



REGULAMENTO

2026



Prefeitura de
CURITIBA

PREFEITURA MUNICIPAL DE CURITIBA
SECRETARIA MUNICIPAL DE 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

José Severiano Machado Netto
Diretor do Departamento de Esporte

Eduardo Kitaka
Gerente

Keleen Cristiane Sasaki
Gerente

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 3756
www.curitiba.pr.gov.br
ee10@smelj.curitiba.pr.gov.br

V. 1.0 - 10/03/2026

REGULAMENTO GERAL 2026

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	05
CAPITULO II	DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO	05
CAPITULO III	DOS PRAZOS E PROC. DE INSCRIÇÃO	06
CAPITULO IV	DO CONGRESSO TÉCNICO	07
CAPITULO V	DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO	07
CAPITULO VI	DA PREMIAÇÃO	07
CAPITULO VII	DA ARBITRAGEM	07
CAPITULO VIII	DOS UNIFORMES	08
CAPITULO IX	DOS BOLETINS E NOTAS OFICIAIS	08
TÍTULO VI		
CAPITULO I	DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	08
REGULAMENTOS ESPECÍFICOS		
BASQUETEBOL		10
FUTSAL - COPA e+E=10 MAESTRO DA BOLA		12
FUTEBOL 7		14
NATAÇÃO		16
VOLEIBOL		20
VÔLEI DE PRAIA		22

REGULAMENTO GERAL

JOGOS ESCOLA + ESPORTE=10

TÍTULO I

CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. O Departamento de Esporte da Secretaria Municipal de 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 Programa 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;
- b) Comitê de ética (em implantação).

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 *	25/fevereiro	11/março
Abertura do sistema para atualização dos atletas	18/março	27/novembro
Fases Regionais e Finais	11/março	29/novembro

**Sistema Jogos, inscrições de 25/02 a 11/03 para as seguintes modalidades:*

- *Basquete (Sub 15 e 17)*
- *Futebol 7 (Sub 11, 13 e 15)*
- *Futsal (Sub 11, 13, 15 e 17)*
- *Vôlei (Sub15 e 17)*

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;**

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

§ 3º. A realização das competições em cada categoria fica condicionada ao número de equipes inscritas. Sendo necessário o mínimo de 3 equipes inscritas (da mesma categoria, gênero e período).

§ 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	03 fixo	04
Futsal	05 fixo	15
Futebol 7	07 fixo	15
Voleibol	06 fixo	15
Vôlei de Praia	02	03
Natação	ESPECÍFICO	ESPECÍFICO

§ 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 2008, inscritos nos jogos, ao completarem 18 anos em 2026, 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 2008 (*até a data de aniversário em 2026) / 2009 / 2010.
SUB 15	Nascidos 2011 / 2012
SUB 13	Nascidos 2013 / 2014
SUB 11	Nascidos 2015 / 2016

Obs: Exceção a natação.

Art. 16º. É obrigatório que o responsável pela equipe apresente os documentos a mesa em dia de jogo. Em caso de dúvida em relação à matrícula, idade e/ou identidade de algum aluno/atleta, a Comissão Organizadora fará a devida conferência, sob pena de sanções determinadas pela Coordenação dos Jogos e+E=10. Os documentos, podem ser apresentados no formato físico (original ou cópia simples) ou digital. Os documentos válidos como forma de comprovação são: cédula de identidade, carteira de

trabalho e/ou passaporte, caso estrangeiro poderá apresentar Carteira de Registro Nacional Migratório (CRNM/antigo RNE).

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 2026**, 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.

Art. 21º. A Coordenação dos jogos do e+E=10 não se responsabilizará por todo e qualquer dano decorrente da utilização de óculos não adaptado a prática esportiva.

Art. 22º. A equipe que for penalizada por deixar de cumprir com as condições do capítulo II, será considerada a perdedora do jogo, com valores de placar similares ao W.O. específicos de cada modalidade.

