

**E+E=10**  
**CURITIBA**

ESCOLA+ESPORTE

**REGULAMENTO**

**2025**



Prefeitura de  
**CURITIBA**

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

Eduardo Pimentel Slaviero  
**Prefeito Municipal de Curitiba**

Euler de Freitas Silva Junior  
**Secretário Municipal do Esporte, Lazer e Juventude**

Hideo Garcia  
**Superintendente**

Jean Kulcheski  
**Diretor do Departamento de Esporte**

Samara Mazetto  
**Gerente de Jogos**

Marcelo Yudi Kimura  
**Coordenador do Escola + Esporte = 10**

Marcelo Padilha de Lima  
**Coordenador do Escola + Esporte = 10**

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

Fones: 3350 3721

[www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br)

[ee10@smelj.curitiba.pr.gov.br](mailto:ee10@smelj.curitiba.pr.gov.br)

# REGULAMENTO GERAL 2025

## ÍNDICE

<b>TÍTULO I</b>		
CAPITULO I	DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES	03
CAPITULO II	DOS OBJETIVOS	03
<b>TÍTULO II</b>		
CAPITULO I	DA REALIZAÇÃO	03
CAPITULO II	DAS RESPONSABILIDADES	03
<b>TÍTULO III</b>		
CAPITULO I	DOS PODERES	04
<b>TÍTULO IV</b>		
CAPITULO I	DATAS DOS JOGOS	04
CAPITULO II	DAS MODALIDADES ESPORTIVAS	04
<b>TÍTULO V</b>		
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	06
CAPITULO V	DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO	06
CAPITULO VI	DA PREMIAÇÃO	07
CAPITULO VII	DA ARBITRAGEM	07
CAPITULO VIII	DOS UNIFORMES	07
CAPITULO IX	DOS BOLETINS E NOTAS OFICIAIS	07
<b>TÍTULO VI</b>		
CAPITULO I	DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	07
<b>REGULAMENTOS ESPECÍFICOS</b>		
BASQUETEBOL		09
BASQUETE 3X3		11
FUTSAL - COPA e+E=10 MAESTRO DA BOLA		13
FUTEBOL 7 SOCIETY		15
NATAÇÃO		17
VOLEIBOL		22
VÔLEI DE PRAIA		24

## REGULAMENTO GERAL

### JOGOS 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 os Jogos do **Escola + Esporte = 10**.

**Art. 2º.** Os **Jogos e+E=10** 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. Os **Jogos e+E=10** 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 EXCELÊNCIA.

## TÍTULO II

### CAPÍTULO I - DA REALIZAÇÃO

**Art. 4º.** A organização e a coordenação dos **Jogos e+E=10** 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 dos Jogos e+E=10;
- b) Elaborar o Regulamento Geral e Específico dos JOGOS e+E=10;
- c) Providenciar a abertura das inscrições através do Sistema Jogos;
- d) Elaborar a programação, tabelas, as súmulas e apuração dos resultados das partidas;
- e) Organizar o momento de 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.
- d) Providenciar e/ou solicitar o transporte das equipes.

### TÍTULO III

#### CAPÍTULO I - DOS PODERES

**Art. 7º.** Nos **JOGOS e+E=10** será reconhecido o seguinte poder:

- a) Comissão Organizadora;

### TÍTULO IV

#### CAPÍTULO I - DATAS DOS JOGOS

**Art. 8º.** A realização dos **JOGOS e+E=10** acontecerão conforme Calendário abaixo:

CALENDÁRIO JOGOS e+E=10		
	Início	Término
Inscrições de equipes (Futsal/Futebol 7 - Vôlei/Vôlei de Praia)	26/fevereiro	12/março

Inscrições de equipes Basquete/Basquete 3x3	17/março	26/março
Abertura do sistema para atualização dos atletas	26/fevereiro	15/dezembro
Fases Regionais e Finais	19/março	15/dezembro

### CAPÍTULO II - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

**Art. 9º.** As modalidades que serão disputadas nos **JOGOS e+E=10** serão as seguintes:

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

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

§ 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
Basquete 3x3	04 fixo	15
Futsal	05 fixo	15

Futebol 7 Society	07 fixo	15
Voleibol	06 fixo	15
Vôlei de Praia	04 fixo	15
Natação	04 fixo	x

§ 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.

