois períodos (exemplo: atleta inscrito em equipe no período da manhã, não poderá participar das competições inscritas no período da tarde).

§ 3º. É permitida a participação de até dois atletas de categoria inferior em uma categoria superior.

CAPÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 20º. Antecedendo a data de início dos Jogos, haverá um Congresso Técnico com a seguinte pauta:

- a) Parte técnica;
- b) Repasse de informações gerais;
- c) Outras solicitações.

§ 1º. Reforçamos a importância da participação de pelo menos um representante de cada Núcleo Regional no Congresso Técnico.

§ 2º. O Congresso Técnico será realizado no dia 21 e 28 de fevereiro (quarta-feira), turnos manhã e tarde com 1 representante de cada Núcleos nas modalidades específicas na sala de reuniões do Departamento de Esporte SMELJ. Acordado junto com Chefes de Núcleos.

CAPÍTULO V – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 21º. A JOGOS EE10 será disputada em duas fases:

- a) Na 1ª fases Regionais todas as equipes inscritas se enfrentarão em turno único;
- b) Na 2ª fases Finais, em caráter eliminatório, as equipes classificadas.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 22º. Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes:

a) para as modalidades coletivas – medalhas para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares e Troféu para a equipe campeã, em cada categoria, turno e gênero;

b) para as modalidades individuais – medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para cada prova disputada.

CAPÍTULO VII – DA ARBITRAGEM

Art. 23º. A arbitragem será responsabilidade da equipe que estiver sediando a rodada junto a coordenação do E+E= 10.

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 as regras de cada modalidade esportiva.

Art. 25º. Cada Regional será responsável pelos uniformes das suas equipes e/ou representantes e deverá levar para os locais de competições dois uniformes de cores diferentes. Também serão disponibilizados coletes pela Comissão Organizadora.

§ 1º. Todos os membros da Comissão Técnica deverão estar vestidos, com bermuda ou calça, camisa ou camiseta e tênis ou calçado.

§ 2º. Não serão permitidas improvisações nos uniformes, tais como: informações fixadas com fitas colantes, esparadrapos ou similares, presos com alfinete e/ou cliques ou escritas à caneta.

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

CAPÍTULO IX – DOS BOLETINS E NOTAS OFICIAIS

Art. 27º. A comunicação oficial da JOGOS EE10 será feita através de Boletins Técnicos e Notas Oficiais, que serão enviados via e-mail para os Núcleos Regionais e/ou publicadas no site da Prefeitura Municipal de Curitiba;

<http://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/escola-esporte-10/157> => NOTAS OFICIAIS E BOLETINS INFORMATIVOS (na barra do menu).

§ 1º. As Notas Oficiais serão numeradas e datadas, e as informações nelas contidas poderão ser alteradas diariamente, ficando, assim, válidas as informações das notas mais atualizadas.

§ 2º. A Comissão Organizadora não se responsabilizará pelo não conhecimento das alterações publicadas em boletins e notas oficiais quando por incapacidade operacional do sistema eletrônico.

TÍTULO VI

CAPÍTULO I – DA COMISSÃO DE ÉTICA

Art. 28º. A Comissão de Ética, nomeada pelo Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, será responsável pela justiça desportiva dentro do evento, tendo caráter pedagógico e disciplinar. Responsabilizar-se-á pela abertura dos processos, julgamento dos pedidos e das infrações, bem como da aplicação das respectivas sanções. Será responsável por encaminhar somente suas decisões para a publicação nas Notas Oficiais do evento.

Comitê de Ética:

<http://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/equipe-smelj/110>

=> Esporte/Programas => Comitê de Ética (na barra do menu)

Art. 29º. Nos JOGOS EE10 2024, as pessoas físicas ou jurídicas que infringirem este Regulamento ou decisões da

Comissão Organizadora ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitos às sanções previstas no CÓDIGO DE ÉTICA DA SMELJ.

Art. 30º. Disciplinarmente, os JOGOS EE10 2024 são regidos pelo Regulamento, pelos dispositivos do CÓDIGO DE ÉTICA DA SMELJ e pelas Notas Oficiais publicadas pela Comissão Organizadora.

TÍTULO VII

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 31º. A Comissão Organizadora da JOGOS EE10 2024 não poderá ser responsabilizada por qualquer avaria causada pelos componentes das Regionais nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo do Núcleo Regional.

Art. 32º. Os participantes dos JOGOS EE10 2024 deverão ser conhecedores deste Regulamento e das regras oficiais das modalidades esportivas, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que deles possam emanar.