CAPÍTULO III - DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 23º. 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 o mínimo de atletas de acordo com o quadro do artigo 10º do Capítulo I – Da composição das equipes. 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, o ajuste da equipe é obrigatório para efetiva participação na competição.

Art. 24º. Para as modalidades basquete, futebol sete, futsal e vôlei, está autorizada a inscrição de, no máximo, dois atletas que não estejam relacionados na súmula (atletas volantes).

§ 1º. Nas modalidades masculinas de: Futsal, Futebol 7 e Basquetebol, poderão participar, atletas do gênero feminino e deverão ser 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 e inscrição, via sistema Jogos, de até dois atletas da categoria inferior na categoria superior subsequente (Ex.: Sub 13 => Sub 15) nas modalidades (Futsal, Futebol 7, Basquetebol e Voleibol), salvo os casos descritos nos regulamentos específicos de cada modalidade.

§ 4º. Nenhum atleta inscrito poderá participar dos **Jogos e+E=10** em duas equipes (da mesma modalidade, categoria e gênero) (exemplo: atleta inscrito em FUTSAL Sub 13 Masc. equipe A, não poderá participar das competições inscritas na FUTSAL Sub 13 equipe B e vice e versa).

Art. 25º. A equipe que for penalizada por deixar de cumprir com as condições do capítulo III, será considerada a perdedora do jogo, com valores de placar similares ao W.O. específicos de cada modalidade.

CAPÍTULO IV - DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 26º. 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 25 de fevereiro (quarta-feira) e 04 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. 27º. 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. 28º. 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. 29º. A arbitragem será providenciada pela coordenação do e+E=10.

CAPÍTULO VIII - DOS UNIFORMES

Art. 30º. 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. 31º. 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. 32º. 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. 33º. 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 X - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 34º. 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. 35º. 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. 36º. 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. 37º. 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. 38º. 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. 39º. 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. 40º. 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. 41º. 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 32 (trinta e dois) minutos, divididos em quatro quartos de 8 (oito) 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 no tempo regulamentar, far-se-á um período extra de 3 (três) minutos, sendo o último minuto cronometrado. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos períodos extras até que se conheça o vencedor;
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.
6. As equipes deverão preferencialmente apresentar-se na hora prevista de seu jogo e/ou prova com uniforme apropriado.
7. 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.”
8. O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
 - 8.1. confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
 - 8.2. saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas;
 - 8.3. ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
 - 8.4. saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
 - 8.5. ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
 - 8.6. 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.
9. 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.
10. Não serão permitidos atletas federados participar dos jogos e festivais, mesmo tendo saído no ano vigente.

11. Em todas as categorias será permitido a inclusão de alunas/atletas do gênero feminino nascidas em ano anterior ao da categoria em equipe de gênero masculino. Ex.: Categoria SUB-15 (nascidos em 2011 e 2012, podem participar atletas nascidas em 2010).
12. O tempo de jogo e/ou do período extra poderão ser ajustados pela Coordenação dos Jogos e+E=10, conforme necessário para o melhor desenvolvimento da competição.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora da JOGOS e+E=10.

FUTSAL - COPA CURITIBA 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;
 - 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.
5. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.
6. Poderão ser inseridos no máximo 02 alunos/atletas “volantes” 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 amarelos 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.
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 permitida participação de alunas/atletas nascidas em um ano anterior ao permitido pela categoria. Ex.: Categoria SUB-13 (nascidos em 2013 e 2014, podem participar atletas nascidas em 2012).
- 14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da JOGOS e+E=10.

FUTEBOL 7

1. A competição de Futebol 7 será realizado de acordo com as **regras oficiais do Federação Internacional de Futebol 7**, pela **Federação de Futebol 7 do Brasil**, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A modalidade de Futebol 7 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. meióes e caneleiras;
 - 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;
 - 8.4. os cartões amarelos recebidos na fase de grupos são desconsiderados na fase eliminatória simples.
9. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.
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. O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
 - 11.1. confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);

- 11.2. saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- 11.3. ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- 11.4. saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;
- 11.5. ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
- 11.6. menor número de cartões vermelhos;
- 11.7. menor número de cartões amarelos;
- 11.8. sorteio.

