

COMISSÃO DE HONRA

MOACYR ELIAS FADEL JUNIOR

Prefeito Municipal

ALVARO TELLES

Vice-Prefeito Municipal

MARCOS VINICIOS DE ROCCO

Secretário Municipal de Esporte e Juventude

SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE E JUVENTUDE

Supervisão Geral

✓ Marcos Vinicios de Rocco

Coordenação Geral

✓ Ted Jefferson Chagas

Coordenação Técnica/Secretaria Geral

✓ Ismael Babi Filho/Marcio Eloir Kops

Coordenação de Modalidades Esportivas/Jogos de Mesa

✓ Elcio de Souza / Ana Carolina Mascarenhas

Coordenação de Modalidades Culturais

✓ Karina Milleo Bueno

Coordenação do Departamento de Infra estrutura

✓ Manoel Braga/Ademir/João Maria dos Santos

Coordenação do Departamento de Solenidades

✓ Karina Milleo Bueno

Coordenação do Departamento de Premiação

✓ Renata Moraes/Emerson Pilati

Coordenação de Arbitragem

✓ Fabio Tadeu Sampaio

Coordenação de Alimentação

✓ Marcio Roberto Choma

Coordenação de Transporte

✓ Renato Oscar Cordeiro

Coordenação de Alojamento

✓ Thiago Willian Schoembaecler

REGULAMENTO GERAL

TÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

ART. 1º. Os Jogos Estudantis de Castro – JECA 2017, evento esportivo e cultural do município, são promovidos pela Prefeitura Municipal de Castro com realização por meio de sua Secretaria Municipal de Esporte e Juventude, é regularizado genericamente pela legislação vigente aplicável, e especificamente, pelas disposições contidas neste Regulamento e atos administrativos expedidos pela autoridade pública, no exercício de suas atribuições.

Lei Orgânica: Art. 125 – O município fomentará as práticas desportivas, especialmente nas escolas a ele pertencentes.

Parágrafo Único – Ficam instituídos os Jogos Estudantis Castrenses – JECA como patrimônio de expressão cultural e esportiva do Município, assegurada a sua realização anualmente e constando no Calendário escolar, (Redação dada pela Emenda à Lei Orgânica nº 3, de 20 de setembro de 1995).

Parágrafo Primeiro: A regulamentação complementar e subsequente, bem como os atos de comunicação aos participantes dos Jogos Estudantis de Castro serão formalizadas através de documentos oficiais expedidos e publicados no site oficial dos jogos, pela autoridade administrativa, comissões ou órgãos competentes.

Parágrafo Segundo: Poderão participar do evento todos os estabelecimentos de ensino básico fundamental, séries iniciais: 1º ao 5º ano, séries finais: 6º ao 9º ano, ensino médio do município de Castro observada as disposições previstas na Legislação específica e no presente Regulamento.

ART. 2º. Todas as pessoas físicas e jurídicas que participarem dos Jogos Estudantis de Castro serão consideradas conhecedoras da legislação esportiva aplicável e das disposições contidas neste Regulamento, e igualmente, dos atos administrativos complementares.

ART. 3º. Para efeito deste regulamento serão consideradas equivalentes às denominações; Secretaria Municipal do Esporte, SMEJ ou ainda CCO, Jogos Estudantis de Castro.

TÍTULO II – DOS PRINCÍPIOS

ART. 4º. Os Jogos Estudantis de Castro fundamentam-se nos princípios decorrentes da política do município de Castro para o desenvolvimento do esporte, do lazer e da cultura. São eles: da democratização, do direito social, da educação, da qualidade, da segurança e da eficiência.

TÍTULO III – DOS OBJETIVOS

ART. 5º. São objetivos dos Jogos Estudantis de Castro previstos neste Regulamento:

- I. promover a integração sócio-esportiva e cultural entre os vários estabelecimentos de ensino do município, e as pessoas que os representam;
- II. proporcionar o desenvolvimento integral do estudante castrense como ser social, autônomo, democrático e participante, contribuindo para o pleno exercício da cidadania;
- III. contribuir decisivamente com as atividades desportivas e culturais estudantis do município, descobrindo e incentivando novos valores, proporcionando o aprimoramento das forças físicas, psíquicas, morais, cívicas, culturais e sociais do educando através da prática formal do esporte e cultura;
- IV. estimular o desenvolvimento técnico esportivo e cultural das representações estudantis municipais, buscando avaliar e apresentar subsídios a partir da análise científica, quantitativa e qualitativa;
- V. interagir com os demais segmentos da comunidade que contribuem direta ou indiretamente para o desenvolvimento do esporte em Castro.

TÍTULO IV – DA ADMINISTRAÇÃO E ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA

CAPÍTULO I – DA ADMINISTRAÇÃO ESPORTIVA

ART. 6º. Os Jogos Estudantis de Castro presentes neste Regulamento são administrados pela Prefeitura Municipal de Castro, com o aval da comunidade esportiva do município, cabendo a Secretaria de Esporte e Juventude apresentar as propostas à comunidade esportiva desde que em consonância com a política e as determinações legais.

Parágrafo Único: Para os efeitos do disposto neste artigo, entende-se por administração esportiva as ações adotadas, desenvolvidas e executadas que evidenciam o caráter social, político, econômico e cultural dos Jogos Estudantis de Castro, elaborados a partir de critérios técnicos e com rigor científico.

CAPÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA

ART. 7º. Os Jogos Estudantis de Castro presentes neste Regulamento são organizados, dirigidos e/ou supervisionados pela Secretaria Municipal do Esporte, com a co-participação das demais Secretarias e Departamentos da Prefeitura Municipal de Castro.

SEÇÃO I – DA COMISSÃO TÉCNICA

ART. 8º. O Supervisor Geral será o Secretário Municipal de Esporte e Juventude, ou pessoa por ele designada.

Parágrafo Primeiro: O Supervisor Geral designará o coordenador geral dos jogos, bem como poderá criar tantos outros cargos que se fizerem necessário.

Parágrafo Segundo: A CCO dos Jogos Estudantis de Castro será designada pelo Supervisor Geral.

Parágrafo Terceiro: O mandato da CCO terminará com a formação da que lhe suceder, sendo seus cargos os seguintes:

- ✓ Supervisor Geral;
- ✓ Coordenação Geral;
- ✓ Coordenação Técnica;
- ✓ Secretaria Geral;
- ✓ Coordenação do Departamento de Alimentação;
- ✓ Coordenação do Departamento de Alojamento;
- ✓ Coordenação do Departamento de Infraestrutura;
- ✓ Coordenação do Departamento de Modalidades Esportivas/Jogos de Mesa;
- ✓ Coordenação do Departamento de Solenidades;
- ✓ Coordenação do Departamento de Arbitragem;
- ✓ Coordenação do Departamento de Transporte;
- ✓ Coordenação do Departamento de Premiação;
- ✓ Assessoria de imprensa.

ART. 9º. Os cargos da CCO serão preenchidos por professores e/ou funcionários da Secretaria de Esporte e Juventude, ou por convidados, a critério do Supervisor Geral e/ou Coordenador Geral.

ART. 10º. Os Jogos Estudantis de Castro serão realizados no período indicado no ANEXO I do presente Regulamento.

ART.11. As disputas serão realizadas nos locais, dias e horários determinados pela Coordenação Técnica dos Jogos Estudantis de Castro, e em nenhuma hipótese poderão ser recusados pelos participantes.

SEÇÃO II – DAS ATRIBUIÇÕES DA CCO

ART.12. À Coordenação Geral, além da responsabilidade pela organização, direção e execução dos Jogos Estudantis de Castro, compete:

- I. cumprir e fazer cumprir o presente Regulamento;
- II. representar oficialmente a CCO durante a realização dos Jogos Estudantis de Castro;
- III. fiscalizar todas as atividades dos Jogos Estudantis de Castro;
- IV. assinar atas das sessões que presidir, os relatórios e toda a correspondência expedida;
- V. nomear os membros da Comissão de Ética;
- VI. exercer o voto de qualidade nas reuniões da CCO.

ART.13. À Coordenação Técnica compete:

- I. coordenar e orientar os setores sob sua responsabilidade;
- II. organizar e dirigir toda a parte técnica dos jogos;
- III. apresentar o relatório técnico final dos jogos;
- IV. ter a seu cargo expediente dos Jogos Estudantis de Castro.

ART.14. À Secretaria Geral compete:

- I. expedir convites aos estabelecimentos de ensino;
- II. secretariar as sessões da CCO;
- III. providenciar as inscrições das escolas participantes e atletas por elas apresentados;
- IV. registrar e tornar público os resultados das competições;
- V. redigir toda correspondência dos Jogos Estudantis de Castro;
- VI. registrar em atas todas as decisões tomadas nas reuniões da 30ª edição dos Jogos Estudantis de Castro.

ART.15. Aos Coordenadores dos Departamentos compete à coordenação e a orientação dos setores sob sua responsabilidade, bem como informar à Supervisão e/ou à Coordenação Geral o andamento e procedimentos adotados para o evento.

SEÇÃO III – DOS ÓRGÃOS JUDICANTES

ART.16. A justiça e a disciplina desportiva serão exercidas durante a 30ª edição dos Jogos Estudantis de Castro – JECA, pela Comissão de Ética (CE) de caráter pedagógico e disciplinar, obedecendo às disposições contidas no Código de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva (COJDD) em vigor e será exercida pelos órgãos abaixo relacionados.

Parágrafo Primeiro:A Comissão de Ética (CE) atuará de forma específica em todas as fases dos Jogos Estudantis de Castro – JECA, e será assim constituída:

- I. um representante da Justiça Desportiva;
- II. um representante da Secretaria Municipal de Esporte e Juventude– SMEJ;
- III. um representante do Conselho Tutelar;
- IV. 02 (dois) professores de Educação das Escolas/Colégios participantes, sendo 02 (dois) titulares e (02) suplentes, a serem definidos através de sorteio ou indicação, na Sessão Preliminar;

ART.17. As punições proferidas pelo órgão julgante, contra pessoas jurídicas (Estabelecimento de Ensino), serão atribuídas de acordo com a modalidade, sexo e grupo.

ART.18. As punições proferidas pelo órgão julgante, contra pessoas físicas (dirigentes, técnicos, atletas, etc.), são extensivas para edições subsequentes dos Jogos Estudantis de Castro independente da modalidade, sexo, grupo ou função.

CAPÍTULO III – DO CONGRESSO

ART.19. Durante a realização dos Jogos Estudantis de Castro, os estabelecimentos participantes se reunirão em Congresso, sob a direção da Secretaria Municipal de Esporte e Juventude, a fim de deliberar acerca das questões definidas neste Regulamento.

Parágrafo Primeiro: Cada estabelecimento inscrito poderá ser representado por qualquer um dos integrantes relacionados na Credencial, durante as várias sessões do Congresso.

Parágrafo segundo: Para as sessões do Congresso, o não comparecimento de um representante devidamente credenciado pelo estabelecimento de ensino participante, implicará na impossibilidade de requerer impugnação de qualquer das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.

Parágrafo Terceiro: Só poderão manifestar-se e ter direito a voto nas sessões do Congresso, representantes devidamente credenciados pelo Diretor do Estabelecimento de Ensino.

ART. 20. O Congresso compreende as seguintes sessões:

- I. Sessão Preliminar;
- II. Sessão Técnica;
- III. Sessão Especial;
- IV. Sessão Extraordinária.

SEÇÃO I - DA SESSÃO PRELIMINAR

ART. 21. A Sessão Preliminar é a sessão que precede a realização dos *Jogos Estudantis de Castro*, sendo dividida em:

- I. Parte Solene: dirigida pelo Prefeito Municipal e/ou seu representante;
- II. Parte Técnica: dirigida pela Coordenação Técnica, tendo como finalidade:
 - A. Dirimir dúvidas, acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição;
 - B. Realizar o sorteio e composição dos grupos das modalidades esportivas.

ART. 22. A realização da Sessão Preliminar será no dia, horário e local estabelecido no ANEXO I do presente Regulamento.

ART. 23. A presença de um representante do estabelecimento devidamente credenciado na Sessão Preliminar será obrigatória, sendo que a sua ausência implicará no cancelamento automático da participação do referido estabelecimento, não sendo confirmadas suas equipes na competição.

Parágrafo Único: As questões omissas de natureza regulamentar, que requeiram solução imediata, serão resolvidas pelos representantes da Secretaria Municipal de Esporte e Juventude.

SEÇÃO II - DA SESSÃO TÉCNICA

ART. 24. A Sessão Técnica é destinada a definir padrões de condução da competição e outros assuntos correlatos às respectivas modalidades.

Parágrafo Primeiro: A realização das Sessões Técnicas ficará a critério da Comissão Técnica dos jogos, não sendo obrigatória a realização no início de cada torneio (especificamente nas modalidades individuais).

Parágrafo Segundo: Serão realizadas tantas sessões quantas forem necessárias para a concretização do disposto no "caput" deste artigo.

Parágrafo Terceiro: Cada sessão será dirigida por um representante da Comissão Técnica e um representante da Coordenação da Modalidade.

SEÇÃO III - DA SESSÃO ESPECIAL

ART. 25. A Sessão Especial é destinada a definir os participantes que integrarão os grupos para as fases subsequentes, nas diversas modalidades esportivas, quando houver necessidade.

Parágrafo Único: A Sessão Especial será dirigida por um ou mais representantes da Comissão Técnica e serão realizadas tantas sessões quantas forem necessárias para a concretização do disposto no "caput" deste artigo.

SEÇÃO IV - DA SESSÃO EXTRAORDINÁRIA

ART. 26. A Sessão Extraordinária é destinada a discutir e apreciar toda e qualquer questão ou assunto pertinente aos *Jogos Estudantis de Castro* que não sejam objeto específico de deliberação das demais sessões.

ART. 27. A Sessão Extraordinária será convocada pela Coordenação Técnica ou por dois terços dos representantes dos estabelecimentos participantes da competição.

Parágrafo Primeiro: A solicitação de convocação por parte dos Estabelecimentos de Ensino nos termos do “caput” deste artigo será formalizada por instrumento escrito, no qual constarão os motivos determinantes e a pauta específica a ser tratada.

Parágrafo Segundo: A convocação será formalizada pela Supervisão Geral e/ou Coordenação Geral, na qual constará data, local, horário e pauta específica a ser tratada.

Parágrafo Terceiro: É vedada a discussão ou deliberação de assuntos que não tenham sido objeto da pauta constante da convocação.