**Art. 12º.** Ao aluno/atleta caberá respeitar o regulamento, os coordenadores, técnicos, seus companheiros, adversários, árbitros e espectadores.

**Art. 13º.** 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.

**Parágrafo único.** O acadêmico da regional poderá acompanhar e comandar a equipe, desde que acompanhado de um professor ou servidor do Núcleo Regional ao qual está representando.

**Art. 14º.** Atletas nascidos em 2007, inscritos nos jogos, ao completarem 18 anos em 2025, serão vetados da participação ou da continuidade de participação nos **Jogos e+E=10**.

## CAPÍTULO II - DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

**Art. 15º.** Somente poderão participar dos **JOGOS e+E=10**, 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 2007 (*até a data de aniversário em 2025) / 2008 / 2009.
SUB 15	Nascidos 2010 / 2011
SUB 13	Nascidos 2012 / 2013
SUB 11	Nascidos 2014 / 2015

**Obs: Exceção a natação.**

**Art. 16º.** 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 de sanções determinadas pela Coordenação dos Jogos e+E=10. Os documentos originais válidos como forma de comprovação são: cédula de identidade, carteira de trabalho e/ou passaporte.

**Art. 17º.** 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. 18º.** Fica automaticamente suspenso do jogo seguinte o aluno/atleta que receber um cartão vermelho (expulsão); ou membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

**Art. 19º.** Fica automaticamente suspenso da modalidade nos **Jogos do e+E=10 2025**, o membro da Comissão Técnica que for reincidente na exclusão de jogo (2ª expulsão em jogos da mesma modalidade).

**Art. 20º.** 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. 21º.** Para que uma equipe possa ser inscrita na **JOGOS e+E=10**, deverá seguir os seguintes procedimentos:

a) Em todas as modalidades, os centros deverão **solicitar uma SENHA junto a Comissão Organizadora**, pelo **telefone 3350-3756**, durante o horário de expediente (das 08:00 às 12:00 horas e das 13:00 às 17:00 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:

<https://esporte.curitiba.pr.gov.br/conteudo/iniciacao-esportiva/788>

=> 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:

<https://esporte.curitiba.pr.gov.br/conteudo/iniciacao-esportiva/788>

=> 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:

<https://esporte.curitiba.pr.gov.br/conteudo/iniciacao-esportiva/788>

=> 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. 22º.** 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 dos **JOGOS e+E=10** 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, salvo os casos descritos nos regulamentos específicos de cada modalidade.

### CAPÍTULO IV - DO CONGRESSO TÉCNICO

**Art. 23º.** 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 26 de fevereiro (quarta-feira) e 12 de março (quarta-feira), turnos manhã e

tarde com 1 representante de cada Núcleo nas modalidades específicas, conforme cronograma encaminhado por e-mail.

## **CAPÍTULO V - DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO**

**Art. 24º.** Os **JOGOS e+E=10** serão disputados em duas fases:

- a) Fases regionais (classificatórias) todas as equipes do grupo (“chave”) inscritas se enfrentarão em turno único;
- b) Finais, em caráter eliminatório, as equipes classificadas;
- c) De acordo com número de equipes o sistema de competição pode ser definido pela coordenação.

## **CAPÍTULO VI - DA PREMIAÇÃO**

**Art. 25º.** 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. 26º.** A arbitragem será providenciada pela coordenação do e+E=10.

## **CAPÍTULO VIII - DOS UNIFORMES**

**Art. 27º.** 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. 28º.** 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. 29º.** 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. 30º.** A comunicação oficial dos **JOGOS e+E=10** 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;

<https://esporte.curitiba.pr.gov.br/conteudo/iniciacao-esportiva/788>

=> 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 – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 31º.** A comissão organizadora dos **JOGOS e+E=10** 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 e+E=10** 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 e+E=10**, 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 e+E=10.