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

12. Em todas as categorias 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 alunas/atletas nascidas em um ano anterior ao permitido pela categoria. Ex.: Categoria SUB-13 (nascidos em 2013 e 2014, podem participar atletas nascidas em 2012);
- 12.3. A bola de jogo será específica de Futebol Society ou modelo equivalente.

13. Em todas as categorias não será permitida a reposição do tiro de meta diretamente na área adversária.

- 13.1. Em caso de uma equipe não respeitar o item 13, será revertido o tiro de meta;

- 13.2. Em caso de uma equipe não respeitar o item 13 fica a cargo da arbitragem se haverá uma orientação para a primeira ocorrência. A partir da segunda ocorrência, independente da equipe, será revertido o tiro / arremesso de meta.

14. 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	8 e 9 anos	2018 e 2017
MIRIM II	10 anos	2016
PETIZ I	11 anos	2015
PETIZ II	12 anos	2014
INFANTIL I	13 anos	2013
INFANTIL II	14 anos	2012
JUVENIL	15 anos	2011
JÚNIOR	16 e 17 anos	2009 e 2010

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

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

17. Para a disputa por equipes “Troféu de Campeão Geral”, será por pontos. Que serão somados considerando os resultados obtidos pelos atletas da sua equipe nas provas em que participou:

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

17.1.Nas provas de revezamento a pontuação será dobrada;

17.2.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.

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

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

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

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

V. 1.0 - 10/03/2026

PROVA CATEGORIA S	MIRI M I		MIRI M II		PETI Z I		PETI Z II		INFANTI L I		INFANTI L II		JUVENI L		JUNIO R	
	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								
25m BORBOLETA	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	X	X	X	X
50m BORBOLETA									X	X	X	X	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	

PROVA/CATEGORIAS	MIRIM I/II			PETIZ I/II			INFANTIL I/II			JUVENIL/JUNIOR		
	F	M	M	F	M	M	F	M	M	F	M	M
Revezamento 4 X 25m	X	X	X	X	X	X						
Revezamento 4 X 50m							X	X	X	X	X	X
Número de provas	3			3			3			3		

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 04 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.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA FINAL

1. A Final do Troféu e+E=10 de Natação será disputado a partir das seguintes diretrizes:

1.1. Será disputada em bateria única, entre os 8 atletas com os melhores tempos de cada prova (conquistados na 1ª e 2ª Etapa);

1.2. Cada atleta pode participar de até 4 provas.

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 vigentes, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. Cada equipe poderá inscrever no máximo 02 (dois) atletas volantes (relacionados manualmente na súmula).
 - 2.1 Será obrigatória a inscrição do número mínimo de atletas correspondente a uma equipe, conforme regulamento da competição (Capítulo I – Da composição das equipes).
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 misto - 2,15m
- 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.
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 vigentes, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A modalidade de Vôlei de praia será disputada nas categorias **Sub 17 e Sub 15**, masculino e feminino. Cada Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever até 03 duplas 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, tendo como limite de 25 (vinte e cinco) 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 18 (dezoito) pontos. Em caso de empate em 17 (dezesete) 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. A altura das redes serão as seguintes:
 - 5.1.1. Sub 13:
 - masculino: 2,20m
 - feminino: 2,10m
6. O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:
 - 6.1. confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
 - 6.2. saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
 - 6.3. saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
 - 6.4. sorteio.

7. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
- 2 pontos por vitória;
 - 1 ponto por derrota;
8. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos/atletas.
9. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.
10. A pontuação das partidas pode ser ajustada pela Coordenação dos Jogos e+EE=10, conforme necessário para o melhor desenvolvimento da competição.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos do EE10.