Art. 33º. Qualquer consulta atinente aos JOGOS EE10 2024, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverá ser formulada pelo representante da instituição à Comissão Organizadora, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

Art. 34º. Após a realização das partidas, as súmulas deverão ser enviadas de maneira eletrônica (foto), via WhatsApp para a Comissão Organizadora no Departamento de Esporte da SMELJ, sendo a súmula física, guardada pela coordenação do equipamento,

onde deverão ser encaminhadas ao final dos jogos para a coordenação do EE10.

Art. 35º. A equipe que for penalizada por deixar de comparecer ao jogo programado (Wx0 consumado), por duas vezes na mesma competição será desclassificada, e todos os resultados serão alterados de acordo com o regulamento específico de cada modalidade. Esta penalização será aplicada a todas as modalidades individuais e coletivas, independente do julgamento proferido pela Comissão de Ética

Art. 36º. Para todas as situações de WxO, a equipe infratora deverá encaminhar justificativa à Comissão Organizadora até as 17 horas do próximo dia útil (que será avaliada e tomadas as medidas punitivas cabíveis).

Art. 37º. As equipes deverão preferencialmente apresentar-se na hora prevista de seu jogo e/ou prova com uniforme apropriado.
§ único - As equipes não terão direito ao aquecimento muscular e/ou quadra após o horário previsto para o início da partida ou prova.

Art. 38º. À Comissão Organizadora compete interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

LIGA ESCOLA + ESPORTE = 10

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE

1. A competição de basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA – *International Basketball Federation* e da Confederação Brasileira de Basquetebol - CBB, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Na categoria **Sub 11 e 13** será obedecido o seguinte critério:

2.1. o tempo de jogo será de 32 (trinta e dois) minutos corridos, divididos em quatro quartos de 8 (oito) minutos, sendo cronometrados os dois últimos minutos finais de cada quarto. Entre o 1º e o 2º e entre o 3º e o 4º quartos, haverá um intervalo de 1 (um) minuto, e entre o 2º e o 3º quartos, o intervalo será de 3 (três) minutos.

2.2. em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 3 (três) minutos cronometrados. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos períodos extras quanto forem necessários, até que se conheça um vencedor.

2.3. Cada equipe terá direito a 1 tempo técnico para cada dois quartos de jogo e 1 tempo técnico para cada período de prorrogação.

2.4 Categoria sub 11 e 13. Em caso de marcação individual, a mesma deverá ser realizada obrigatoriamente a partir da meia quadra de defesa.

3. Na categoria **Sub 15 e 17** será obedecido o seguinte critério:

3.1. o tempo de jogo será de 32 (trinta e dois) minutos corridos, divididos em quatro quartos de 8 (oito) minutos,

sendo cronometrados os dois últimos minutos finais de cada quarto. Entre o 1º e o 2º e entre o 3º e o 4º quartos, haverá um intervalo de 1 (um) minuto, e entre o 2º e o 3º quartos, o intervalo será de 3 (três) minutos.

3.2. em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 3 (três) minutos cronometrados. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos períodos extras quanto forem necessários, até que se conheça um vencedor.

3.3. Cada equipe terá direito a 1 tempo técnico para cada dois quartos de jogo e 1 tempo técnico para cada período de prorrogação.

4. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

4.1. camisas ou regatas numeradas;

4.2. *shorts*.

5. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, sendo aplicado o placar de 20x00. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

6. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/ atletas. Será permitido o uso de óculos de grau pelos atletas durante as partidas.

7. As equipes deverão preferencialmente apresentar-se na hora prevista de seu jogo e/ou prova com uniforme apropriado.

8. Poderão ser inseridos no máximo 05 alunos/atletas que não estejam relacionados na súmula.

9. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 02 pessoas. Será permitido a qualquer professor credenciado assumir a função de técnico e auxiliar técnico.

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

- 10.1. confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
- 10.2. saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas;
- 10.3. ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- 10.4. saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
- 10.5. ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
- 10.6. 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.

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da JOGOS EE10 2024.
12. A bola de jogo será 7.8 (masculino) e 6.8 (feminino) para as categorias sub15 e 17; mirim nas categorias sub11 e sub13, ou modelo equivalente.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

1. A competição de futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA – *Fédération Internationale de Football Association* e da Confederação Brasileira de Futebol de Salão - CBFS, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
 - 2.1. camisas ou coletes numerados.
 - 2.2. *shorts*, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva;
 - 2.3. meiãoes e caneleiras – opcional;
 - 2.4. calçado esportivo;
3. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário programado para o jogo, será declarada ausente, sendo aplicado o placar de 05 X 00 a equipe presente. Caso nenhuma das duas

equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

4. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/ atletas. Será permitido o uso de óculos de grau pelos atletas durante as partidas.

5. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.

6. Poderão ser inseridos no máximo 05 alunos/atletas que não estejam relacionados na súmula. Todos os atletas deverão estar relacionados na súmula.

7. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante:

7.1 aluno/atleta que receber um cartão vermelho (expulsão);

7.2 alunos/atletas que receber dois cartões amarelos (advertência);

7.3 membros da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

8. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Assim, este aluno/atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

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

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. Nas categorias **Sub 17, 15, 13 e Sub 11** serão obedecidos os seguintes critérios:

10.1. Os jogos serão disputados em dois tempos de 15 (quinze) minutos com cronômetro corrido com intervalo de 05 (cinco) minutos entre os tempos, exceto na categoria Sub 11 o tempo de jogo passa a ser 12 minutos com cronômetro corrido, com intervalo de 5 minutos entre os tempos.

10.2. Não haverá direito a tempo técnico durante as partidas.

10.3. A bola de jogo será Max 1000 ou 500 (sub15 e 17), 200 (sub13) e 100 (sub11), ou modelo equivalente.

11. 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 as regras oficiais da Federation International de Football Association - FIFA, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão – CBFS:

11.1 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, 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. Os goleiros podem ser trocados a qualquer momento durante as cobranças, desde que comunicado ao árbitro.

11.2 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;

11.3 Estas cobranças adicionais de tiro livre direto na marca da penalidade máxima (11.2) 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.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da JOGOS EE10 2024.

13. Nas categorias sub 11, no tiro de meta a equipe adversária deve respeitar a distância de 10 metros.

14. Em específico na cobrança de lateral, caso ocorra alguma irregularidade destoante da regra, o mesmo será revertido para todas às categorias.

15. Na categoria Sub 11, não será permitido arremesso de meta direto na meia quadra adversária.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL

1. A competição de voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIVB – *Fédération Internationale de Volleyball* e da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Cada equipe poderá inscrever no máximo 10 (dez) alunos/atletas fixos (relacionados na súmula) e 05 (cinco) flutuantes (atletas relacionados manualmente na súmula).

2.1 Será obrigatória a inscrição do número mínimo de atletas correspondente a uma equipe, conforme regulamento da modalidade;

3. O formato da competição na categoria **Sub 17 e 15** será:

3.1. os jogos serão disputados em melhor de três *sets*, sendo os dois primeiros *sets* de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 20 (vinte) pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos

3.2. em caso de empate em número de *sets* vencidos (1x1), será jogado um terceiro *set* de 15 (quinze) pontos. Havendo

empate em quatorze pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos

3.3 As alturas das redes serão as seguintes:

Sub 17- feminino - 2,24m

Sub 17- masculino - 2,43m

Sub 15-feminino -2,20m

Sub 15-masculino-2,35m

4. O formato da competição na categoria **Sub 13 e 11** será:

4.1. os jogos serão disputados em apenas um único *set* de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 20 (vinte) pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos. Pontuação das partidas podem ser adaptados conforme número de equipes.

4.1 A altura da rede será a seguinte:

Sub 13- feminino - 2,10m

Sub 13- masculino - 2,20m

Sub 11 misto: 2,10m

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. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, ao regulamento geral e aos seguintes critérios:

6.1 camisas numeradas;

6.2 *shorts*.

7. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, sendo aplicado o placar de 25 x 00 em todos os sets. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

8. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/ atletas. Será permitido o uso de óculos de grau pelos atletas durante as partidas.

9. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.

10. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 02 pessoas. Será permitido a qualquer professor credenciado assumir a função de técnico e auxiliar técnico.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL 4x4 e 3x3

1. Competição 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. A modalidade Voleibol 4x4 acontecerá somente na categoria Sub 13 e na modalidade 3x3 na categoria Sub 11.

3. Poderão participar da modalidade Voleibol 4x4 e 3x3 equipes masculinas, mistas ou femininas.

4. Deverão inscrever no mínimo 03 e no máximo 06 atletas por equipe, cada instituição poderá inscrever até 03 equipes.

5. Será permitido que o técnico permaneça ao lado da quadra e forneça instruções para os atletas.

6. As inscrições ocorrerão através do envio de ficha de acordo com o prazo de inscrição para a categoria.

7. Os jogos das fases classificatórias e semifinal e final serão disputados em um set vencedor de 21 pontos.

8. Obrigatório saque por baixo. O sacador deverá ser o jogador de defesa, não será permitido o ataque com salto por este jogador.
 9. Será permitido somente bloqueio somente simples.
 10. Sistema de jogo 1x3 ou 3x1.
 11. Os atletas deverão realizar o rodízio e não será permitida a troca de posições.