CAPÍTULO IV - DAS INSCRIÇÕES

ART. 28. As inscrições dos estabelecimentos de ensino nas diversas modalidades desportivas deverão ser realizadas até as datas e horários indicados no ANEXO I do presente regulamento, com o preenchimento e entrega dos seguintes documentos:

- I. Entrega do **MAPA OFÍCIO**, na SMEJ;
- II. Entrega da **RELAÇÃO IMPRESSA** de atletas, dirigentes e acompanhantes em **duas vias**, na SMEJ;
- III. Entrega da letra impressa e áudio em pen drive (para ser copiado para central de som) com extensão em WMA ou MP3 do Concurso de Interpretação Musical na SMEJ;
- IV. Entrega do texto (se houver) do Concurso de Coreografia, na SMEJ;

Parágrafo Primeiro: A entrega do MAPA OFÍCIO das equipes já é a confirmação das mesmas para participarem da 30ª edição dos Jogos Estudantis de Castro, sendo que após o envio não mais será permitida a retirada de equipes sob pena de enquadramento no **Artigo 59** do presente Regulamento.

Parágrafo Segundo: As inscrições de atletas serão feitas exclusivamente por meio do site <http://www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes/>. A *Relação Impressa* dos atletas participantes será o documento protocolado.

Parágrafo Terceiro: A não entrega da *Relação Impressa* de atletas participantes ou inscrições em outro formato, caracteriza a desistência de participação na(s) modalidade(s)/grupo(s)/sexo, sob pena de enquadramento no **Artigo 59** do presente Regulamento.

Parágrafo Quarto: Para efeito de inscrição de atletas por modalidade/grupo/sexo, deverão ser obedecidos os números mínimos e máximos permitidos, indicados no **Artigo 43**, caso este limite seja extrapolado, serão desconfirmados os últimos atletas excedentes da *Relação Impressa*.

ART. 29. Os atletas poderão ser inscritos em 2 (duas) modalidades coletivas e 2 (duas) individuais. As modalidades de Atletismo, Badminton, Bete Ombro, Coreografia, Interpretação Musical e Voleibol de Praia serão independentes, não sendo contabilizadas para efeito de participação.

ART. 30. O estudante que pertencer a dois ou mais Estabelecimentos de Ensino poderá participar exclusivamente por um deles, de sua livre escolha.

Parágrafo Único: Será de inteira responsabilidade dos atletas, dirigentes e estabelecimentos participantes, a irregularidade da participação de atleta por dois ou mais estabelecimentos na mesma competição.

ART. 31. Todos os Estabelecimentos de Ensino participantes dos Jogos Estudantis de Castro deverão inscrever-se através do site <http://www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes/>.

Parágrafo Único: Os responsáveis por equipe deverão obrigatoriamente ter seus nomes relacionados na Ficha de Dirigentes de Equipes do estabelecimento de ensino.

ART. 32. O número máximo de pessoas que poderão permanecer junto ao banco de reservas durante a 30ª edição dos Jogos Estudantis de Castro.

- 01 Técnico para cada equipe/grupo/sexo: Tênis de Mesa, Damas, Tria e Xadrez.
- 01 Técnico e 01 Auxiliar técnico para cada equipe/grupo/sexo: Basquetebol, Futebol, Futsal, Handebol, Voleibol e Futebol Suíço.
- 01 Técnico para cada equipe/grupo/sexo: Atletismo, Soletração, Badminton, Queimada, Bete Ombro e Modalidades Culturais.

Parágrafo Único: A Comissão Técnica somente poderá permanecer no banco de reservas, ou local determinado para a mesma, caso esteja devidamente inscrita na Relação de Dirigentes.

ART. 33. Os acompanhantes de equipe ou técnicos credenciados pelos Diretores de Estabelecimentos de Ensino inscritos serão corresponsáveis e responderão pela condição regular dos atletas bem como pela conduta dos mesmos no jogo.

ART. 34. São condições para a inscrição dos acompanhantes de equipe:

- I. Estar relacionado no formulário próprio na Relação de Acompanhantes de Equipe;
- II. Fazer-se acompanhar da Cédula de Identidade ou documento com foto expedido por órgão oficial que goze de fé pública;
- III. Ser maior de 18 anos;
- IV. Não ser atleta na presente edição dos *Jogos Estudantis de Castro*.

ART. 35. Todos os estabelecimentos participantes dos *Jogos Estudantis de Castro* deverão fazer suas inscrições de modalidades, atletas e dirigentes, conforme o estabelecido no presente *Regulamento*. Caso não o façam, estarão impossibilitados de participar do evento no presente ano.

ART. 36. A qualquer tempo a Secretaria Municipal de Esporte e Juventude poderá rever os processos de inscrição de modo geral. Se nesta revisão for apurada alguma irregularidade de atletas, dirigentes ou estabelecimento, os mesmos estarão passíveis das penalidades previstas no COJDD.

Parágrafo Único: Poderão ser também responsabilizados pelas inscrições de que trata este artigo, o Diretor do Estabelecimento de Ensino, o responsável pela inscrição do estabelecimento e/ou o Técnico da respectiva modalidade esportiva.

CAPÍTULO V - DOS REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

ART. 37. Os *Jogos Estudantis de Castro* serão disputados por seleções dos Estabelecimentos de Ensino, nos sexos masculino e feminino, dividido nos seguintes grupos:

- **GRUPO 0 para alunos nascidos em 2009 posteriores;**
- **GRUPO I para alunos nascidos em 2007 e 2008;**
- **GRUPO II para alunos nascidos em 2005 e 2006;**
- **GRUPO III para alunos nascidos em 2003 e 2004;**
- **GRUPO IV para alunos nascidos em 2000 , 2001 e 2002;**

Parágrafo Único: Os atletas que estiverem com idade (data de nascimento) no Grupo 0 poderão participar da competição no Grupo I, os atletas do Grupo I poderão participar do Grupo II, e assim sucessivamente para os demais grupos, sendo permitida a ascensão de apenas um grupo. Os atletas que ascenderem de grupo perderão automaticamente a condição de participação em seus grupos de origem.

SEÇÃO I – DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

ART. 38. São condições para participação dos atletas:

- I. A inteira submissão ao presente regulamento e a todas as deliberações oficiais decorrente dele;
- II. Estar matriculado em estabelecimentos de ensino básico fundamental, médio e superior de Castro e com frequência mínima para aprovação e aproveitamento escolar (boletim de escolar), quando da realização da competição.

Parágrafo Único: A data limite para transferência de aluno de estabelecimento de ensino Será dia 04/08/2017. Salvo quando transferência intermunicipal.

SEÇÃO II – DA IDENTIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTES

ART. 39. Os atletas inscritos nos *Jogos Estudantis de Castro* deverão ter indicados na *Relação Impressa* de atletas, o nome completo, a data de nascimento e o número do documento a ser utilizado para identificá-los durante a competição.

Parágrafo Primeiro: Para efeito de identificação dos atletas nos grupos 0, I, II e III será exigida a Carteira de Identificação Estudantil, a qual será confeccionada pela Secretaria Municipal de Esporte e Juventude mediante solicitação da escola interessada. Para o grupo IV será exigida Cédula de Identidade ou outro documento emitido por órgão oficial competente. O documento deverá ser dotado de fé pública em todo território nacional, possuir fotografia capaz de retratar as atuais condições físicas do seu portador, devendo ser apresentado na sua forma original ou em fotocópia devidamente autenticada em cartório. Ainda assim, será aceita a Cédula de Identidade para todos os grupos.

Parágrafo Segundo: O atleta que optar por utilizar os documentos a seguir relacionados, poderá apresentar-se diretamente à equipe de arbitragem desde que em conformidade com as determinações constantes no Parágrafo Primeiro desse Artigo:

- I. Carteira de Identificação Estudantil expedida pela Secretaria Municipal de Esporte e Juventude (exclusivamente para os grupos 0, I, II e III);
- II. Carteira de Identificação Estudantil emitida pela UNE/UBES (para todos os Grupos) desde que se encontre dentro do prazo de validade;
- III. Cédula de Identidade (RG) expedida pelas Secretarias de Segurança Pública através dos Institutos de Identificação de qualquer um dos Estados-membros da República Federativa do Brasil;
- IV. Cédula de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal;
- V. Carteira Nacional de Habilitação com foto;
- VI. Carteira de Identidade Profissional;
- VII. Carteira de Trabalho e Previdência Social expedida pelo Instituto Nacional de Seguridade Social;
- VIII. Passaporte Brasileiro expedido pela Polícia Federal.

Parágrafo Terceiro: Não serão aceitos como documentos de identidade: certidões de nascimento, CPF, certidões de casamento, protocolos, títulos eleitorais, carteiras de motorista (modelo antigo), carteiras de estudante expedida por estabelecimentos de ensino, carteiras funcionais sem valor de identidade, documentos ilegíveis, não identificáveis e/ou danificados, ou ainda documentos que não estejam especificados no parágrafo anterior.

Parágrafo Quarto: O estabelecimento que não indicar ou indicar incorretamente o número do documento a ser utilizado pelo participante nas competições, poderá regularizar sua participação nos jogos diretamente na quadra, apresentando um dos documentos previstos no Parágrafo Primeiro à equipe de arbitragem.

Parágrafo Quinto: Os atletas que possuírem documentos danificados, e optarem pela apresentação destes, somente poderão participar dos *Jogos Estudantis de Castro*, após autorização expressa da Comissão de Ética. Caso não seja concedida autorização, deverão apresentar outro documento.

Parágrafo Sexto: O prazo final para solicitação de confecção da Carteira de Identificação Estudantil será até a data especificado no ANEXO I. Para a retirada das carteirinhas na SMEJ será obrigatória a apresentação da fotocópia da certidão de nascimento. Após essa data não serão aceitas novas solicitações de emissão do documento em hipótese alguma. Em caso de extravio, será cobrada uma taxa de R\$ 10,00 para emissão da 2ª via.

Parágrafo Sétimo: As carteiras de atleta expedidas pela SEC não mais serão aceitas como documento de identificação na presente edição dos Jogos Estudantis de Castro.

ART. 40. Os dirigentes e acompanhantes inscritos através da *Relação de Dirigentes e Acompanhantes* serão identificados da mesma forma adotada para os atletas do grupo IV conforme o Artigo anterior.

ART. 41. São condições de jogo dos atletas, além do “caput” do artigo anterior:

- I. Fazer-se acompanhar do documento exigido (original ou cópia autenticada) e apresentá-lo antes do início de cada jogo;
- II. Estarem relacionados nas súmulas das modalidades coletivas ou individuais e/ou nos formulários de inscrição das modalidades individuais e coletivas.

Parágrafo Primeiro: A CCO reserva o direito de solicitar a qualquer tempo a todo atleta inscrito, documento que comprove sua identidade, idade e condição de aluno regular do estabelecimento pelo qual participa.

Parágrafo Segundo: O aluno que não puder satisfazer as exigências do parágrafo anterior estará sujeito a julgamento.

ART. 42. Os autores e co-participantes de fraudes e falsificações documentais, além das punições impostas pela Comissão de Ética, terão os autos remetidos à Justiça Comum para providências.

SEÇÃO III – DAS MODALIDADES

ART. 43. As modalidades esportivas oficiais que serão disputadas nos 29º *Jogos Estudantis de Castro – 2016*, de acordo com o respectivo número máximo de atletas permitido, por modalidade, grupo e sexo, são as seguintes:

MODALIDADES		GRUPO 0		GRUPO I		GRUPO II		GRUPO III		GRUPO IV	
		F	M	F	M	F	M	F	M	F	M
(*)	Atletismo	10	10	18	18	18	18	20	20	20	20
(*)	Badminton			02	02	02	02	02	02		
(C)	Basquetebol			10	10	12	12	12	12	12	12
(*)	Bete Ombro	03	03	03	03						
(I)	Damas	05	05	05	05						
(C)	Futsal	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
(C)	Futebol								22		22
(C)	Futebol Suíço					14		14			14
(C)	Handebol			10	10	14	14	14	14	14	14
(C)	Queimada	12	12	12	12						
(I)	Tênis Mesa					05	05	05	05	05	05
(I)	Tria	05	05	05	05						
(C)	Voleibol			06	06	12	12	12	12	12	12
(*)	Voleibol de Praia							03	03	03	03
(I)	Xadrez			05	05	05	05	05	05	05	05
(*)	Coreografia			de 08 a 20		de 08 a 20		de 08 a 20		de 08 a 20	
(*)	Interpretação Musical			01 a 30		01 a 30		01 a 30		01 a 30	

- (C) COLETIVAS
- (I) INDIVIDUAIS
- (*) INDEPENDENTES

SEÇÃO IV - DA CONTAGEM DE PONTOS

ART. 44. Para efeito de classificação final, a contagem de pontos para todas as modalidades será obtida através da seguinte tabela:

1º Lugar	30 pontos	6º lugar	07 pontos
2º Lugar	20 pontos	7º lugar	05 pontos
3º Lugar	15 pontos	8º lugar	03 pontos
4º Lugar	11 pontos	9º lugar	02 pontos
5º Lugar	09 pontos	10º lugar	01 ponto

Parágrafo Único: Em caso de empate na contagem final será adotado os seguintes critérios:

- I. Será considerado mais bem colocado o Estabelecimento de Ensino que obtiver o maior número de primeiros lugares nas diversas modalidades;
- II. Persistindo o empate, verificar-se-á quanto ao número de segundos lugares obtidos pelo Estabelecimento de Ensino e assim sucessivamente, até que se apresente o melhor colocado.

SEÇÃO V - DA CONTAGEM DE PONTOS NAS MODALIDADES

ART. 45. Para efeito de classificação dentro da modalidade, a contagem de pontos será obtida através da seguinte tabela:

1º lugar	15 pontos	5º lugar	04 pontos
2º lugar	08 pontos	6º lugar	03 pontos
3º lugar	06 pontos	7º lugar	02 pontos
4º lugar	05 pontos	8º lugar	01 ponto

Parágrafo Único: Em caso de empate na contagem final será adotado os seguintes critérios:

- I. Será considerado mais bem colocado o estabelecimento que obtiver o maior número de primeiros lugares nas diversas provas da modalidade;
- II. Persistindo o empate, verificar-se-á quanto ao número de segundos lugares obtidos pelo estabelecimento e assim sucessivamente, até que se apresente o melhor colocado.

SEÇÃO VI – DA VEDAÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

ART. 46. Para os *Jogos Estudantis de Castro* é vedada a participação de:

- I. Atletas que não preencham os requisitos exigidos no Capítulo V.

ART. 47. Será vedada a participação dos estabelecimentos de ensino como complexo escolar, ou como seleções de educandários, mesmo que tenham sede em mais de uma cidade.