**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 coordenação dos jogos.

**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

### BASQUETE

1. A competição de basquete 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 15 e 17** será obedecido o seguinte critério:
  - 2.1. o tempo de jogo será de 36 (trinta e seis) minutos, divididos em quatro quartos de 9 (nove) minutos, sendo cronometrados o último minuto 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 disputa de lance livre sendo:
    - 2.2.1. Alternadamente se executarão 03 (três) arremessos de lance livre direto na marca de lance livre para cada equipe, que deverão ser executados por três jogadores diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início dos arremessos dentre os jogadores constantes na súmula da partida e que não tenham sido expulsos.
    - 2.2.2. Se depois de cada equipe executar os lances livres dos 03 (três) primeiros arremessos, e ambas as equipes tenham convertido a mesma quantidade de arremessos, ou não tenham convertido nenhum, a execução dos arremessos deverá continuar até o momento que uma das equipes, executando o mesmo número destas, obtenha vantagem de um arremesso a mais que a outra;
      - 2.2.3. Estes arremessos adicionais de lance livre (2.2.2.) deverão ser executadas por jogadores diferentes, indicados ao árbitro pelo capitão da equipe antes do início dos arremessos dentre os jogadores constantes na súmula da partida e que não tenham sido expulsos e que não tenham executado os 03 (três) primeiros.
3. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
  - 3.1. camisas ou regatas numeradas;
  - 3.2. *shorts*.
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 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.
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 (se autorizado pelo(a) responsável do aluno/atleta).
6. As equipes deverão preferencialmente apresentar-se na hora prevista de seu jogo e/ou prova com uniforme apropriado.
7. Poderão ser inseridos no máximo 05 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.

**“Parágrafo único.** O acadêmico da regional poderá acompanhar e comandar a equipe, desde que acompanhado de um professor ou servidor do Núcleo Regional ao qual está representando.”

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 2 equipes);
  - 9.2. saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas;
  - 9.3. ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
  - 9.4. saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
  - 9.5. ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
  - 9.6. 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.
10. 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.
11. Não serão permitidos atletas federados participar dos jogos e festivais, mesmo tendo saído no ano vigente.
12. Em todas as categorias será permitido a inclusão de 2 (duas) alunas/atletas do gênero feminino nascidas em ano anterior ao da categoria em equipe de gênero masculino. Ex.: Categoria SUB-15 (nascidos em 2010 e 2011, podem participar até duas atletas nascidas em 2009).
13. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da JOGOS e+E=10.

## BASQUETE 3X3

1. A competição de Basquete 3X3 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. Nesta modalidade os jogos serão disputados nas categorias **sub14, sub15 e sub17** será obedecido o seguinte critério:
  - 2.1. o tempo de jogo será de 10 (dez) minutos, em único período.
  - 2.2. o cronometro de jogo deverá ser parado durante as situações de bola morta e lances livres.
  - 2.3. o cronometro deverá ser reiniciado:
    - 2.3.1. Durante um check ball, a bola está à disposição do(a) jogador(a) de ataque após o *check ball* ter sido completado;
    - 2.3.2. Após ultimo arremesso de lance livre convertido, a próxima equipe de ataque está com a posse de bola;
    - 2.3.3. Após último arremesso de lance livre não convertido a bola continua viva, a bola toca ou é tocada por qualquer jogador(a) na quadra de jogo.
  - 2.4. em caso de empate, o desempate far-se-á em período extra. Deverá haver um intervalo de 1 minuto antes da prorrogação começar. A primeira equipe que fizer 2 pontos na prorrogação vence o jogo.
3. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
  - 3.1. camisas ou regatas numeradas;
  - 3.2. *shorts*.
4. Em caso do não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO / OxW em favor da equipe presente (sendo “W” colocado para equipe vencedora), para equipe vencedora o resultado do jogo não deve ser considerado para cálculo da média de pontos (average score) enquanto para equipe perdedora o resultado deve ser considerado 0. 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 (se autorizado pelo(a) responsável do aluno/atleta).
6. As equipes deverão preferencialmente apresentar-se na hora prevista de seu jogo e/ou prova com uniforme apropriado.
7. Poderão ser inseridos no máximo 05 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.