 12. Altura da rede 4x4 sub 13: Masculino – 2,20m, Feminino – 2,10m
Altura da rede 3x3 e 4x4 sub 11e 13 misto: 2,10m
 13. Tamanho da quadra: 14 x 7m para o 4x4 e
12 x 4,5 m para o 3x3.
 14. A bola utilizada nesta competição será a de Vôlei Penalty 8.0.
 15. Será permitida apenas duas substituições ao longo do set. O atleta que for substituído durante o decorrer do set, só poderá retornar a partida no lugar do mesmo atleta que o substituiu.
 16. O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:
 - 16.1. confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
 - 16.2. saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
 - 16.3. saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
 - 16.4. sorteio.
- Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.
17. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
02 pontos por vitória;
01 ponto por derrota;
 18. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS DO EE10 2024.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VÔLEI DE PRAIA

1. A competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com as regras oficiais da FIVB – *Fédération Internationale de Volleyball* e da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A modalidade de Voleibol será disputada nas categorias Sub 17, Sub 15 e Sub 13, masculino e feminino. Cada Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever até 03 duplas ou quartetos por categoria e naipes.
3. O formato da competição na categoria **Sub 17** será:
 - 3.1 a competição será disputada por duplas.
 - 3.2 Os jogos das fases classificatórias e semifinais serão disputados em um *set* vencedor de 21 pontos.
 - 3.3 Os jogos da fase final serão disputados em dois *sets* vencedores de 18 pontos. Havendo empate em 17 pontos, o *set* terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos, tendo como limite 25 (vinte e cinco) pontos.
 - 3.3.1 em caso de empate, na fase final, em número de *sets* vencidos (1x1), será jogado um terceiro *set* de 15 pontos. Havendo empate em 14 pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos.
 - 3.4 A altura da rede serão as seguintes:
 - masculino: 2,43m
 - feminino: 2,24m
 - 3.5 A quadra terá 16mx8m.
4. O formato da competição na categoria **Sub 15** será:
 - 4.1 a competição será disputada por duplas.
 - 4.2 os jogos das fases classificatórias e semifinais serão disputados em um *set* vencedor de 21 pontos.
 - 4.3 os jogos da fase final serão disputados em dois *sets* vencedores de 18 pontos. Havendo empate em 17 pontos, o *set* terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos, tendo como limite 25 (vinte e cinco) pontos.
 - 4.3.1 em caso de empate, na fase final, em número de *sets* vencidos (1x1), será jogado um terceiro *set* de 15 pontos. Havendo

empate em 14 pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos.

4.4 A altura da rede serão as seguintes:

- masculino: 2,35m

- feminino: 2,20m

4.5 A quadra terá 16mx8m.

5. O formato da competição na categoria **Sub 13** será 4x4.

6. Os jogos serão disputados em apenas um único *set* de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de empate em 20 (vinte) pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos. Pontuação das partidas podem ser adaptados conforme número de equipes.

7. Para ter condição de participação, antes do início de cada jogo o professor deverá apresentar os atletas à equipe de arbitragem, podendo alterar a ordem dos jogadores para os jogos seguintes.

8. Será permitida apenas duas substituição ao longo do *set*. O atleta que for substituído durante o decorrer do *set*, só poderá retornar a partida no lugar do mesmo atleta que o substituiu.

9. 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.

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

2 pontos por vitória;

1 ponto por derrota;

11. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/atletas.

12. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.

13. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS DO EE10 2024.

REGULAMENTO GERAL FESTIVAL EE10 NATAÇÃO

Art.1º. O Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude (SMELJ) dispõem sobre a competição “Festival EE10 Natação”.

Art.2º. O FESTIVAL EE10 NATAÇÃO tem por objetivo possibilitar a participação de crianças e adolescentes em competições esportivas enquanto parte de seu aprendizado no esporte de contraturno escolar. De modo, a vivenciar na prática a interlocução entre os conhecimentos aprendidos durante as aulas e as disposições que garantam o *fair play* (jogo limpo). Através desse evento, os participantes de diferentes núcleos terão a oportunidade de interagir e se enfrentar em um ambiente competitivo saudável. Portanto, o festival é um complemento do processo de ensino estabelecido em função do aprendiz, respeitando suas características individuais, promovendo o desenvolvimento de sua autonomia, criticidade e a compreensão do fazer, integrada à sua cultura corporal e social.