CAPÍTULO VII – DA PREMIAÇÃO

ART. 48. A Prefeitura Municipal de Castro diretamente ou por intermédio de patrocinador oficial premiará, de acordo com a classificação obtida, os estabelecimentos de ensino e os atletas com as seguintes premiações de posse definitivas:

- I. Troféus do 1º ao 3º colocados na classificação geral por grupos;
- II. Troféus de participação a todas as escolas inscritas na 29ª edição dos Jogos Estudantis de Castro;
- III. Medalhas aos atletas campeões, vice-campeões, terceiros e quartos colocados das várias modalidades individuais e coletivas por grupo e sexo.

CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E TRANSITÓRIAS

ART. 49. Os *Jogos Estudantis de Castro* observarão, quanto as suas formas de disputa, as disposições contidas no *ANEXO II*, que são partes integrantes do presente *Regulamento* após a confirmação de inscritos.

ART. 50. Os *Jogos Estudantis de Castro* observarão, quanto à normalização própria das modalidades esportivas disputadas, os regulamentos técnicos (*ANEXO III*) e as regras oficiais vigentes no País.

ART. 51. Os arquivos dos *Jogos Estudantis de Castro* ficarão em poder da Secretaria Municipal do Esporte, e todos poderão ter acesso, mediante requerimento.

ART. 52. Todas as equipes participantes deverão utilizar uniformes para as disputas. Recomenda-se possuir, minimamente, 02 jogos de uniformes, sendo um de cor clara e outro de cor escura.

Parágrafo Segundo: É expressamente proibido o uso de uniformes com patrocínio de partidos políticos e/ou candidatos, cigarros, bebidas alcoólicas ou similares.

Parágrafo Terceiro: A vestimenta dos técnicos ou responsáveis das equipes será minimamente camiseta, bermuda e tênis. É expressamente proibida a permanência no banco de reservas calçando chinelos, sandálias e boné. Deve-se evitar a entrada nos locais de competição (quadra) com calçados que possam vir a causar danos nos pisos.

ART. 53. Caso as cores dos uniformes sejam similares e prejudiquem as disputas, um sorteio indicará qual das equipes deverá mudar o uniforme. O tempo para a troca dos uniformes será de 15 minutos.

Parágrafo Primeiro: O início da contagem dos 15 minutos se dará no momento que o árbitro encerrar o sorteio com os capitães das equipes.

Parágrafo Segundo: Para o primeiro jogo de cada período, o início da contagem dos 15 minutos previstos no caput deste artigo, se dará no momento em que terminarem os 15 minutos de tolerância previstos no **ART. 56**do presente *Regulamento*.

ART. 54. Nas modalidades e provas individuais somente serão programadas as competições que apresentarem um mínimo de 02 (duas) equipes inscritas.

ART. 55. Para as modalidades de dama, tria e xadrez, fica estabelecido que as escolas/colégios participantes deverão levar ao local de competição 1 (um) jogo de peças e tabuleiro.

ART. 56. Haverá uma tolerância de 15 minutos para o início do primeiro jogo de cada período, não havendo tal para os demais.

ART. 57. A pessoa física inscrita que não tiver condições de atuação na partida ou prova, por quaisquer motivos, deverá se postar ao lado contrário da mesa de controle e dos respectivos bancos de reserva nos locais de competição, se ainda assim estiver prejudicando o andamento da partida poderá ser solicitada sua retirada do local de competição sob pena de paralisação da partida.

ART. 58. O estabelecimento que desistir, ou não comparecer, ou comparecer fora do prazo regulamentar ou sem as condições materiais exigidas pelas regras específicas da respectiva modalidade para atuação, através de equipe ou atleta individualmente considerado para a disputa de jogo ou prova oficialmente programada, será considerado perdedor por WxO, sendo desclassificado do evento, além de ter os resultados obtidos na competição cancelados na modalidade, grupo e sexo.

Parágrafo Primeiro: Além das consequências previstas no “caput” deste artigo, a equipe, por causar prejuízo técnico à competição, ficará suspensa de uma edição dos jogos na modalidade sexo e grupo em que causou o WxO, **ou** para obter condições de participação na edição seguinte deverá pagar multa no valor de 04 (quatro) caixas de leite integral longa vida, contendo 12 unidades cada uma.

Parágrafo Segundo: Quando a desclassificação ocorrer após o início de qualquer fase subsequente, não será permitido a qualquer equipe e/ou atleta requerer sua ascensão.

Parágrafo Terceiro: Nas modalidades individuais, somente será configurado o W x O, em caso de não comparecimento de atletas em nenhuma das provas confirmadas.

ART. 59. O estabelecimento que apresentar para a disputa de um jogo ou prova oficialmente programado, equipe, dirigente e/ou atleta individualmente considerado, sem as condições legais para atuação, terá encaminhado à Comissão de Ética um relatório por parte da Coordenação Técnica do evento para as providências legais.

ART. 60. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente na mesma modalidade/grupo/sexo, a pessoa física que:

- I. no BASQUETEBOL for desqualificada (exceto o técnico por duas faltas técnicas);
- II. no FUTEBOL for expulsa ou receber 2 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não;
- III. no FUTEBOL SUIÇO for expulsa, 2 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não;
- IV. no FUTSAL for expulsa ou receber 2 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não;
- V. no HANDEBOL for desclassificada ou desqualificada, no caso de seguir relatório anexo à súmula;
- VI. no VOLEIBOL for desqualificada.

Parágrafo Primeiro: Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, a pessoa física for absolvida pelo órgão julgante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

Parágrafo Segundo: Para fins do disposto neste artigo, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano específico correspondente.

RT. 61. No controle de cartões (amarelos e vermelhos), para as modalidades de FUTEBOL, FUTSAL e FUTEBOL SUIÇO, serão aplicados os seguintes procedimentos:

- I. Será de inteira responsabilidade dos estabelecimentos participantes o controle dos cartões recebidos por seus atletas e dirigentes nas respectivas modalidades. Caso haja interesse, o mesmo pode ser solicitado na secretaria dos Jogos. A equipe de arbitragem não impedirá a participação de nenhum atleta, caso o técnico queira fazê-lo no jogo. O atleta que atuar em condições irregulares devido ao acúmulo de cartões estará sujeito às devidas sanções previstas na legislação específica e no presente Regulamento.
- II. Os atletas que devem cumprir a suspensão automática poderão fazê-lo na partida em que por ventura aconteça o W x O, ou seja, todos os cumprimentos de suspensão automática e cartões recebidos nos jogos realizados contra a equipe que não compareceu, compareceu tardiamente ou sem as condições materiais exigidas para a disputa da partida, serão considerados.
- III. *Desclassificação* – todos os cumprimentos de suspensão automática e cartões recebidos nos jogos realizados contra a equipe desclassificada serão considerados.
- IV. A contagem de cartões, para fins de aplicação de suspensão automática é feita separadamente, não havendo possibilidade de o cartão vermelho eliminar o amarelo já recebido na mesma ou em outra partida da competição.
- V. Se o mesmo atleta, técnico ou membro da comissão técnica simultaneamente acumular 2 (dois) cartões amarelos mais 1 (um) vermelho cumprirá automaticamente suspensão por duas partidas.
- VI. Todos os cartões recebidos durante a primeira fase da competição serão estendidos às fases subsequentes.

ART. 62. Será de inteira responsabilidade dos estabelecimentos, se pessoas físicas e jurídicas que estiverem cumprindo punição imposta pelo órgão julgante e/ou suspensão automática, vierem a participar de jogo ou prova.

ART. 63. Quando forem comprovadas irregularidades quanto à participação de atletas e/ou dirigentes que não apresentem as condições de jogo, em caso de vitória da equipe irregular, incorrerá na perda automática dos pontos ganhos na partida, independente das sanções impostas pelo órgão julgante.

ART. 64. A *Credencial* fornecida aos representantes das delegações, expedida pelo Responsável pela inscrição do estabelecimento de ensino, habilita-os a praticar todo e qualquer ato administrativo perante os órgãos oficiais instituídos.

ART. 65. A aptidão física e condição de saúde dos atletas participantes, bem como a participação de atletas menores de idade, de acordo com a legislação vigente no país ficarão sob a responsabilidade dos representantes responsáveis pela inscrição dos estabelecimentos pelos quais estiverem participando.

Parágrafo Único: Os órgãos promotores dos *Jogos Estudantis de Castro* não se responsabilizarão por acidentes antes, durante ou depois de qualquer partida ou prova da competição.

ART. 66. Somente será permitida a permanência na área de competição de:

- I. Supervisão, coordenação e equipe de arbitragem da modalidade;
- II. Pessoas envolvidas diretamente com a partida em questão, de acordo com as regras da modalidade;
- III. Pessoas devidamente credenciadas, membros da CCO, imprensa, segurança, Justiça Desportiva, entre outros;
- IV. Pessoas com autorização do Supervisor ou Coordenador da modalidade.

ART. 67. Não será permitida a entrada de instrumentos de som ou percussão nos locais de competição, caso isso ocorra a supervisão, coordenação da modalidade ou arbitragem poderão determinar a suspensão da partida.

ART. 68. Ficará a critério da Comissão Técnica, a elaboração da programação (datas, locais e horários) dos jogos ou provas. Os árbitros, bem como os locais e horários de jogos, serão escolhidos e determinados pela Comissão Técnica, e em hipótese alguma poderão ser recusados.

Parágrafo Único: Não serão alteradas as escalas e programação dos jogos para atender as necessidades de qualquer Estabelecimento de Ensino, mesmo que haja consenso entre as duas equipes envolvidas.

ART. 69. É proibido aos dirigentes, técnicos, atletas, árbitros e demais pessoas diretamente envolvida com a competição fumar e/ou ingerir bebidas alcoólicas, em locais de competição, CCO, alojamentos, refeitório, entre outros, sendo o faltoso sujeito às penalidades previstas no COJDD.

ART. 70. Nenhum participante poderá alegar desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa aos *Jogos Estudantis de Castro*, tendo, o documento oficial expedido pela Secretaria Municipal do Esporte, sido regularmente publicado por editais, ofícios, portarias, boletins, notas oficiais ou demais atos administrativos de comunicação.

ART. 71. Todos os participantes dos Jogos Estudantis de Castro, bem como seus responsáveis, autorizam o uso gratuito das imagens postadas durante a realização dos Jogos e atividades desenvolvidas durante realização dos mesmos.

ART. 72. Os casos omissos do presente *Regulamento* serão solucionados pela Comissão Técnica da Secretaria Municipal do Esporte, de acordo com as técnicas apropriadas de interpretação jurídica, buscando soluções que se harmonize com o sistema legal adotado.

CAPÍTULO IX – DAS NORMAS GERAIS

SEÇÃO I – DAS NORMAS ESPECÍFICAS DAS COMPETIÇÕES

ART. 73. Os técnicos ou responsáveis pelas equipes deverão entregar na mesa, quando solicitado, antes do início de cada jogo/partida/prova, os documentos de seus atletas e dirigentes para que possam ser feitas as devidas conferências dos mesmos, sem os quais não poderão participar das disputas.

ART. 74. Para evitar acidentes, os técnicos ou responsáveis deverão orientar seus atletas no sentido de não usarem correntes, anéis, pulseiras, brincos, piercing, etc. durante a realização das partidas. Por solicitação da arbitragem, os mesmos deverão retirar seus adereços/enfeites.

ART. 75. Para um melhor acompanhamento dos jogos, os Chefes de Delegações ou Assessores deverão acompanhar diariamente junto ao site dos jogos e/ou CCO, os boletins de programação, de resultados, notas oficiais, e outros documentos expedidos pela Coordenação Técnica, evitando assim maiores transtornos.

ART. 76. Para evitar dúvidas, os técnicos e dirigentes deverão ler atentamente o *Regulamento Geral*, bem como todos os procedimentos administrativos que forem expedidos. A qualquer tempo a Secretaria Municipal do Esporte coloca à disposição seu corpo técnico para maiores esclarecimentos.

ART. 77. Para as modalidades em que há o aquecimento no local de competição, somente será permitido para o primeiro jogo de cada período, desde que as equipes cheguem com 30 minutos de antecedência da hora estipulada em boletim oficial. As demais equipes deverão fazê-lo fora da quadra.

SEÇÃO II – DAS NORMAS ESPECÍFICAS DO REFEITÓRIO / ALIMENTAÇÃO

ART. 78. Os tíquetes de alimentação, que darão direito as refeições para as equipes do interior, serão retirados diariamente pelo responsável da equipe, sendo entregues conforme o número de participantes.

ART. 79. Compete a cada participante levar seus pratos e talheres, bem como colaborar com a conservação da ordem e limpeza, cabendo aos dirigentes zelarem pelo comportamento de seus atletas nas dependências do refeitório.

ART. 80. Não é permitido o uso de roupas que atentem aos bons costumes e conceitos de ordem moral, bem como jogar ou bater bola nas dependências do refeitório.

ART. 81. A entrada no refeitório somente será permitida mediante a apresentação do tíquete correspondente.

ART. 82. Para qualquer informação o Chefe de Delegação ou Assessores deverão dirigir-se ao Coordenador de Alimentação.

ART. 83. A Coordenação Técnica da Secretaria Municipal de Esporte e Juventude reserva-se no direito de propor a sustação da participação nos *Jogos Estudantis de Castro*, das pessoas cuja atitude for contrária ao espírito desportivo, dentro e fora do ambiente de jogo (quadras, campos, arquibancadas, alojamentos, refeitórios e outros), bem como estarão sujeitas as penalidades previstas no COJDD.

ANEXO I

➤ SISTEMA DE DISPUTA

❖ 2 EQUIPES

- ✓ Melhor de 2 jogos vencedores

Obs: nas modalidades em que haja a necessidade de realização de um terceiro jogo e este terminar empatado, serão utilizados os critérios de desempate para o jogo, estabelecidos no regulamento técnico das modalidades.

❖ DE 3 A 5 EQUIPES

- ✓ Fase Única: será formado um grupo único através de sorteio e será disputado em sistema de rodízio em um turno. A Classificação Final será efetuada pela pontuação das equipes ao final do turno.