**“Parágrafo único.** *O acadêmico da regional poderá acompanhar e comandar a equipe, desde que acompanhado de um professor ou servidor do Núcleo Regional ao qual está representando.*”
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 2 equipes);
  - 9.2. saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas;
  - 9.3. ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
  - 9.4. saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
  - 9.5. ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

9.6. 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.

10. A bola de jogo será 7.8 (masculino) e 6.8 (feminino) para as categorias sub14, 15 e 17.

11. Não serão permitidos atletas federados participar dos jogos e festivais, mesmo tendo saído no ano vigente.

12. Em todas as categorias será permitido a inclusão de 2 (duas) alunas/atletas do gênero feminino nascidas em ano anterior ao da categoria em equipe de gênero masculino. Ex. Categoria Sub-14 (nascidos em 2011, podem participar atletas do gênero feminino nascidas em 2010)

13. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da JOGOS e+E=10.

## FUTSAL - COPA e+E=10 MAESTRO DA BOLA

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. meias e caneleiras – opcional;
  - 2.4. calçado esportivo;
  - 2.5. o uso de óculos só será permitido com material apropriado para prática esportiva.
3. Em caso de 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.
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 receberem dois cartões amarelos (advertência);
  - 7.3. membros da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo;
  - 7.4. os cartões recebidos na fase de grupos são desconsiderados na fase eliminatória simples.
8. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição:
  - 8.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa independente da fase. Assim, este aluno/atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo (independe da fase).
  - 8.2. A contagem dos cartões é reiniciada quando encerrada a fase classificatória e iniciado as fases finais.
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.
  - 10.2. Não haverá direito a tempo técnico durante as partidas.
  - 10.3. A bola de jogo será Max 500 (1000), 200 e 100, 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. Na categoria sub 11 se respeitarão as seguintes regras para a *reposição* de bola no tiro de meta;
- 12.1. No tiro de meta a equipe adversária deve respeitar a distância de 10 metros;
  - 12.2. Não será permitido arremesso de meta direto na meia quadra adversária;
  - 12.3. Em caso de uma equipe não respeitar os itens 12.1 e 12.2, será feito uma orientação pela arbitragem para a primeira ocorrência. A partir da segunda ocorrência, independente da equipe, será revertida a posse de bola através de um lateral na marca divisória de meia quadra.
13. Em todas as categorias será permitido participação de até 2 alunas/atletas nascidas em um ano anterior ao permitido pela categoria. Ex.: Categoria SUB-13 (nascidos em 2012 e 2013, podem participar até duas atletas nascidas em 2011).
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da JOGOS e+E=10.

## FUTEBOL 7 SOCIETY

1. A competição de Futebol 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 Futebol 7 Society será disputada nas categorias Sub 15, Sub 13 e Sub 11, no naípe masculino. Cada centro de esporte e lazer poderá inscrever 01 equipe por categoria.
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. meiões 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.
6. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.
7. As inscrições, a inclusão e atualização dos atletas será via sistema jogos.
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:
  - 9.1. A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa independente da fase. Assim, este aluno/atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo (independe da fase).
  - 9.2. A contagem dos cartões é reiniciada quando encerrada a fase classificatória e iniciado as fases finais.
10. A contagem de pontos será a seguinte:
  - 10.1. Vitória - 3 pontos;
  - 10.2. Empate - 1 ponto;
  - 10.3. Derrota - 0 ponto;
  - 10.4. 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:

- 11.1. 1º Número de vitórias;
- 11.2. 2º Saldo de gols;
- 11.3. 3º Menor número de gols sofridos;
- 11.4. 4º Sorteio.