Art.3º. A organização e a coordenação do FESTIVAL EE10 NATAÇÃO ficará a cargo dos Núcleos Regionais em colaboração com o Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude.

Art.4º. Será responsabilidade do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude:

- i) Indicar a Comissão Organizadora do FESTIVAL EE10 NATAÇÃO de cada Núcleo Regional que inclui a chefia de núcleo e um professor responsável;
- j) Elaborar o Regulamento Geral e Específico FESTIVAL EE10 NATAÇÃO;
- k) Providenciar a abertura das inscrições através do Sistema Jogos;
- l) Elaborar as provas a serem realizadas nas determinadas categorias, bem como as súmulas;
- m) Solicitar a premiação;

Art.5º. O FESTIVAL EE10 NATAÇÃO será realizado em 3 etapas/troféus correspondentes as modalidades de natação:

- a) Etapa 1 – Clube Gente Santa Felicidade, **dia 29 e 30 de junho de 2024.**
- b) Etapa 2 – Clube Gente do CIC, **dia 24 e 25 agosto de 2024.**
- c) Etapa Final – Curitiba - **10 novembro de 2024.**

PERÍODO	CATEGORIA	IDADE	ANO DE NASCIMENTO
TARDE	INFANTIL	13 e 14 anos	01/01/2010 a 31/12/2011
MANHÃ	MIRIM	9 e 10 anos	01/01/2014 a 31/12/2015
PERÍODO	CATEGORIA	IDADE	ANO DE NASCIMENTO
TARDE	JUVENIL	15 e 16 anos	01/01/2008 a 31/12/2009
	JÚNIOR	17 anos	01/01/2007 a 31/12/2007
MANHÃ	PETIZ	11 e 12 anos	01/01/2012 a 31/12/2013

Art.6º. O FESTIVAL EE10 NATAÇÃO será disputado a partir das seguintes diretrizes:

§ 1º. Cada Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever 06 atletas por prova individual.

§ 2º. Cada atleta poderá participar de até 03 provas individuais.

§ 3º. Cada Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever 01 equipe de revezamento, masculino e feminino.

§ 6 Atletas de Triathlon pode participar se forem cadastrados na natação.

§ 7º Na categoria Mirim cada Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever 01 equipe de revezamento, masculino e feminino. Sendo possível completar a categoria masculina com atleta feminina que não nadou.

§ 8º Os atletas deveram ser inscritos em sua própria categoria.

Art.7º. Ao técnico (professor responsável pela turma ou coordenador do Centro de Esporte e Lazer) caberá acompanhar sua equipe em todos os jogos ou provas programadas e também fora das áreas de competição. Nenhum aluno/atleta ou equipe poderá competir sem a presença de um técnico.

Art.8º. Somente poderão participar do FESTIVAL EE10 NATAÇÃO, alunos/atletas que estejam devidamente inscritos no **Portal Curitiba em Movimento**, regularmente matriculados e frequentando as aulas no projeto Escola + Esporte=10 que realizou a inscrição.

Art.9º. O atleta deverá chegar ao local de competição com antecedência de 15 minutos. Assim como o (a) professor (a) responsável com a FICHA DE INSCRIÇÃO impressa.

§ Caso ocorram denúncias ou a arbitragem julgue necessário, faremos a conferência da inscrição do atleta no Portal Curitiba em Movimento para confirmar possíveis irregularidades. A qualquer momento pode ser solicitado ao atleta um documento com foto.

Art.10º. As **inscrições** para o FESTIVAL EE10 NATAÇÃO deverão ser realizadas através do Sistema Jogos. Entretanto, as inscrições de paratletas acontecerão mediante um formulário encaminhado para os e-mails dos núcleos e preenchido pelos professores responsáveis.

§ O balizamento das provas será realizado 48h antes da competição e disponibilizado 24h antes das provas.

§ Solicitaremos o tempo (cronometrado) dos atletas para a realização do balizamento até 72h antes do evento.

§ Após a conclusão do balizamento, os atletas inscritos não poderão ser substituídos por outros e nem incluídos outros atletas nas equipes.

Art.11º. Toda inscrição do aluno/atleta ou responsável deixará claro que o mesmo foi submetido a exame médico, e se encontra em perfeitas condições para a prática esportiva, não cabendo à Comissão Organizadora qualquer responsabilidade quanto ao bem estar físico e clínico dos participantes, ou de acidentes em qualquer tempo, assim como autoriza o direito de uso de imagem e voz pelos organizadores da competição em notícias, propagandas e divulgações da Prefeitura Municipal de Curitiba.