GRUPOS	A
EQUIPES	1
	2
	3
	4
	5

❖ DE 6 A 8 EQUIPES

- ✓ 1ª Fase (classificatória): Os concorrentes serão divididos em 2 grupos (A,B) disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será feito em 2 partes: 1ª – sorteio dos números 1 a 6, 2ª – sorteio dos números 7 e 8 (se necessário), ficando os grupos assim constituídos:

GRUPOS	A	B
EQUIPES	1	2
	3	4
	5	6
	7	8

1. Classificam-se o 1º e 2º lugares de cada grupo para a 2ª fase(semifinal).

✓ 2ª fase(semifinal):será disputada pelo sistema de cruzamento olímpico, conforme segue:

- Jogo 01 1º grupo A x 2º grupo B
- Jogo 02 1º grupo B x 2º grupo A

✓ 3ª fase (final):será disputada conforme segue:

- Jogo 03 perdedor jogo 01 x perdedor jogo 02 - decisão 3º e 4º lugares
- Jogo 04 vencedor jogo 01 x vencedor jogo 02 - decisão 1º e 2º lugares

❖ DE 9 a 11 EQUIPES

✓ 1ª fase (classificatória):Os concorrentes serão divididos em 3 grupos (A,B,C), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será feito em 2 partes: 1ª - sorteio dos números 1 a 9, 2ª - sorteio dos números 10 a 12 (se necessário), ficando os grupos assim constituídos:

GRUPOS	A	B	C
EQUIPES	1	2	3
	4	5	6
	7	8	9
	10	11	12

2. Classificam-se os 1º lugares de cada grupo e 01 (um) melhor colocado por Critério Técnico para a 2ª fase (semi final). Os (quatro) classificados serão distribuídos por sorteio, conforme segue, sendo que o 2º lugar classificado por Critério Técnico não poderá enfrentar o 1º lugar do seu grupo na Fase Classificatória:

✓ 2ª fase (semi final): sendo disputada conforme segue:

- Jogo 01 1º grupo x Critério Técnico
- Jogo 02 1º grupo x 1º grupo

✓ 3ª fase (final):será disputada conforme segue:

- Jogo 03 perdedor jogo 01 x perdedor jogo 02 - decisão 3º e 4º lugares
- Jogo 04 vencedor jogo 01 x vencedor jogo 02 - decisão 1º e 2º lugares

❖ DE 12 A 16 EQUIPES

- ✓ 1ª fase (classificatória): Os concorrentes serão divididos em 04 grupos (A,B,C,D), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será feito em 02 partes: 1ª - números 1 a 12, 2ª - números 13 a 16 (se necessário), ficando os grupos assim constituídos:

GRUPOS	A	B	C	D
EQUIPES	1	2	3	4
	5	6	7	8
	9	10	11	12
	13	14	15	16

- Classificam-se o 1º e 2º lugares de cada grupo para a 2ª fase (quartas de final).

- ✓ 2ª fase (quartas de final): sendo disputada conforme segue:

- Jogo 01 1º grupo A x 2º grupo D
- Jogo 02 1º grupo B x 2º grupo C
- Jogo 03 1º grupo C x 2º grupo B
- Jogo 04 1º grupo D x 2º grupo A

- ✓ 3ª fase (semifinal): Será disputada conforme segue:

- Jogo 05 vencedor jogo 01 x vencedor jogo 02
- Jogo 06 vencedor jogo 03 x vencedor jogo 04

- ✓ 4ª fase (final): será disputada conforme segue:

- Jogo 07 perdedor jogo 05 x perdedor jogo 06 - decisão 3º e 4º lugares
- Jogo 08 vencedor jogo 05 x vencedor jogo 06 - decisão 1º e 2º lugares

❖ 17 EQUIPES OU MAIS

- ✓ 1ª fase (classificatória): Os concorrentes serão divididos em 05 grupos (A,B,C,D, E), disputados pelo sistema de rodízio em um turno. O sorteio para composição dos grupos será feito em 02 partes: 1ª - números 1 a 15, 2ª - números 16 a 20 (se necessário).

GRUPOS	A	B	C	D	E
EQUIPES	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20

- Classificam-se o 1º lugar de cada grupo mais os três melhores 2º lugares por Critério Técnico para a 2ª fase (quartas de final).

- ✓ 2ª fase (quartas de final): sendo disputada conforme segue:

- Jogo 01 1º grupo A x 1º grupo E
- Jogo 02 1º grupo B x Critério Técnico
- Jogo 03 1º grupo C x Critério Técnico
- Jogo 04 1º grupo D x Critério Técnico

Obs: os classificados por Critério Técnico não deverão ser do mesmo grupo da equipe classificada em 1º lugar.

❖ 3ª fase (semifinal):será disputada conforme segue:

- Jogo 05 vencedor jogo 01 x vencedor jogo 02
- Jogo 06 vencedor jogo 03 x vencedor jogo 04

❖ 4ª fase (final):será disputada conforme segue:

- Jogo 07 perdedor jogo 05 x perdedor jogo 06 - decisão 3º e 4º lugares
- Jogo 08 vencedor jogo 05 x vencedor jogo 06 - decisão 1º e 2º lugares

❖ CRITÉRIO DE DESEMPATE PARA TODAS AS MODALIDADES

- O sistema de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:
 1. Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
 2. Saldo de gols, sets, pontos, vidas nos jogos entre as equipes empatadas;
 3. Maior número de vitórias na fase;
 4. Saldo de gols, sets, pontos, vidas de todos os jogos do grupo na fase;
 5. Gols, sets, pontos, vidas Average;
 6. Sorteio.

Obs:quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e continuarem 2 equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, deverá reiniciar o critério de desempate no item 1.

CRITÉRIOS TÉCNICOS DE CLASSIFICAÇÃO (CT)

Quando da necessidade de classificar uma ou mais equipes por *Critério Técnico*, se o número de equipes em todos os grupos for igual, a equipe que obtiver maior somatória de pontos (vitória/empate/derrota) em todos os jogos da fase será a classificada. Permanecendo o empate ou se o número de equipes em pelo menos um dos grupos for diferente,utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1) BASQUETEBOL

- 1.1. Pontos Average (nº de pontos recebidos, divididos pelo nº de pontos feitos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);
- 1.2. Média de pontos pró (nº de pontos feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente);
- 1.3. Média de pontos contra (nº de pontos recebidos dividido pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);
- 1.4. Sorteio.

2) FUTEBOL / FUTSAL / HANDEBOL

- 2.1 Gols Average (nº de gols recebidos divididos pelo nº de gols feitos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);
- 2.2. Média de gols pró (nº de gols feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente);
- 2.3. Média de gols contra (nº de gols recebidos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);
- 2.4. Sorteio.

3) QUEIMADA

- 3.1. Vidas Average (nº de vidas perdidas divididos pelo nº de vidas ganhas, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);
- 3.2. Média de vidas pró (nº de vidas ganhas divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente);
- 3.3. Média de vidas contra (nº de vidas perdidas divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);
- 3.4. Sorteio.

4) VOLEIBOL/ BADMINTON

- 4.1. Sets Average (nº de sets perdidos divididos pelo nº de sets ganhos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente);
- 4.2. Média de sets pró (nº de sets feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente);
- 4.3. Média de pontos pró (nº de pontos feitos dividido pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente);
- 4.4. Sorteio.

OBSERVAÇÃO:

Para qualquer uma das modalidades anteriores, utilizar-se-á inicialmente o primeiro critério. Em caso de empate e que haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se ao segundo critério e assim por diante. Quando na fórmula constar como zero, o resultado obtido pela própria equipe (pontos, partidas, gols, sets, vidas), esta fórmula deverá ser descartada, já que não existe divisão por zero (matemática).

CLASSIFICAÇÃO FINAL DA COMPETIÇÃO

➤ CONTAGEM DE PONTOS NAS MODALIDADES

Para determinar o número de pontos por modalidade dentro do grupo serão adotadas as seguintes pontuações:

- ❖ Basquetebol 02 pontos por vitória e 01 ponto por derrota;
- ❖ Badminton 02 pontos por vitória e 01 ponto por derrota;
- ❖ Damas 01 ponto por vitória e 0,5 ponto por empate;
- ❖ Futebol 03 pontos por vitória e 01 ponto por empate;
- ❖ Futebol Suíço 03 pontos por vitória e 01 ponto por empate;
- ❖ Futsal 03 pontos por vitória e 01 ponto por empate;
- ❖ Handebol 02 pontos por vitória e 01 ponto por empate;
- ❖ Queimada 01 ponto por vitória;
- ❖ Soletração 01 ponto por vitória;
- ❖ Tênis de Mesa 01 ponto por vitória;
- ❖ Tria 01 ponto por vitória e 0,5 ponto por empate;
- ❖ Voleibol 02 pontos por vitória e 01 ponto por derrota;
- ❖ Voleibol de Praia 02 pontos por vitória e 01 ponto por derrota;
- ❖ Xadrez 01 ponto por vitória e 0,5 ponto por empate.

ANEXO III

REGULAMENTO ESPECÍFICO MODALIDADES ESPORTIVAS

TORNEIO DE ATLETISMO

1. A modalidade de Atletismo será regida pelas regras oficiais da CBAT no que não estiver especificado neste regulamento:
 - a) As inscrições dos estabelecimentos de ensino deverão ser realizadas com o preenchimento da ficha de inscrição via site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes/, fornecendo os dados de número de documentação, data de nascimento e nome do atleta e a prova em que o mesmo irá participar. Caso haja a necessidade de alterar a prova do atleta, a mesma poderá ser feita no dia da realização da competição na presente edição dos Jogos Estudantis de Castro, desde que o nome do atleta conste da relação da modalidade.
 - b) O uniforme usado pelos atletas será constituído de calção e camiseta, sendo facultativo o uso de sapatilha ou tênis, podendo o atleta correr descalço;
 - c) Na prova de revezamento os atletas deverão usar camisetas da mesma cor;
 - d) A confirmação dos atletas nas provas iniciará no horário programado em boletim oficial, não abrindo em hipótese alguma precedentes.

2. As provas de atletismo serão as seguintes, para ambos os sexos:

➤ **GRUPO 0**

- I. Corrida de 40 metros rasos;
- II. Salto em distância;
- III. Lançamento da pelota;

OBS: É obrigatória a saída baixa nas provas de velocidade.

➤ **GRUPO I**

- IV. Corrida de 50 metros rasos;
- V. Corrida de 800 metros rasos;
- VI. Salto em distância;
- VII. Lançamento da pelota;
- VIII. Salto em altura (inicial: masc. 0,90m - fem. 0,75m);
- IX. Revezamento 4 x 50 metros (com zona de passagem).

OBS: Fica facultativo o uso do bloco de partida, outrossim, é obrigatória a saída baixa nas provas de velocidade.

➤ **GRUPO II**

- I. Corrida de 75 metros rasos;
- II. Corrida de 800 metros rasos;
- III. Salto em altura (inicial: masc. 1m - fem. 0,95m);
- IV. Salto em distância;
- V. Lançamento do disco;
- VI. Lançamento da pelota;
- VII. Revezamento 4 x 75 metros.

OBS: É obrigatório o uso do bloco de partida nas provas, é obrigatória a saída baixa nas provas de velocidade.

➤ **GRUPO III**

- I. Corrida de 75 metros rasos;
- II. Corrida de 1.500 metros rasos;
- III. Salto em altura (inicial: masc. 1,15m - fem. 1,05m);
- IV. Salto em distância;
- V. Lançamento do disco;
- VI. Lançamento do dardo;
- VII. Arremesso de peso;
- VIII. Revezamento 4 x 75 metros.

OBS: É obrigatório o uso do bloco de partida nas provas, é obrigatória a saída baixa nas provas de velocidade.

➤ **GRUPO IV**

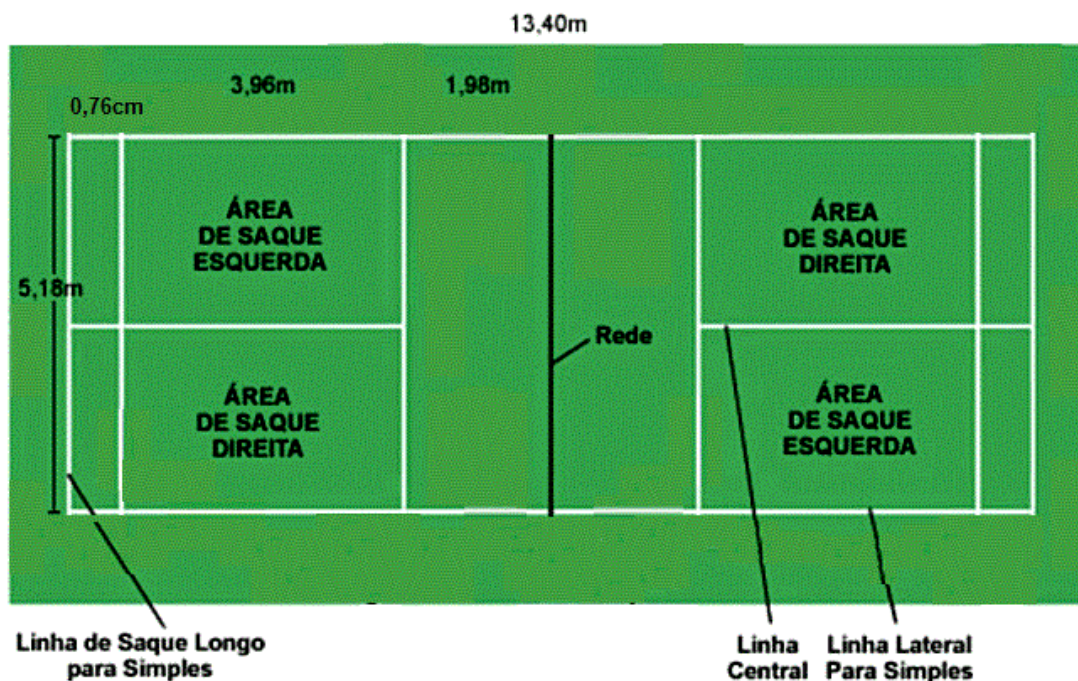
- I. Corrida de 100 metros rasos;
- II. Corrida de 800 metros rasos;
- III. Salto em altura (inicial: masc. 1,25m - fem. 1,10m);
- IV. Salto em distância;
- V. Lançamento do disco;
- VI. Lançamento do dardo;
- VII. Arremesso de peso;
- VIII. Revezamento 4 x 100 metros.

OBS: É obrigatório o uso do bloco de partida nas provas, é obrigatória a saída baixa nas provas de velocidade.