12. Nas categorias **15, 13, 11** serão obedecidos os seguintes critérios:

- 12.1. O tempo dos jogos acontecerá da seguinte forma:
  - Dois tempos de 15 min, sem direito à tempo técnico;
  - Na fase final, em caso de empate teremos 3 cobranças alternadas de pênaltis, em caso de novo empate cobranças alternadas até ocorrer o desempate (perdeu e a outra equipe converteu acaba a disputa);
- 12.2. Em todas as categorias será permitido participação de até 2 alunas/atletas nascidas em um ano anterior ao permitido pela categoria. Ex.: Categoria SUB-13 (nascidos em 2012 e 2013, podem participar até duas atletas nascidas em 2011);
- 12.3. A bola de jogo será específica de Futebol Society ou modelo equivalente.

13. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS e+E=10.

## NATAÇÃO

1. O Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude (SMELJ) dispõem sobre a competição “Troféu e+E=10 de Natação”.
2. O Troféu e+E=10 de 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 troféu 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.
3. A organização e a coordenação do Troféu e+E=10 de Natação ficará a cargo dos Núcleos Regionais em colaboração com o Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude.
4. Será responsabilidade do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude:
  - 4.1. Indicar a Comissão Organizadora do Troféu e+E=10 de Natação de cada Núcleo Regional que inclui a chefia de núcleo e um professor responsável;
  - 4.2. Elaborar o Regulamento Geral e Específico Troféu e+E=10

de Natação;

- 4.3. Providenciar a abertura das inscrições através do Sistema Jogos;
  - 4.4. Elaborar as provas a serem realizadas nas determinadas categorias, bem como as súmulas;
  - 4.5. Solicitar a premiação;
5. O Troféu e+E=10 de Natação será realizado preferencialmente em 3 etapas/troféus correspondentes as modalidades de natação conforme calendário a ser divulgado pela comissão organizadora.

CATEGORIA	IDADE	ANO DE NASCIMENTO
MIRIM I	9 anos	2016
MIRIM II	10 anos	2015
PETIZ I	11 anos	2014
PETIZ II	12 anos	2013
INFANTIL I	13 anos	2012
INFANTIL II	14 anos	2011
JUVENIL	15 anos	2010
JÚNIOR	16 e 17 anos	01/01/2008 a 31/12/2009

6. O Troféu e+E=10 de Natação será disputado a partir das seguintes diretrizes:
  - 6.1. Cada centro de esporte e lazer poderá inscrever 04 atletas por prova individual;
  - 6.2. Cada atleta poderá participar de até 03 provas individuais;
  - 6.3. Cada centro de esporte e lazer poderá inscrever 01 equipe de revezamento, masculino e feminino;
  - 6.4. Atletas de Triathlon podem participar se forem cadastrados na natação;
  - 6.5. 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;

- 6.6. Os atletas deveram ser inscritos em sua própria categoria, não podendo participar da categoria acima.
7. 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.
8. 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.
9. Somente poderão participar do Troféu e+E=10 de 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.
10. 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.
11. As **inscrições** para o Troféu e+E=10 de 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.
12. 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.
13. Para que uma equipe possa ser inscrita no Troféu e+E=10 de Natação, deverá seguir os seguintes procedimentos:
  - 13.1. Em todas as modalidades, os centros deverão **solicitar uma SENHA junto a Comissão Organizadora**, pelos **telefones 3350-3756 e/ou 3350-3704**, durante o horário de expediente (das 08:00 às 12:00 horas e das 13:00 às 17:00 horas). Esta SENHA servirá para todos os jogos.
  - 13.2. 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>
  - 13.3. 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>
14. Quanto ao balizamento:
  - 14.1. O balizamento das provas será realizado 48h antes da competição e disponibilizado 24h antes das provas.
  - 14.2. Se necessário solicitaremos o tempo (cronometrado) dos atletas para a realização do balizamento até 72h antes do evento.
  - 14.3. Após a conclusão do balizamento, os atletas inscritos não poderão ser substituídos por outros e nem incluídos outros atletas nas equipes.
15. Será concedida a seguinte **premiação** aos participantes:

15.1. Medalhas para os atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugar em cada prova disputada;

15.2. Medalhas para todos os paratletas.

16. A forma de disputa será em classificação final por tempo.

16.1. Serão considerados para classificação final de cada prova os melhores tempos.

16.2. 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.