Art.12º. Para que uma equipe possa ser inscrita no FESTIVAL EE10 NATAÇÃO, deverá seguir os seguintes procedimentos:

- a) Em todas as modalidades, os centros deverão **solicitar uma SENHA junto a Comissão Organizadora**, pelos **telefones 3350-3756 e/ou 3350-3757**, 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 pelo Centro de Esporte, Clube da Gente ou Centro de Juventude no site:

<http://jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx>

c) após concluir a inscrição de cada modalidade e gênero, deverá **imprimir o relatório de inscritos**. O documento poderá ser impresso no site:

<http://jogos.curitiba.pr.gov.br/frmLogin.aspx>

Art.13º. Será concedida a seguinte **premiação** aos participantes:

- a) Medalhas para os atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugar em cada prova disputada;
- b) Medalhas para todos os paratletas;
- c) Medalhas para todos os participantes dos eventos.

Art.14º. A forma de disputa será em classificação final por tempo.

§ 1º. Serão considerados para classificação final de cada prova os melhores tempos.

§ 2º. Em caso de empate na Classificação Final, será declarado melhor colocado o Centro de Esporte e Lazer que obtiver maior número de primeiros lugares nas diversas provas. Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

Art.15º Não serão permitidos atletas federados participar do festival, mesmo tendo saído no ano vigênte.

Art.16º. As provas a serem realizadas são as seguintes:

PROVAS/CATEGORIAS	MIRIM		PETIZ		INFANTIL		JUVENIL		JUNIOR	
	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M
25m LIVRE	X	X	X	X	X	X				
25m COSTAS	X	X	X	X	X	X				
25m PEITO	X	X	X	X	X	X	X	X		
25m BORBOLETA	X	X	X	X	X	X	X	X		
50m LIVRE			X	X	X	X	X	X	X	X
50m COSTAS			X	X	X	X	X	X	X	X
50 PEITO					X	X	X	X	X	X
50 BORBOLETA					X	X	X	X	X	X
100 LIVRE							X	X	X	X
100 MEDLEY							X	X	X	X
4 x 25m masculino	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4 x 25m feminino	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Número de provas	6		8		10		10		8	

As provas a serem realizadas são as seguintes

§ Durante o FESTIVAL EE10 DE NATAÇÃO serão realizadas 04 provas, correspondentes às etapas, em referência a natação paraolímpica, seguindo a classificação funcional disponibilizada pelo Comitê Paralímpico Brasileiro:

PROVAS
25m LIVRE
25m COSTAS
25m PEITO
25m BORBOLETA

Classificação funcional:

DIVERSIDADES FUNCIONAIS	NÚMERO DE CLASSE
Atletas com limitações físico-motoras	1 a 10
Atletas com deficiência visual	11 a 13
Atletas com deficiência intelectual	14

- Física S1: tetraplegia ou pólio comparável a uma lesão completa abaixo de C4, tetraplegia muito grave, com a cabeça baixa e controle de tronco e movimentos muito limitados de todos os membros para a propulsão.
- Física S2: tetraplegia ou pólio comparável a uma lesão completa abaixo da C5, quadriplegia muito grave, com função limitada na gama de movimentos de ambos os membros superiores para a propulsão.
- Física S3: tetraplegia ou pólio comparável a uma lesão completa abaixo de C6, tetraplegia espástica grave ou moderada, com controle de tronco e movimento assimétrico dos membros superiores para a propulsão, dismelia grave em todos os quatro membros ou amputação de todos os quatro membros com cotos curtos.
- Física S4: lesão medular completa abaixo de C7, ou lesão medular incompleta abaixo de C6, ou pólio comparado, ou amputação de três membros.
- Física S5: lesão medular completa abaixo de T1-8, ou lesão medular incompleta abaixo de C7, ou pólio comparado, ou androplasia de até 130 cm com problemas de propulsão, ou paralisia cerebral de hemiplegia severa.
- Física S6: lesão medular completa abaixo de T9-L1, ou pólio comparado, ou acondroplasia de até 130 cm, ou paralisia cerebral de hemiplegia moderada.
- Física S7: lesão medular abaixo de L2-3, ou pólio comparado, ou amputação dupla abaixo dos cotovelos, ou amputação dupla acima do joelho e acima do cotovelo em lados opostos.