3. Cada estabelecimento poder inscrever 02 (dois) atletas por prova e uma equipe nos revezamentos.
4. Cada atleta pode participar de 03 (três) provas individuais mais o revezamento.
5. As provas de revezamento serão pontuadas em dobro.
6. As inscrições das provas deverão ser feitas com o preenchimento da ficha de inscrição no site www.gerenciadordecompeticoes.com.br/inscricoes/.
7. No ato da realização da prova, só será permitida a inclusão de atletas que estejam devidamente inscritos nas fichas de inscrição da respectiva modalidade.
8. A substituição de atletas na prova, só será permitida por outro atleta, constante na relação nominal da modalidade.
9. Na prova de salto em distância nos grupos I e II o salto será medido a partir do último contato com o solo, dentro de uma zona de impulsão de 60 (sessenta) cm demarcada dentro do corredor de saltos.
10. Nos grupos III e IV será utilizada a tábua de impulsão, conforme regra oficial.
11. Nas provas de saltos, arremessos e lançamentos, cada atleta terá direito a 03 (três) tentativas, para obtenção do resultado final.
12. Nas provas de atletismo somente serão programadas competições que apresentarem o mínimo de 02 (duas) escolas inscritas.
13. Fica expressamente proibida a entrada de técnicos, acompanhantes, atletas ou pessoas estranhas nos locais de realização das provas. Somente será permitida a entrada de atletas participantes das provas em disputa, que deverão acompanhar o árbitro da prova. Quando do não cumprimento desta determinação, implicará na desclassificação do infrator, seja técnico, acompanhante ou atleta.
14. No momento da competição os atletas só poderão deixar o local da prova, desde que autorizado pelo árbitro da prova, caso contrário deverá permanecer no local da respectiva prova até o seu término.
15. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE BADMINTON

1. O Torneio de Badminton será regido pelo presente Regulamento.
2. A modalidade será disputada na categoria individual, sendo que a equipe pode possuir 1 (um) reserva.
3. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisetas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor, tênis ou descalço.
4. A quadra de jogo terá 13,40m x 5,18m.
5. A altura da rede será de 1,55m para ambos os sexos.



6. A partida será iniciada com um sorteio, o atleta que ganhar escolhe o direito de sacar, receber ou o campo, o perdedor fica com a alternativa restante.
7. Todas as partidas serão disputadas em melhor de 02 (dois) sets vencedores de 21 (vinte e um) pontos. Em caso de igualdade em 20 pontos ganhará a partida o jogador que obtiver diferença de 2 pontos. Quando uma partida estiver empatada em número de sets, um novo sorteio deverá ser efetuado, e esta será decidida em um terceiro set de 15 (quinze) pontos. Em caso de igualdade em 14 pontos ganhará a partida o jogador que obtiver diferença de 2 pontos.
8. A peteca é “dentro” quando toca o chão do terreno de jogo, incluindo as linhas que o delimitam.
9. Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado direito, sempre que a pontuação do servidor seja “par” no jogo. Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado esquerdo, sempre que o servidor tenha marcado um número “ímpar” no jogo.
10. No momento do saque a cabeça da raquete deverá estar posicionada abaixo da linha da cintura do servidor.
11. Um saque será considerado errado quando no serviço a peteca tocar a o bordo superior ou as paredes laterais da rede.
12. Será considerado falta se a peteca tocar o corpo do jogador. Se um jogador tocar com a raquete ou com qualquer parte do corpo na rede ou nos postes de sustentação.
13. Será considerado falta se o jogador invadir o campo do adversário com a raquete ou com o corpo.
14. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE BASQUETEBOL

1. O Torneio de Basquetebol será regido pelas regras oficiais adotada pela Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB), salvo o estabelecido neste regulamento.
2. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisetas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor, tênis sem travas.No caso de coincidência de cor, será procedido sorteio
3. O tempo de duração de cada partida será:
 - ❖ Grupo I/masculino e feminino - 20 minutos divididos em 4 quartos com duração de 5 minutos. Serão 5 minutos de intervalo entre o segundo e o terceiro quartos e de 1 minuto entre o primeiro e o segundo e entre o terceiro e o quarto quartos.
 - ❖ Grupo II/masculino e feminino - 30 minutos divididos em 4 quartos com duração de 7min e 30s cada um. Serão 5 minutos de intervalo entre o segundo e o terceiro quartos e de 1 minuto entre o primeiro e o segundo e entre o terceiro e o quarto quartos.

Parágrafo Primeiro: Para os grupos I e II será obrigatória a marcação individual durante toda a partida, não necessariamente a quadra toda.

Parágrafo Segundo: Cada equipe terá direito a 2 pedidos de tempo por partida e estes não podem ser utilizados no mesmo quarto.

- ❖ Grupos III/masculino e feminino - 32 minutos divididos em 4quartos de 8 minutos cada, com intervalo de 5 minutos entre eles.
- ❖ Grupo IV masculino e feminino - 40 minutos divididos em 4quartos de 10 minutos cada, com intervalo de 5 minutos entre eles.

Parágrafo Terceiro: Para os grupos III e IV cada equipe terá direito a 1pedido de tempo em cada quarto.

4. Para o grupo I e II, em todas as fases, será cronometrado o último minuto de todos os quartos.
5. Para os grupos III e IV em todas as fases, os 2 últimos minutos de todos os quartos serão cronometrados.
6. Em caso de empate no tempo regulamentar, far-se-á um período extra de 2 minutos cronometrados. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos períodos extras de 2 minutos cronometrados, até que se conheça o vencedor.
7. Para o grupo I, a tabela a ser utilizada será a de minibasquetebol.
8. Para o Grupo II, tanto no naipe masculino quanto no naipe feminino, a altura do aro será de 2,75 m.
9. Nos pedidos de tempo o cronometro será parado.
10. Nos lances livres que ocorrerem no último minuto de cada quarto, o cronômetro será travado como previsto nas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Basquetebol.
11. A bola a ser utilizada será:
 - ❖ GRUPOS I e II masculino e feminino – bola de minibasquetebol;
 - ❖ GRUPOS III e IV masculino e feminino - bola oficial de basquetebol;
12. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE BETE OMBRO

1. O Torneio de Bete Ombro será regido pelo presente Regulamento.
2. A modalidade será disputada em duplas podendo a equipe possuir até 1(um) reserva.
3. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisetas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor,tênis ou descalço.
4. A quadra de jogo terá 10m x 8m, sendo a distância entre as casinhas de 09 (nove)metros. A quadra será delimitada

por linhas.

5. O piso da quadra será de qualquer material podendo ser saibro, concreto, asfalto ou chão batido, desde que devidamente aprovada pelos organizadores.
6. A partida será iniciada com um sorteio para determinar quem sairá rebatendo.
7. Todas as partidas serão disputadas em melhor de 02 (dois) sets vencedores de 09 (nove) pontos cada, ou 07 (sete) minutos de duração em cada set. Os 02 (dois) últimos minutos de cada set serão cronometrados.
8. Quando uma partida estiver empatada em número de sets, esta será decidida em um terceiro set onde a posse dos betes será decidida por sorteio como no início da partida.
9. Quando um set estiver empatado em pontos e expirado o tempo de jogo, haverá uma prorrogação de 03 (três) minutos, onde a equipe que estiver com os betes permanecerá com os mesmos e vencerá o jogo a equipe que derrubar a casinha ou efetuar a “tacada de ouro”.
10. Quando de uma rebatida a bola for alta, o lançador oposto segurar a bola sem que esta toque o solo dentro ou fora da quadra de jogo, a equipe defensora vencerá o set.
11. Caso o rebatedor acerte a bola e esta volte para trás, ultrapassando a sua linha de fundo, desde que dentro das linhas que delimitam as laterais da quadra, será considerada “bola atrás”. A repetição deste ato por três vezes implicará na perda dos betes.
12. O ato de o rebatedor bater na bolinha com o corpo é chamado “lança”, e este ato repetido três vezes implicará na perda dos betes. Só será caracterizado a lança se a bola não tocar no bete do atleta, e se a bola tocar da cintura para baixo (pernas) do atleta.
13. Quando o lançador for efetuar um arremesso, deverá proferir as seguintes palavras: “bete ombro”, em alto e bom som. Quando o lançador falar “bete ombro”, o rebatedor deverá colocar o bete em seu ombro e posicionar-se para rebater a bola.
 - I. Quando um lançador fizer um arremesso sem dizer “bete ombro”, este arremesso e tudo que acontecer após o mesmo arremesso será anulado;
 - II. Qualquer palavra proferida pelo lançador semelhante a “bete ombro” será considerada como tal, se o fato se repetir, o árbitro poderá pedir a substituição do atleta;
 - III. Quando o rebatedor não escutar ou não prestar atenção nas palavras do lançador e não levantar o bete, este poderá derrubar a casinha do adversário mais próximo, ganhando assim a posse dos betes;
 - IV. O árbitro poderá advertir o atleta se perceber que o mesmo está fazendo intencionalmente lançamentos errados ou em direção ao corpo do adversário. A advertência poderá acarretar em substituição ou expulsão do atleta.
14. Quando de uma rebatida fraca em que a bola não ultrapasse a quadra de jogo nem a casa oposta ao rebatedor, o lançador deverá fazer um novo arremesso de onde a bola parou.
15. Após uma rebatida, o árbitro e somente ele, poderá determinar se a bola está perdida ou não, e após a constatação do árbitro, não poderá ser feito mais nem um ponto.
16. O rebatedor não terá direito a executar uma segunda rebatida, mesmo que a bola siga em direção a casinha.
17. Caso o rebatedor derrube a casinha com o bete ou qualquer parte do corpo, intencionalmente ou não, sua dupla será punida com a perda dos betes.
18. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE DAMAS

1. O Torneio de Damas será regido pelas regras contidas neste *Regulamento*.
2. Cada equipe será composta de 05 (cinco) jogadores, sendo 03 (três) titulares e 02 (dois) reservas.
 - I. Só será aceita a inscrição da equipe com no mínimo 03 (três) atletas;
 - II. A escola que tiver reduzido para menos de 02 (dois) o número de seus jogadores, por força do dispositivo deste regulamento será desclassificada como equipe;
 - III. Devido as característica do sistema de competição, não haverá distinção entre jogadores titulares e reservas nem substituição de um jogador por outro no transcorrer de uma partida.

3. A equipe será representada pelo seu respectivo técnico ou acompanhante devidamente credenciado.
4. Todos os atletas deverão estar uniformizados durante a competição, estando minimamente de camiseta ou jaqueta da escola/colégio.
5. A forma de disputa será a seguinte:

❖ DE 2 A 6 EQUIPES:

O Sistema Schuring (todos contra todos).

- I. O bye computará 1 (um) ponto em todas as rodadas.

❖ 07 OU MAIS EQUIPES:

O Sistema Suíço (cinco rodadas).

- I. O bye computará 1 (um) ponto na 1ª rodada e 0,5 (meio) ponto nas demais rodadas.
6. A competição será realizada como se fosse torneio individual, classificando-se as equipes pelo cômputo dos pontos individuais dos 03 (três) melhores jogadores de cada equipe. Os componentes da mesma equipe não serão empareirados entre si.
 7. O desempate entre as equipes será feito pelos seguintes critérios:
 - I. Soma dos índices Buchols (milésimos totais);
 - II. Soma dos índices Buchols (milésimos medianos);
 - III. Soma dos índices Sonenborn-Berger;
 - IV. Confronto direto;
 - V. Maior número de vitórias com as pedras pretas;
 - VI. Sorteio.
 8. O empareiramento da 1ª rodada será determinado através de sorteio na Sessão Técnica.
 9. O empareiramento da 2ª rodada em diante será de acordo com a classificação parcial após a rodada anterior.
 10. Não haverá tolerância de espera após a chamada dos atletas para comporem as mesas, caso algum atleta não esteja na mesa, quando na confecção da sumula, o resultado será de 1x0 para mesa adversária da mesa ausente.
 11. A ordem das mesas dos jogadores de cada equipe deverá ser informada pelo técnico no formulário de inscrição antes da 1ª rodada e deverá ser obedecida até o final da competição.
 12. Toda substituição só poderá ser efetuada até 15 minutos antes do início de cada rodada e o jogador substituído ocupará sempre a mesa três.
 13. A Sessão Técnica da modalidade será realizada no primeiro dia de competição e terá por finalidade:
 - I. Esclarecimentos do Coordenador da modalidade sobre o regulamento da competição;
 - II. Elaborar a ordem de chamada inicial e o sorteio das equipes para o empareiramento da 1ª rodada.
 14. As normas disciplinares previstas Regras Oficiais e no Regulamento Geral, serão válidas para todos: jogadores, técnicos e espectadores.
 15. É expressamente vedado ao jogador:
 - I. Comunicar-se com outra pessoa, durante as partidas, por meio de palavras sinais ou qualquer outra maneira;
 - II. Ausentar-se durante a partida, sem a permissão do árbitro;
 - III. Provocar o adversário por meio de palavras ou gestos em atitude antidesportiva.
 16. Ao jogador serão aplicadas, conforme a gravidade da infração, as seguintes penalidades:
 - I. Advertência;
 - II. Perda de pontos da ou das partidas;
 - III. Desclassificação;
 - IV. Expulsão.
 17. O tabuleiro do jogo é de 64 (sessenta e quatro) casas e devem ser colocados de modo que a casa angular preta (escura) fique a esquerda de cada jogador.

18. Na posição inicial as pedras de cada jogador devem ser colocadas sobre as casas pretas das 03 (três) primeiras filas horizontais.
19. A partida é iniciada por um lance do condutor das brancas. A cor das peças é determinada pelo sistema da competição.
20. Salvo o caso de captura, a pedra se desloca somente para frente, em diagonal, para a primeira casa, se esta estiver vaga, ou seja, a pedra se movimenta para frente de casa em casa, uma de cada vez.
21. Se houver na casa contígua, à frente ou atrás, uma peça adversária e estando vaga a casa imediata, a pedra do jogador captura a oponente saltando sobre esta e passando ocupar a casa imediata; se após o salto, a situação se repetir, a pedra do jogador continuara capturando no mesmo lance. Esta tomada "em cadeia" pode abranger mais de duas peças a ser capturada.
22. A pedra que atingir a oitava fila (primeira do adversário) e parar nela seja por movimento simples, seja por captura, será promovida a DAMA.
23. A pedra que fizer a tomada "em cadeia", passando pela oitava fila, porém não parando nela, não será promovida a DAMA.
24. A DAMA pode movimentar-se para frente ou para trás, para qualquer casa vaga ao longo da parte obstruída da diagonal. A obstrução se dá pela presença de duas ou mais peças inimigas em casa contíguas ou de uma peça do próprio jogador.
25. Se houver peça inimiga nas diagonais da DAMA, esta tomará, passando a ocupar qualquer casa posterior desimpedida ao longo da parte não obstruída da diagonal. A DAMA também captura "em cadeia" descrevendo retas e ângulos retos, mais ou menos amplos, dependendo das peças inimigas que possam ser tomadas.
26. A captura é obrigatória não havendo popularmente chamado "sopro".
27. Se o jogador emitir a captura, o adversário poderá exigir-lhe que volte o lance irregular e faça a tomada.
28. Apresentando-se mais de um modo de captura, o jogador será obrigado a tomar o maior número de peças pela "lei da maioria".
29. Pedra simples e DAMAS têm o mesmo valor para tomarem ou serem tomadas.
30. Se o jogador omitir a tomada pela "lei da maioria", o adversário poderá exigir-lhe que volte o lance irregular e faça a tomada de conformidade com a regra.
31. Os lances irregulares somente poderão ser voltados e substituídos por lances legais se o adversário o exigir antes de fazer a própria jogada.
32. Não serão toleradas jogadas impossíveis e inexistentes. Caso elas ocorram, SE DETECTADAS PELA ARBITRAGEM, ou avisadas IMEDIATAMENTE pelo atleta, o jogo será interrompido e a jogada cancelada, devendo o atleta repetir o lance anterior ao inexistente ou impossível, e prosseguir a nova jogada.
33. Ocorrerá o mesmo procedimento diante de movimentação errônea da peça, SE DETECTADAS PELA ARBITRAGEM, ou avisadas IMEDIATAMENTE pelo atleta.
34. A peça de tomada "em cadeia" poderá passar mais de uma vez pela casa vaga, mas só poderá saltar uma única vez sobre a peça inimiga.
35. A peça capturada será imediatamente removida do tabuleiro.
36. Em caso de "tomada em cadeia", as peças que forem capturadas somente serão retiradas do tabuleiro após o término da movimentação.
37. A partida é empatada:
 - I. Quando não houver qualquer possibilidade de ganho para qualquer dos Parceiros;
 - II. Quando na luta de três DAMAS contra uma, o lado mais forte não conseguir a vitória em 13 lances comprovados;
 - III. Após uma sequência comprovada de 30 (trinta) lances de cada lado sem que tenha havido captura ou promoção.
1. É vedado ao jogador propor ou aceitar empate:
 - I. Previamente, antes do jogo;
 - II. Sem jogar ou simulado jogo em poucos lances.
38. O lance será considerado completo quando o jogador tirar a mão ou o dedo da peça movimentada ou quando retirar do tabuleiro todas as peças inimigas tomadas.