17. Não serão permitidos atletas federados participar dos jogos e festivais, mesmo tendo saído no ano vigente.

18. Não serão permitidos atletas participarem em categorias diferentes, até mesmo no revezamento.

19. Não serão permitidos empréstimo de atletas de diferentes clubes.

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

PROVA CATEGORIAS	MIRIM I		MIRIM II		PETIZ I		PETIZ II		INFANTIL I		INFANTIL II		JUVENIL		JUNIOR	
	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M
25m LIVRE	X	X	X	X	X	X	X	X								
25m COSTAS	X	X	X	X	X	X	X	X								
25m PEITO	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
25m BORBOLETA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
50m LIVRE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
50m COSTAS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
50m PEITO													X	X	X	X
50m BORBOLETA													X	X	X	X

100m LIVRE								X	X	X	X	X	X	X	X
100 MEDLEY								X	X	X	X	X	X	X	X
Número de provas	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

PROVA CATEGORIAS	MIRIM I/II		PETIZ I/II		INFANTIL I/II		JUVENIL JUNIOR	
	F	M	F	M	F	M	F	M
Revezamento 4 x 25m	X	X	X	X	X	X		
Revezamento 4 x 50m							X	X
Número de provas	2	2	2	2	2	2	2	2

20. Durante o Troféu e+E=10 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 coxofemorais.
- 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).

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

- 21.1. Parte técnica;
- 21.2. Repasse de informações gerais;
- 21.3. Outras solicitações.

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

23. O Congresso Técnico será realizado no dia **12 de março** (quarta-feira) às 8h30.

24. A comunicação oficial do Troféu e+E=10 de 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;
- 24.1. 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.
- 24.2. A Comissão organizadora não se responsabilizará pelo não conhecimento das alterações publicadas em boletins e notas oficiais quando por incapacidade operacional do sistema eletrônico.
25. No Troféu e+E=10 de Natação, as pessoas físicas ou jurídicas que infringirem este regulamento e/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.
26. A Comissão organizadora do Troféu e+E=10 de 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.
27. Os participantes do Troféu e+E=10 de 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.
28. Qualquer consulta atinente ao Troféu e+E=10 de 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.
29. As equipes/atletas deverão apresentar-se na hora prevista de sua prova com traje apropriado da modalidade.
30. À Comissão Organizadora compete interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos deste regulamento.

## 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, tendo como limite 25 (vinte e cinco) 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, tendo como limite 18 (dezoito) 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.
    - 4.2. 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. O acadêmico da regional poderá acompanhar e comandar a equipe, desde que acompanhado de um professor ou servidor do Núcleo Regional ao qual está representando.
11. Não serão permitidos atletas federados participar dos jogos e festivais, mesmo tendo saído no ano vigente.
12. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora dos Jogos e+E=10.

## 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 Vôlei de praia 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 e 15** será:
  - 3.1. A competição será disputada por duplas;
  - 3.2. Os jogos serão disputados em um *set* vencedor 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;
  - 3.3. 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;
  - 3.4. 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, tendo como limite 21 (vinte e um) pontos.
  - 3.5. A altura das redes serão as seguintes:
    - 3.5.1. Sub 17:
      - masculino: 2,43m;
      - feminino: 2,24m.
    - 3.5.2. Sub 15:
      - masculino: 2,35m
      - feminino: 2,20m
- 3.6. A quadra terá 16mx8m.
4. O formato da competição na categoria **Sub 13** será:
  - 4.1. A competição será disputada em quartetos (4x4).
  - 4.2. 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;
  - 4.3. 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.
  - 4.4. 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.
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 pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
  - 5.3. saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
  - 5.4. sorteio.
6. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
  - 2 pontos por vitória;
  - 1 ponto por derrota;

7. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/atletas.
8. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.
9. A pontuação das partidas pode ser ajustada pela Coordenação dos jogos e+E=10, conforme necessário para o melhor desenvolvimento da competição.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS DO EE10.