- Física S8: lesão medular abaixo de L4-5, ou pólio comparado, ou amputação dupla acima dos joelhos, ou amputação dupla das mãos, ou paralisia cerebral de diplegia mínima.
- Física S9: lesão medular na altura de S1-2, ou pólio com uma perna não funcional, ou amputação simples acima do joelho, ou amputação abaixo do cotovelo.
- Física S10: pólio com prejuízo mínimo de membros inferiores, ou amputação dos dois pés, ou amputação simples de uma mão, ou restrição severa de uma das articulações coxofemoral.
- Visual S11: de nenhuma percepção luminosa em ambos os olhos a percepção de luz, mas com incapacidade de reconhecer o formato de uma mão a qualquer distância ou direção.
- Visual S12: da capacidade em reconhecer a forma de uma mão à acuidade visual de 2/60 e/ou campo visual inferior a cinco graus.
- Visual S13: da acuidade visual de 2/60 à acuidade visual de 6/60 e/ou campo visual de mais de cinco graus e menos de 20 graus.
- Intelectual S14: deficiência intelectual, a classificação passa por duas fases distintas, análise do laudo psicológico e verificação dos critérios de elegibilidade.
- TEA: Transtorno do Espectro Autista com QI maior que 75 (PL/005.00108.2022).

Observação: no momento da competição, havendo apenas um paratleta presente para participar da categoria específica, cabe a ele decidir se deseja que seja realizada a competição nesta categoria e/ou a respectiva premiação (PL/005.00108.2022).

Art.17º. Antecedendo a data de início da competição, haverá um Congresso Técnico com a seguinte pauta:

- a) Parte técnica;

- b) Repasse de informações gerais;
- c) Outras solicitações.

§ 1º. É importante a participação de pelo menos um representante de cada Núcleo Regional no Congresso Técnico.

§ 2º. O Congresso Técnico será realizado no dia **15 de março** (quarta-feira) às 8h30 e 14h30.

A comunicação oficial do FESTIVAL EE10 NATAÇÃO será feita através de Boletins Técnicos e Notas Oficiais vinculados a competição, que serão enviados via e-mail para os Núcleos Regionais e publicadas no site da Prefeitura Municipal de Curitiba;

§ 1º. As Notas Oficiais serão numeradas e datadas, e as informações nelas contidas poderão ser alteradas diariamente, ficando, assim, válidas as informações das notas mais atualizadas.

§ 2º. A Comissão Organizadora não se responsabilizará pelo não conhecimento das alterações publicadas em boletins e notas oficiais quando por incapacidade operacional do sistema eletrônico.

Art.18º. A Comissão de Ética, nomeada pelo Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, será responsável pela justiça desportiva dentro do evento, tendo caráter pedagógico e disciplinar. Responsabilizar-se-á pela abertura dos processos, julgamento dos pedidos e das infrações, bem como da aplicação das respectivas sanções. Será responsável por encaminhar somente suas decisões para a publicação nas Notas Oficiais do evento.

https://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/jogos-iniciacao_esportiva/3385

Art.19º. No FESTIVAL EE10 NATAÇÃO, as pessoas físicas ou jurídicas que infringirem este Regulamento ou decisões da Comissão Organizadora ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitos às sanções previstas no CÓDIGO DE ÉTICA DA SMELJ.

Art.20º. A Comissão Organizadora do FESTIVAL EE10 NATAÇÃO não poderá ser responsabilizada por qualquer avaria causada pelos componentes das Regionais nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo do Núcleo Regional.

Art.21º. Os participantes do FESTIVAL EE10 NATAÇÃO deverão ser conhecedores deste Regulamento e das regras oficiais das modalidades esportivas, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que deles possam emanar.

Art.22º. Qualquer consulta atinente ao FESTIVAL EE10 NATAÇÃO sobre matéria não constante neste Regulamento, deverá ser formulada pelo representante da instituição à Comissão Organizadora, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

Art.23º. As equipes/ atletas deverão apresentar-se na hora prevista de sua prova com traje apropriado da modalidade.

Art.24º. À Comissão Organizadora compete interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste Regulamento.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL

1. A competição de handebol será realizada de acordo com as regras oficiais da IHF – *Internacional Handball Federation* e da Confederação Brasileira de Handebol - CBHb, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever no máximo quinze alunos/atletas e um técnico por naipes.

3. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:

3.1. camisas numeradas;

3.2. *shorts*, podendo o goleiro optar por calça esportiva.

3.3. Os goleiros devem estar uniformizados diferentes dos atletas de quadra.

4. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente, sendo registrado o placar de 05 x 00. Caso nenhuma das duas equipes se faça presente em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.

5. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/ atletas.

6. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.

7. Poderão ser inscritos, no máximo, 02 alunos/atletas que não estejam relacionados na súmula.

8. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 02 pessoas. Será permitido a qualquer professor credenciado assumir a função de técnico e auxiliar técnico.

9. Todos os participantes devem ter permissão da arbitragem para deixar a quadra de jogo.

10. Os cartões serão conforme as regras oficiais.

11. Nas categorias **Sub 17 e Sub 15** serão obedecidos os seguintes critérios:

11.1. Os jogos terão a duração de 40 minutos corridos, divididos em dois tempos de 20 minutos com 05 minutos de intervalo.

11.2. A bola será tamanho H2 para ambos os gêneros.

12. Na categoria **Sub 13** serão obedecidos os seguintes critérios:

12.1. Os jogos terão a duração de 36 minutos corridos, divididos em dois tempos de 18 minutos com 05 minutos de intervalo.

12.2. A bola será tamanho H2 para ambos os gêneros.

13. Na categoria **Sub 11** serão obedecidos os seguintes critérios:

13.1 Os jogos terão a duração de 30 minutos corridos, divididos em dois tempos de 15 minutos com 05 minutos de intervalo.

13.2 A bola será tamanho H1 para ambos os gêneros.

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS DO EE10 2024.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUT 7 SOCIETY

1. A competição de FUT 7 SOCIETY será realizado de acordo com as **REGRAS OFICIAIS do FUTEBOL 7 SOCIETY**, pela **CONFEDERAÇÃO DO BRASIL DE FUTEBOL 7 SOCIETY**, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A modalidade de FUT 7 SOCIETY será disputada nas categorias Sub 17, Sub 15, Sub 13 e Sub 11, no naipe masculino. Cada Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever até 01 equipe por categoria e naipe.
3. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
 - 3.1. camisas ou coletes numerados.
 - 3.2. *shorts*, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva;
 - 3.3. meião e caneleiras (opcional);
 - 3.4. calçado esportivo;
4. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário programado para o jogo, será declarada ausente, dessa feita será aplicado o placar de 05 X 00 para a equipe presente. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
5. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/ atletas. Será permitido o uso de óculos de grau pelos atletas durante as partidas.
6. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.
7. As inscrições e a inclusão dos Atletas será via Sistema Jogos. (*perante a apresentação do documento categoria Sub 17*).
8. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante:
 - 8.1 aluno/atleta que receber um cartão vermelho (expulsão);
 - 8.2 alunos/atletas que receber dois cartões amarelos (advertência);
 - 8.3 membros da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.
9. O controle de cartões recebidos, independe de comunicação oficial, será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Assim, o aluno/atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.
10. A contagem de pontos será a seguinte: Vitória - 3 pontos, Empate - 1 ponto, Derrota - 0 ponto. Em caso de empate em jogos eliminatórios os jogos serão decididos nos pênaltis.
11. Em caso de empate entre 3 (três) ou mais equipes na fase classificatória do Torneio, será obedecido o seguinte critério para desempate: 1º Número de vitórias; 2º Saldo de gols; 3º Menor número de gols sofridos e 4º Sorteio.
13. Nas categorias **Sub 17, 15, 13, 11** serão obedecidos os seguintes critérios:

13.1 Os jogos e o tempo de cada partida serão de acordo com a quantidade de jogos e equipes no período, tentando otimizar o máximo à participação dos atletas.

13.2. O tempo dos jogos acontecerá da seguinte forma:

- Categorias sub 13, 15 e 17, dois tempos de 15 min, sem direito à tempo técnico. Categoria sub 11, dois tempos de 12 min, sem direito à tempo técnico.

- Na fase classificatória, em caso de empate teremos as seguintes pontuações:

Vitória: 3 pontos;

Empate 1 ponto;

- Na fase final, em caso de empate teremos 3 cobranças alternadas de Shot out para cada time, em caso de novo empate cobranças alternadas até ocorrer o desempate (perdeu e a outra equipe converteu acaba a disputa). Caso o cobrador do Shot out sofra uma falta dentro ou fora da área, será convertido em cobrança de pênalti e qualquer atleta pode cobrar, exceto o suspenso. Caso de exclusão do goleiro, o arbitro não aplica o cartão e o mesmo poderá ser substituído por outro jogador de linha ou goleiro reserva.

13.3 A bola de jogo será específica de Futebol Society ou modelo equivalente.

14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da JOGOS EE10 2024.