39. O jogador deverá observar rigorosamente a "lei da peça tocada, peça jogada". Se tocar em uma peça deverá jogá-la.
- I. Se o jogador tocar em mais de uma peça, deverá jogar aquela escolhida pelo adversário;
 - II. Se nenhuma peça tocada puder ser jogada legalmente, não haverá penalidade imediata, porém, na reincidência, a arbitragem aplicará a punição cabível que poderá ser a perda da partida.
40. Iniciado o lance, o jogador deverá completá-lo sem demora.
- I. É vedado ao jogador impedir a perfeita visibilidade do tabuleiro demorando realizar a jogada ou permanecendo com a mão sobre o tabuleiro por tempo demasiado, tocando peças ou não.
41. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE FUTEBOL

1. O Torneio de Futebol será regido pelas regras oficiais da Confederação de Futebol – CBF no que não estiver especificado no presente Regulamento.
2. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisetas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor e tênis, sendo facultativo o uso de chuteiras e **obrigatório** o uso de caneleiras. No caso de coincidência de cor, será procedido sorteio.
3. A bola a ser utilizada será a de futebol oficial.
4. Cada equipe poderá fazer até cinco substituições por jogo incluindo a do goleiro.
5. O tempo de duração das partidas será o seguinte:
 - ❖ Grupo III → dois tempos de 25 minutos cada com 10 minutos de intervalo;
 - ❖ Grupos IV → dois tempos de 30 minutos cada com 10 minutos de intervalo.
6. Em caso de empate no tempo regulamentar e havendo necessidade de um vencedor, será aplicado o seguinte:
 - I. Serão efetuadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida;
 - II. Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham terminado a partida, até que haja um vencedor.
7. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE FUTEBOL SUIÇO

1. O Torneio de Futebol Suíço será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol 7 Suíço, no que não estiver especificado no presente Regulamento.
2. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisetas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor e tênis, sendo facultativo o uso de chuteiras apropriadas para a modalidade e **obrigatório** o uso de caneleiras. No caso de coincidência de cor, será procedido sorteio.
3. Para o grupo II haverá um redutor de 20 cm na altura das traves.
4. A bola a ser utilizada será a oficial de futebol society ou outra similar fornecida pela coordenação da competição.
5. Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 7 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.
6. Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 7 atletas no campo de jogo.

7. Quando uma equipe, ficar reduzida a 3 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente, e o resultado final será de 1 x 0 para a equipe adversária.
8. Será permitido um número indeterminado de substituições, a qualquer tempo do jogo. A substituição será realizada quando a bola estiver em jogo ou fora de jogo, devendo ser respeitada a área específica para substituição.
9. Para os grupos III e IV cada atleta poderá cometer no máximo quatro faltas acumulativas, na 5ª falta o mesmo deverá ser substituído, não podendo mais retornar à partida.
10. Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:
 - a) **CARTÃO AMARELO** – O atleta é advertido e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar ou ser substituído após 2 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do árbitro, exceto quando for advertido por mão não bola, que poderá ser substituído imediatamente.
 - b) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deve deixar o campo pela zona de substituição e não pode permanecer no banco de reservas e nem ser substituído.
11. O tiro de lateral deverá, obrigatoriamente, ser cobrado com as mãos e o tiro de canto com os pés.
12. O goleiro só poderá pegar com as mãos a bola recuada com a cabeça, peito e joelho, não podendo pegar com as mãos a bola recuada de lateral.
13. Para o grupo II o tiro de meta na reposição da bola em jogo pelo goleiro poderá ser feita com as mãos ou com os pés, e para os grupos III e IV a reposição deverá ser feita obrigatoriamente com as mãos.
14. Para os grupos III e IV o goleiro não poderá dar balão em hipótese alguma. Caso a reposição da bola seja feita com os pés, a posse de bola será revertida para a equipe adversária, devendo ser repostada através de uma cobrança de lateral.
15. Para os grupos II e III, a duração de uma partida será de 30 minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 15 minutos cada, com intervalo de 5 minutos entre eles.
16. Para o grupo IV a duração de uma partida será de 40 minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 20 minutos cada, com intervalo de 5 minutos entre eles.
17. Um pedido de tempo técnico por período pode ser solicitado pelas equipes.
18. Em caso de empate no tempo regulamentar e havendo necessidade de um vencedor, será aplicado o seguinte:
 - I. Serão efetuadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida;
 - II. Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham terminado a partida, até que haja um vencedor.
19. Os casos omissos a este regulamento será resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE FUTSAL

1. O Torneio de Futsal será regido pelas regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão (CBFS), salvo o estabelecido neste regulamento.
2. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor, tênis sem travas, sendo **obrigatório** o uso de caneleiras. No caso de coincidência de cor, será procedido sorteio.
3. O tempo de duração de cada partida será:
 - I. Grupo 0/masculino e feminino - 20 minutos divididos em 04 quartos com duração de 05 minutos cada. Serão 05 minutos de intervalo entre o segundo e o terceiro quartos e de 01 minuto entre o primeiro e o segundo e entre o terceiro e o quarto quartos.
 - II. Para o grupo 0 haverá uma tábua de redução de 20 cm na altura das traves.
 - III. Grupo I e II/masculino e feminino - 30 minutos divididos em 04 quartos de 7min e 30 seg., com 05 minutos de intervalo entre o segundo e o terceiro quartos e de 01 minuto entre o primeiro e o segundo e entre o terceiro e o quarto quartos.

Parágrafo Primeiro: Para os grupos 0, I e II cada equipe terá direito a 02 (dois) pedidos de tempo por partida e estes não podem ser utilizados no mesmo quarto.

Parágrafo Segundo: Para os grupos 0, I e II em todas as fases apenas os 02 (dois) últimos minutos do 2º (segundo) e do 4º (quarto) quartos serão cronometrados.

IV. Grupo III/masculino e feminino - 30 minutos divididos em 02 tempos de 15 minutos cada, com intervalo de 05 minutos entre eles.

V. Grupo IV masculino - 40 minutos divididos em 02 tempos de 20 minutos cada, com intervalo de 5 minutos.

4. Grupo IV feminino – 30 minutos divididos em 02 tempos de 15 minutos cada, com intervalo de 5 minutos.

Parágrafo Primeiro: Para os grupos III e IV cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo por período.

Parágrafo Segundo: Para os grupos III e IV em todas as fases apenas os 02 (dois) últimos minutos do 1º (primeiro) e do 2º (segundo) períodos serão cronometrados.

5. Em caso de empate no tempo regulamentar e havendo necessidade de um vencedor, será aplicado o seguinte:

- I. Serão efetuadas cobranças de 05 (cinco) tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por atletas distintos e que tenham terminado a partida;
- II. Persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por atletas diferentes que tenham terminado a partida, até que haja um vencedor.

6. A bola a ser utilizada será:

- ❖ GRUPO 0 masculino e feminino – bola infantil “max 50” ou sub 9;
- ❖ GRUPOS I masculino e feminino – bola infantil “max 100” ou sub 11
- ❖ GRUPO II masculino e feminino - bola infantil “max 200” ou sub 13;
- ❖ GRUPO III feminino - bola infantil “max 200” ou sub 13;
- ❖ GRUPO III masculino – bola oficial “Max 500”;
- ❖ GRUPO IV masculino e feminino- bola oficial “max 1000” ,

7. Para os grupos 0, I e II:

Parágrafo Primeiro: No arremesso de meta e arremesso de goleiro a bola não deve ser tocada ou dominada dentro da área de meta adversária por um companheiro de forma direta (ou seja, sem que a bola tenha tocado em outro atleta antes – adversário ou não), quando acontecer deverá ser cobrado um tiro livre indireto contra a sua equipe na linha da área de meta adversária.

Parágrafo Segundo: No arremesso do goleiro com os pés:

- ❖ O goleiro só poderá usar os pés para fazer um passe diretamente para seu companheiro que se encontra dentro da área de meta adversária, se a bola **ESTIVER EM CONTATO DIRETO COM O SOLO** (fica proibido o lance de “voleio”). Caso isso não seja respeitado, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto contra a sua equipe na linha de área de sua meta.
- ❖ Um gol só será válido oriundo de arremesso de goleiro com os pés se a bola **ESTIVER EM CONTATO DIRETO COM O SOLO** (fica proibido o lance de “voleio”). Caso isso não seja respeitado, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto contra a sua equipe na linha de área de sua meta.
- ❖ Para o arremesso de goleiro com os pés, fica **PROIBIDO** o lance de “voleio” ou “balão”, caso isso não seja respeitado, o jogo será reiniciado com um tiro livre indireto contra a sua equipe na linha de área de sua meta.

Parágrafo Terceiro: No tiro lateral só valerá o gol quando a equipe executante der três toques na bola consecutivos com atletas de sua equipe (sendo que a cobrança deste tiro, já será considerada 01(um) toque), caso a bola entrar na meta sem os três toques ou com algum toque involuntário da equipe adversária será colocada em jogo como arremesso de meta.

8. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE HANDEBOL

1. O Torneio de Handebol será regido pelas regras oficiais da Confederação Brasileira de Handebol - CBHd, salvo o estabelecido neste regulamento.
2. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor e ténis. No caso de coincidência de cor, será procedido sorteio.
3. Para o grupo I, a quadra a ser utilizada terá as dimensões de 28m x 15m, ou dimensões determinadas pela coordenação técnica da competição.
4. Para o grupo I, a trave a ser utilizada terá 3m de comprimento por 1,80m de altura.
5. Para o grupo I, em hipótese alguma uma equipe poderá iniciar a partida ou durante a mesma ficar reduzida a menos de 05 (cinco) jogadores.
6. Para o grupo I, todos os inscritos podem atuar como goleiro ou jogador de campo, mas o goleiro tem que usar uma camiseta de cor diferente.
7. O tempo de duração de cada partida será:
 - I. Grupo I/masculino e feminino – 20 minutos divididos em 04 quartos de 5 minutos cada, com 05 minutos de intervalo entre o segundo e o terceiro quartos e de 01 minuto entre o primeiro e o segundo e entre o terceiro e o quarto quartos.
 - II. Grupo II/masculino e feminino – 30 minutos divididos em 04 quartos de 7min e 30 seg. cada, com 05 minutos de intervalo entre o segundo e o terceiro quartos e de 01 minuto entre o primeiro e o segundo e entre o terceiro e o quarto quartos.

Parágrafo Primeiro: Para os grupos I e II cada equipe terá direito a 02 (dois) pedidos de tempo por partida e estes não podem ser utilizados no mesmo quarto.

8. Grupo III e IV masculino e feminino - 40 minutos divididos em 02 tempos de 20 minutos cada, com intervalo de 05 minutos entre eles.

Parágrafo Primeiro: Para os grupos III e IV cada equipe terá direito a 01 (um) pedido de tempo por período.

9. Em caso de empate nas partidas semifinal e final, haverá uma prorrogação de 10 minutos, divididos em 02 (dois) períodos de 05 (cinco) minutos cada sem intervalo entre eles.
10. Persistindo o empate serão realizadas tantas prorrogações de 05 (cinco) minutos, quantas forem necessárias.
11. A bola a ser utilizada será:
 - ❖ GRUPO I masculino e feminino – bola H1L;
 - ❖ GRUPO II masculino e feminino - bola H1L;
 - ❖ GRUPO III masculino e feminino - bola H2L;
 - ❖ GRUPO IV masculino - bola H3L.
 - ❖ GRUPO IV feminino – bola H2L
12. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE QUEIMADA

1. O Torneio de Queimada será regido pelo presente *Regulamento*.

2. A quadra de jogo terá as dimensões de 18m x 09m.
3. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisetas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor e tênis.
4. As camisetas deverão ser numeradas para que haja um controle efetivo por parte dos árbitros e apontadores, bem como o capitão deverá usar uniforme diferente dos demais.
5. A bola a ser utilizada será a de handebol feminino.
6. Para o grupo 0 a partida terá a duração de 10 minutos e para o grupo I, de 15 minutos ou até que todos os jogadores sejam "queimados" antes de encerrado o tempo previsto de jogo.
7. Cada técnico de equipe terá direito a um pedido de tempo, este sendo concedido somente quando a equipe estiver com a posse de bola. Esse tempo terá a duração de um minuto, onde o cronometro do jogo **estará parado**.
8. Cada partida será dirigida por 02 árbitros e 02 fiscais.
9. Cada equipe será constituída de 12 atletas, sendo 10 titulares, entre eles um "capitão" e 02 reservas.
10. A posse de bola e/ou campo será decidida através de sorteio entre os capitães das equipes.
11. O capitão da equipe se posicionará atrás da linha que delimita a parte em que se encontrem os jogadores da equipe adversária.
12. Cada jogador não poderá efetuar mais do que 02 arremessos consecutivos.
13. O jogador (inclusive o capitão) que se encontrar atrás da linha que delimita a quadra de jogo e pegar a bola que saiu pela linha de fundo ou laterais da quadra adversária, deverá efetuar o arremesso, ficando proibido de passar a bola a outro jogador, exceção feita quando já efetuou dois arremessos.
PARÁGRAFO ÚNICO – Após ter a posse de bola o atleta já "queimado" ou o capitão terá, para o grupo 0 oito (08) segundos e para o grupo I cinco (05) segundos para efetuar a reposição da bola em jogo.
14. O capitão da equipe (quando estiver sozinho) lançará as bolas que ultrapassarem o fundo da quadra ou saírem pelas laterais do campo adversário.
15. O jogador de quadra que segurar a bola quer seja do adversário ou do capitão, será obrigado a fazer o arremesso, ficando assim proibido passar a bola a outro jogador, exceção feita quando já efetuou dois arremessos.
16. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção ao campo contrário, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites do seu próprio campo.
17. Quando o capitão ou qualquer outro jogador com posse de bola pisar em qualquer linha que delimita a quadra, o lançamento será considerado nulo, e a bola será revertida para o capitão da equipe adversária.
18. Será considerado "queimado" o jogador que for tocado em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.
19. Será considerado "queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo a derrube no chão.
20. Se no mesmo lançamento a bola bater em dois ou mais jogadores e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "queimados".
21. Se a bola, antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "queimado".
22. Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador este não será considerado "queimado".
23. Se a bola tocar em um jogador e antes que toque o chão for segurada pelo companheiro de equipe ou por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.
24. O capitão da equipe terá direito a uma vida, a qual deverá ser jogada na quadra, ou seja, não poderá passar a vida a outro jogador.
25. O jogador "queimado" deverá retirar-se da quadra imediatamente e fazer a reposição de bola do fundo da quadra, pois o jogo não sofrerá interrupções.
26. Será vencedora a equipe que decorridos os 15 minutos regulamentados conte com o maior número de jogadores que não tenham sido "queimados", acrescentando a este, a vida pertencente ao capitão da equipe.
27. O atleta que durante o jogo **estiver sendo atacado** e sair da quadra intencionalmente será considerado "queimado".

28. Em caso de empate ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 minutos e em seguida uma prorrogação de 03 minutos. Persistindo o empate haverá prorrogações consecutivas de 03 minutos quantas forem necessárias para que surja um vencedor.
29. O técnico que ultrapassar a linha delimitada receberá uma advertência, e reincidindo a expulsão.
30. Não será tolerado em hipótese alguma o jogo passivo, o qual será caracterizado por 03 passes consecutivos entre a equipe e o seu capitão ou os atletas da linha de fundo. Caso isso aconteça, a equipe perderá a posse de bola.
31. Após o início da partida os atletas que não a iniciaram somente poderão atuar na partida como substitutos.
32. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE TÊNIS DE MESA

1. O Torneio de Tênis de Mesa será regido pelas regras oficiais da ITTF - Federação Internacional de Tênis de Mesa, CBTM - Confederação Brasileira de Tênis de Mesa e FTMP - Federação de Tênis de Mesa do Paraná, obedecendo às normas contidas neste *Regulamento*.
2. Todos os atletas deverão estar uniformizados durante a competição, estando minimamente de camiseta ou jaqueta da escola/colégio.
3. Cada estabelecimento poderá ter confirmado para a competição até 05 (cinco) atletas, para os naipes masculino e feminino e cada atleta poderá participar de 02 (duas) provas. O Campeonato de Tênis de Mesa será disputado nas categorias:
 - ❖ DUPLAS – 2 atletas do sexo masculino e 2 atletas do sexo feminino
 - ❖ EQUIPES – 3 atletas do sexo masculino e 3 atletas do sexo feminino
 - ❖ INDIVIDUAL - de 1 a 3 atletas.
4. A competição por EQUIPES obedecerá ao seguinte:
 - I. Cada equipe será composta por 03 (três) atletas no masculino e no feminino. A equipe que comparecer com 02 (dois) ou menos atletas ou deixar de comparecer, será declarada perdedora por WxO, sendo desclassificada da competição por equipes, tendo todos os seus resultados anulados.
 - II. Será desenvolvida em melhor de 03 (três) sets até 11 (onze) pontos, em que **obrigatoriamente** 03 (três) atletas deverão começar atuando, excetuando-se os casos de contusão grave ou expulsão de um dos jogadores durante a competição. Os 03 (três) jogadores de uma equipe serão denominados A, B e C e da outra X, Y e Z, e cada jogo terá a seguinte sequência:
 - ❖ 1ª partida: A x X;
 - ❖ 2ª partida: B x Y;
 - ❖ 3ª partida: C x Z;
 - ❖ 4ª partida: A x Y;
 - ❖ 5ª partida: B x X.
5. A competição em DUPLAS obedecerá ao seguinte:
 - I. Cada equipe será composta por 02 (dois) atletas no masculino e 02 (dois) no feminino. A equipe que comparecer com 01 (um) atleta ou deixar de comparecer, será declarada perdedora por W x O, sendo desclassificada da competição por DUPLAS, tendo todos os seus resultados anulados.
 - II. Será desenvolvida em melhor de 03 (três) sets até 11 (onze) pontos, em que **obrigatoriamente** 02 (dois) atletas deverão começar atuando, excetuando-se os casos de contusão grave ou expulsão de um dos jogadores durante a competição.
6. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE TRIA

1. O Torneio de Tria será regido pelas regras contidas neste *Regulamento*.
2. Todos os atletas deverão estar uniformizados durante a competição, estando minimamente de camiseta ou jaqueta da escola/colégio.
3. Cada equipe será composta de 05 (cinco) jogadores, sendo três titulares e dois reservas.
 - I. Só será aceita a inscrição da equipe com no mínimo 03 (três) atletas;
 - II. A escola que tiver reduzido para menos de 02 (dois) o número de seus jogadores, por força do dispositivo deste regulamento será desclassificada como equipe;
 - III. Devido as característica do sistema de competição, não haverá distinção entre jogadores titulares e reservas nem substituição de um jogador por outro no transcorrer de uma partida.
4. A equipe será representada pelo seu respectivo técnico ou responsável pela equipe devidamente credenciado.
5. A forma de disputa será a seguinte:

❖ DE 2 A 6 EQUIPES:

- I. O Sistema Schuring (todos contra todos).
- II. O bye computará 1 (um) ponto em todas as rodadas.

❖ 07 OU MAIS EQUIPES:

- I. O Sistema Suíço (cinco rodadas).
 - II. O bye computará 1 (um) ponto na 1ª rodada e 0,5 (meio) ponto nas demais rodadas.
6. A competição será realizada como se fosse torneio individual, classificando-se as equipes pelo cômputo dos pontos individuais dos 03 (três) melhores jogadores de cada equipe. Os componentes da mesma equipe não serão empareirados entre si.
 7. O desempate entre as equipes será feito pelos seguintes critérios:
 - I. Soma dos índices Buchols (milésimos totais);
 - II. Soma dos índices Buchols (milésimos medianos);
 - III. Soma dos índices Sonenborn-Berger;
 - IV. Confronto direto;
 - V. Maior número de vitórias com as pedras pretas;
 - VI. Sorteio.
 8. O empareiramento da 1ª rodada será determinado através de sorteio na Sessão Técnica.
 9. O empareiramento da 2ª rodada em diante será de acordo com a classificação parcial após a rodada anterior.
 10. Não haverá tolerância de espera após a chamada dos atletas para comporem as mesma, caso algum atleta não esteja na mesa , quando na confecção da sumula, o resultado será de 1x0 para mesa adversária da mesa ausente.
 11. A ordem das mesas dos jogadores de cada equipe deverá ser informada pelo técnico no formulário de inscrição antes da 1ª rodada e deverá ser obedecida até o final da competição.
 - I. Toda substituição só poderá ser efetuada até 15 minutos antes do início de cada rodada e o jogador substituído ocupará sempre a mesa três.
 12. A Sessão Técnica da modalidade será realizada no primeiro dia de competição e terá por finalidade:
 - II. Esclarecimentos do coordenador da modalidade sobre o regulamento da competição;
 - III. Elaborar a ordem de chamada inicial e o sorteio das equipes para o empareiramento da 1ª rodada.
 13. As normas disciplinares previstas Regras Oficiais e no Regulamento Geral, serão válidas para todos: jogadores, técnicos e espectadores.
 14. É expressamente vedado ao jogador:

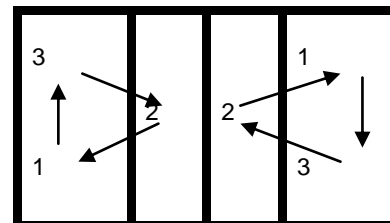
- I. Comunicar-se com outra pessoa, durante as partidas, por meio de palavras, sinais ou qualquer outra maneira;
 - II. Ausentar-se durante a partida, sem a permissão do árbitro;
 - III. Provocar o adversário por meio de palavras ou gestos em atitude antidesportiva.
15. Ao jogador serão aplicadas, conforme a gravidade da infração, as seguintes penalidades:
- I. Advertência;
 - II. Perda de pontos da ou das partidas;
 - III. Desclassificação;
 - IV. Expulsão.
16. Disputa-se sobre o tabuleiro. Caberão 09 (nove) pedras a cada jogador.
17. A partida é iniciada por 01 (um) lance do condutor das pedras brancas.
- ❖ A cor das pedras é determinada pelo sistema de competição.
18. O primeiro jogador coloca uma pedra e o segundo outra, continuando assim até colocarem todas as pedras nos possíveis 24 (vinte quatro) pontos de intercessão das linhas, ou seja, nos cantos e cruzamentos.
19. Na movimentação das pedras o jogador terá que colocar 03 (três) delas na mesma linha reta para a definição de TRIA. Ao mesmo tempo deverá impedir os movimentos do adversário.
20. Cada vez que uma TRIA é feita, o jogador que a fez retira uma pedra do adversário, que não esteja formado uma TRIA.
- ❖ Se todas as pedras estiverem envolvidas nas TRIAS, qualquer pedra poderá ser retirada.
21. O jogo só pode ser feito de casa em casa, em linha reta. Qualquer pedra de uma TRIA pode ser usada para a defesa ou formação de outra TRIA. Se o lugar estiver vago o jogador poderá voltar a mesma pedra e contar nova TRIA.
22. Depois que o jogador estiver só com 03 (três) pedras no tabuleiro, poderá "pular" para qualquer ponto e direção. Se o adversário fizer mais uma TRIA, comerá todas as 03 (três) pedras de uma só vez.
- ❖ Quando na luta de 03 (três) contra 03 (três) pedras, será permitido o máximo de 10 (dez) lances de cada jogador. No caso de indefinição de um vencedor, a partida será considerada empatada.
23. Será o vencedor quem capturar ou imobilizar todas as peças do adversário.
24. Não serão toleradas jogadas impossíveis e inexistentes. Caso elas ocorram, SE DETECTADAS PELA ARBITRAGEM, ou avisadas IMEDIATAMENTE pelo atleta, o jogo será interrompido e a jogada cancelada, devendo o atleta repetir o lance anterior ao inexistente ou impossível, e prosseguir a nova jogada.
25. Ocorrerá o mesmo procedimento diante de movimentação errônea da peça, SE DETECTADAS PELA ARBITRAGEM, ou avisadas IMEDIATAMENTE pelo atleta.
26. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE VOLEIBOL

1. O Torneio de voleibol será regido pelas regras internacionais da Federação Internacional de Volley-Ball - F.I.V.B., obedecendo às normas contidas neste Regulamento.
2. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisas ou coletes numerados e idênticos, calções e meias da mesma cor e tênis.
3. Em todas as fases os jogos serão disputados em 02 sets de 25 pontos. Em caso de necessidade de realização do 3º set, este será disputado pelo sistema de "tie break", até 15 pontos.
4. Em cada set a equipe vence com diferença de 02 (dois) pontos, sendo que não há limite de pontos em qualquer set.
5. Todos os sets terão somente 02 (dois) tempos de descanso para cada equipe com duração de 30 segundos cada um, não haverá tempos técnicos.
6. Para os grupos I e II, na recepção do saque, será obrigatória a execução de no mínimo 02 (dois) movimentos antes de devolver a bola para o campo adversário. Após, o jogo correrá normalmente de acordo com as regras oficiais do voleibol.

7. A quadra terá a dimensão de 9m x 4,5m para o grupo I, e de 16m x 8m para o grupo II
8. Para os grupos I e II, todos os jogos serão disputados em melhor de 02 sets vencedores de 21 pontos, pelo sistema de "Ponto por rally", no caso de set decisivo ele será disputado pelo sistema de "tie break" até 15 pontos.
9. Para o grupo I será obrigatória a execução do saque por baixo e a utilização do rodízio 3 x 0.

- ✓ Jogador da posição 1 passa para a posição 3
- ✓ Jogador da posição 3 passa para a posição 2
- ✓ Jogador da posição 2 passa para a posição 1



Obs. Durante a partida os jogadores deverão atuar em suas posições iniciais, todos os jogadores poderão atacar mas somente o jogador da posição 2 poderá efetuar o bloqueio.

10. Para o grupo II, não será permitido o uso do jogador líbero
11. Para a competição será estabelecida a altura das redes como segue:
 - ❖ GRUPO I MASCULINO - 1,90 m - FEMININO - 1,80 m
 - ❖ GRUPO II MASCULINO - 2,10 m - FEMININO - 2,00 m
 - ❖ GRUPO III MASCULINO - 2,24 m - FEMININO - 2,15 m
 - ❖ GRUPO IV MASCULINO - 2,43 m - FEMININO - 2,24 m

12. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE VOLEIBOL DE PRAIA

1. O Torneio de Vôlei de Praia será regido pelas regras da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, obedecendo às normas contidas neste *Regulamento*.
2. O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de camisas ou coletes numerados e idênticos e calções da mesma cor.
3. Os jogos serão disputados em um único set de 21 pontos em grupos de turno único e nas fases de classificação. Nas fases semifinais e finais os jogos serão disputados em melhor de 2 (dois) sets de 18 pontos. Em caso de necessidade de realização do 3º set, este será disputado pelo sistema de "tie break", até 15 pontos. A equipe vence com diferença de 02 pontos, sendo que não há limite de pontos em qualquer set.
4. Todos os sets terão somente um tempo de descanso para cada equipe com duração de 30 segundos.
5. A altura da rede para a competição será a seguinte:
 - ❖ GRUPO III MASCULINO - 2,30 m - FEMININO - 2,15 m
 - ❖ GRUPO IV MASCULINO - 2,43 m - FEMININO - 2,24 m
6. A quadra de jogo terá as dimensões de 16m x 8m.
7. O jogador substituto deverá sentar-se ou aquecer próximo à área de sua equipe e o técnico deverá permanecer sentado.
8. Somente será permitida uma substituição durante cada set. Em caso de contusão o reserva que já participou daquele set poderá ser o substituto, na ocorrência desta substituição excepcional o jogador contundido não poderá retornar na partida.
9. O saque deverá ser realizado dentro de 05 (cinco) segundos após o apito do árbitro.
10. Um jogador não poderá completar um ataque usando a mão aberta ou bola colocada, direcionando a bola com os dedos.

11. Não existe linha central, sendo que os jogadores poderão entrar no espaço do adversário, quadra e/ou zona livre, desde que isto não interfira com o jogo do adversário.
12. Um jogador poderá completar um ataque usando um passe alto desde que haja uma trajetória perpendicular à linha dos ombros e desde que tenha um dos pés em contato com o solo.
13. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE XADREZ

1. O Torneio de Xadrez será disputado com a observância das “Leis do Xadrez” estabelecidas pela Federação Internacional de Xadrez - FIDE, aplicadas, no que couberem, para cada prova e sistema de disputa, as orientações técnicas da Federação de Xadrez do Paraná - FEXPAR e obedecerão as demais normas contidas neste *Regulamento*.
2. Cada equipe será composta por 05 (cinco) jogadores, sendo 03 (três) titulares e 02 (dois) reservas. Somente serão aceitas inscrições que tiverem no mínimo 03 (três) atletas inscritos, com exceção do grupo IV.
3. Não haverá tolerância de espera após a chamada dos atletas para comparem as mesas, caso algum atleta não esteja na mesa, quando na confecção da sumula, o resultado será de 1x0 para mesa adversária da mesa ausente.
4. Todos os atletas deverão estar uniformizados durante a competição, estando minimamente de camiseta ou jaqueta da escola/colégio.
5. O Campeonato de Xadrez será composto da seguinte prova, no masculino e no feminino:
XADREZ CONVENCIONAL, com tempo de jogo total de 01h30min no nocaute, para cada jogador.
6. Para os grupos I, II e III a competição será realizada por EQUIPES.
7. No grupo IV a competição será realizada individualmente, podendo os atletas da mesma equipe se confrontarem.
8. Os sistemas de disputa que poderão ser utilizados serão:
 - I. Sistema Suíço;
 - II. Sistema Round-Robin utilizando a tabela Schuring;
 - III. Match entre dois jogadores ou equipes.
9. O Campeonato será realizado em 05 rodadas.
10. Na aplicação do sistema suíço será observada a regulamentação da FIDE com as adaptações, recomendações e softwares indicados pela FEXPAR.
11. O critério de desempate será:
 - I. Soma dos índices Buchols (milésimos totais);
 - II. Soma dos índices Buchols (milésimos medianos);
 - III. Soma dos índices Sonenborg-Berger;
 - IV. Confronto direto;
 - V. Maior número de vitórias com as pretas;
 - VI. Sorteio.
12. Cada equipe participante por grupo e sexo deverá obrigatoriamente possuir 03 tabuleiros e 03 jogos de peças, os quais deverão ser levados à mesa de jogo e retirados após o término da rodada.
13. Será realizada uma sessão técnica da modalidade antes do início da primeira rodada.
14. Não serão toleradas jogadas impossíveis e inexistentes. Caso elas ocorram, SE DETECTADAS PELA ARBITRAGEM, ou avisadas IMEDIATAMENTE pelo atleta, o jogo será interrompido e a jogada cancelada, devendo o atleta repetir o lance anterior ao Inexistente ou Impossível, e prosseguir a nova jogada.
15. Ocorrerá o mesmo procedimento diante de movimentação errônea da peça, SE DETECTADAS PELA ARBITRAGEM, ou avisadas IMEDIATAMENTE pelo atleta.
16. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE COREOGRAFIA

➤ **DOS PARTICIPANTES**

1. Cada equipe deverá ter no mínimo 8 e no máximo 20 participantes.

➤ **DOS GRUPOS**

2. As equipes se apresentarão independentemente de sexo, ou seja, poderá haver equipes masculinas, femininas ou mistas, que se apresentarão, divididos nos seguintes grupos:

- ❖ GRUPO I;
- ❖ GRUPO II;
- ❖ GRUPO III;
- ❖ GRUPO IV;

➤ **DO TEMA**

3. Para a presente edição dos Jogos Estudantis de Castro o tema do concurso de Coreografia será “LIVRE” para todos os grupos.

➤ **DAS INSCRIÇÕES**

4. A Apresentação do Torneio de Coreografia só acontecerá mediante a inscrição de no mínimo dois estabelecimentos por grupo.

➤ **DA REALIZAÇÃO**

5. Cada equipe terá no máximo 15 minutos para ensaiar no local das apresentações, conforme cronograma disponibilizado pela coordenação técnica. O estabelecimento de ensino que não obedecer ao cronograma perderá o direito de ensaio.
6. A equipe deverá fazer sua apresentação em no máximo 10 minutos, entendendo-se por apresentação a preparação da pista, execução da coreografia e a retirada dos materiais da pista.
7. As equipes perderão três pontos na classificação final por minuto excedido.
 - ❖ Ex: 10'01" - 01 minuto – 3 pontos
 - ❖ Ex: 11'01" - 02 minutos – 6 pontos e assim sucessivamente.
8. As apresentações serão realizadas em local a ser designado pela coordenação técnica do evento.
9. As equipes deverão estar concentradas 30 minutos antes do início do concurso para conferência da documentação dos participantes e entrega do CD ou PEN DRIVE ao operador de som, caso não estejam serão consideradas desistentes.
10. A ordem de apresentação será determinada por sorteio no Congresso Técnico da competição.
11. Não serão permitidos elementos cênicos, que por ventura possam danificar o palco, prejudicar o andamento dos trabalhos posteriores ou colocar em risco a integridade física de qualquer participante ou público presente ao evento, ficando proibido o uso de animais, fogo, terra ou de qualquer substância líquida ou viscosa que torne escorregadio o palco usado para às apresentações.
12. A iluminação cênica será a mesma para todos os grupos
13. Os critérios a serem julgados serão:

I. Ritmo:

Compreende o grau de adequação da movimentação da equipe ao ritmo da música, ou seja, o ritmo da música (tempo e contratempo) deve ser claramente reconhecível na movimentação do grupo. Compreende, ainda, a cadência rítmica entre os participantes, ou seja, todos devem interpretar as mesmas variações rítmicas (sincronismo). Pontuação máxima 30 PONTOS;

II. Movimentação:

Compreende a expressividade e a variedade coreográfica (incluindo aproveitamento do espaço e originalidade) da atividade motora do grupo. Compreende o grau de harmonia entre os participantes, expressa por gestos e expressão motora, bem como a variedade, inovação e plasticidade do repertório apresentado (criatividade). Pontuação máxima 30 PONTOS;

- III. Expressividade:** A movimentação do grupo deve refletir claramente o caráter típico da dança e, em adição, o caráter da música tocada. Compreende a expressão do anseio dos dançarinos de transformar música em movimento, além da mera execução de passos e figuras. Além disso, o prazer de dançar deve ser expresso claramente, transmitindo-se aos espectadores em cada momento da presença do grupo na pista. Pontuação máxima 30 PONTOS;
- IV. Figurino:** Os trajes deverão estar em consonância com o estilo de dança a ser apresentado, bem como ao estilo musical. Pontuação máxima 10 PONTOS.
14. A avaliação se iniciará nos primeiros tons da música e será encerrada com o silenciar da música. A entrada e saída do grupo na pista não devem influenciar a avaliação.
15. O corpo de jurados será constituído por 5(cinco) pessoas determinadas pela coordenação técnica e em hipótese alguma poderão ser recusadas.
16. A nota mínima será de 5 (cinco) pontos, podendo haver variação decimal de 0,5 pontos. As notas serão computadas pela coordenação técnica e divulgadas somente no encerramento da apresentação de todas as equipes do Grupo.
17. A maior e a menor nota em cada quesito serão descartadas.
18. Os critérios de desempate serão: Ritmo, Movimentação, Expressividade e Figurino.

Parágrafo Único: Persistindo o empate, os jurados serão convocados para definir os vencedores.

19. Cada equipe poderá apresentar um breve texto de introdução, com no máximo 10 linhas, contendo nome da música e do intérprete, bem como o nome dos participantes da apresentação.
20. A música poderá ser apresentada em CD DE ÁUDIO ou PEN DRIVE, em faixa única, identificado e numerado de acordo com o sorteio com extensão em WMA ou MP3. Não serão aceitas músicas em qualquer outro tipo ou formato de mídia.
21. É de responsabilidade dos Estabelecimentos de Ensino levar ao local da apresentação duas cópias da música em CDs ou PEN DRIVES distintos, como forma de prevenir eventuais problemas técnicos causados por falhas ou riscos na mídia. Um deles deverá ser entregue ao operador de som 30 minutos antes do início do Concurso e o outro deverá ficar com o responsável durante a apresentação.
22. Para efeitos de classificação final da modalidade, a pontuação para as escolas/colégios participantes será a seguinte:
- 1^o lugar → 30 pontos
 - 2^o lugar → 20 pontos
 - 3^o lugar → 15 pontos
 - 4^o ao 10^o lugar → 11 pontos
23. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela coordenação da modalidade e/ou coordenação técnica do evento.

TORNEIO DE INTERPRETAÇÃO MUSICAL

➤ **DOS PARTICIPANTES**

1. Cada estabelecimento de ensino poderá se inscrever em apenas uma das categorias abaixo:
- ❖ Solo;
 - ❖ Duo ou trio;
 - ❖ Grupo.

Parágrafo Único: Entende-se por “grupo” o mínimo de 4 (quatro) e o máximo de 30 (trinta) integrantes.

➤ **DOS GRUPOS**

2. As equipes se apresentarão independentemente de sexo, ou seja, poderá haver equipes masculinas, femininas ou mistas, que competirão entre si, divididos nos seguintes grupos:

- ❖ GRUPO I;
- ❖ GRUPO II;
- ❖ GRUPO III;
- ❖ GRUPO IV;

➤ **DAS INSCRIÇÕES**

3. Anexo a lista de atletas deverá constar o(s) nome(s) do autor (es) e o nome do(s) intérprete(s) que consagrou(aram) a música, cópia digitada da letra da música escolhida e uma cópia em CD DE ÁUDIO, em formato WMA ou MP3, gravado em PLAYBACK (material que não será devolvido). Não serão aceitas músicas em qualquer outro tipo ou formato de mídia.
 - ✓ **Playback** → utilizado para descrever o processo de sonorização que utiliza gravação prévia de trilha sonora para uso posterior em uma apresentação. De forma coloquial, é a sonorização de uma música sem a presença da voz do cantor(a).
4. Sugerimos aos responsáveis pelos estabelecimentos de ensino que sejam cuidadosos na escolha das músicas a serem interpretadas pelos seus alunos, de modo a serem condizentes e adequadas à faixa etária, evitando assim possíveis constrangimentos.
5. Não serão aceitas composições de autoria do participante ou de músicas que não tenham sido gravadas e lançadas no mercado da música.
6. A realização do Concurso de Interpretação Musical só acontecerá mediante a inscrição de no mínimo dois estabelecimentos de ensino no grupo e categoria.
7. O Concurso de interpretação Musical será realizado em uma única etapa.

➤ **DA REALIZAÇÃO**

8. O Concurso de Interpretação Musical será realizado em local, data e horário a serem designados e divulgados pela Coordenação Técnica dos 29º Jogos Estudantis de Castro.
9. A ordem de apresentação será determinada através de sorteio no Congresso Técnico dos 29º Jogos Estudantis de Castro.
10. Cada equipe terá no máximo 10 minutos para ensaiar no local das apresentações, conforme cronograma disponibilizado pela coordenação técnica. O estabelecimento de ensino que não obedecer ao cronograma perderá o direito de ensaio.
11. É de responsabilidade do estabelecimento de ensino levar ao local da apresentação uma cópia do CD DE ÁUDIO ou PEN DRIVE, para eventuais problemas técnicos causados por falhas na mídia original.
12. Caso o intérprete e/ou grupo utilize recursos cênicos, tais como: cadeiras, bancos, banquetas ou outros objetos, os mesmos deverão ser imediatamente retirados ao término da apresentação. Não será permitido o uso de papéis picados, confetes ou qualquer outro material semelhante. A não observância do “caput” poderá acarretar em eliminação do intérprete e/ou grupo.
13. Cada participante deverá fazer sua apresentação em no máximo 10 minutos, entendendo-se por apresentação a preparação do palco, interpretação da música e a retirada dos materiais do palco.
14. Os participantes deverão estar concentrados 30 minutos antes do início do concurso para conferência da documentação. Caso não estejam presentes serão considerados desistentes.
15. A Comissão Julgadora será composta por 3 (três) membros exclusivamente por profissionais da área da música, indicada pela Secretaria de Esporte.
16. Os jurados atribuirão nota mínima de 5 (cinco) pontos, podendo haver variação decimal de 0,5 pontos. As notas serão computadas pela coordenação técnica e divulgadas somente no encerramento da apresentação de todos os candidatos do grupo.
17. Os Critérios a serem utilizados para avaliação dos intérpretes e/ou grupo serão:

- I. **AFINAÇÃO:** será avaliada a consonância da melodia cantada com a harmonia da execução instrumental (playback) – Pontuação máxima 40 pontos.
- II. **RITMO:** será avaliada a coerência com o andamento da música – Pontuação máxima 20 pontos.
- III. **INTERPRETAÇÃO VOCAL:** serão avaliados: arranjo, originalidade, estilo próprio, dicção, articulação vocal, dinâmicas, uso correto da voz (respiração, impostação, projeção) – pontuação máxima 20 pontos.
- IV. **APRESENTAÇÃO:** serão avaliados: uso do palco e microfone, expressão corporal e sua adequação, interação com o público – Pontuação máxima 20 pontos.

Parágrafo Único: O uso de figurino não é obrigatório e não será critério de avaliação da apresentação.

18. As decisões da Comissão Julgadora, em qualquer fase, são irrevogáveis, não cabendo recurso.

19. O sistema de desempate adotado em todas as fases que forem disputadas será o seguinte:

- Maior número de pontos no critério AFINAÇÃO;
- Maior número de pontos no critério RÍTMO;
- Maior número de pontos no critério INTERPRETAÇÃO VOCAL;
- Maior número de pontos no critério APRESENTAÇÃO;

Parágrafo Único: Persistindo o empate, a Comissão Julgadora será convocada para definir os vencedores.

20. Para efeitos de classificação final da modalidade, a pontuação para as escolas/colégios participantes será a seguinte:

- 1^o lugar → 30 pontos
- 2^o lugar → 20 pontos
- 3^o lugar → 15 pontos
- 4^o ao 10^o lugar → 11 pontos

21. A Comissão Organizadora reserva-se o direito, em caso de perturbação da ordem em qualquer aspecto, a retirada dos responsáveis do local do evento.

22. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora e/ou coordenação técnica do evento.