



# **CURITIBA**

PREFEITURA DA CIDADE

## **JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA - 2013**

### **REGULAMENTO GERAL**

**ÍNDICE**

**TÍTULO I**

|              |                              |    |
|--------------|------------------------------|----|
| CAPITULO I   | DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES | 03 |
| CAPITULO II  | DA FINALIDADE DO EVENTO      | 03 |
| CAPITULO III | DA JUSTIFICATIVA             | 03 |
| CAPITULO IV  | DOS OBJETIVOS                | 03 |

**TÍTULO II**

|             |                       |    |
|-------------|-----------------------|----|
| CAPITULO I  | DA REALIZAÇÃO         | 04 |
| CAPITULO II | DAS RESPONSABILIDADES | 04 |

**TÍTULO III**

|            |             |    |
|------------|-------------|----|
| CAPITULO I | DOS PODERES | 05 |
|------------|-------------|----|

**TÍTULO IV**

|             |                            |    |
|-------------|----------------------------|----|
| CAPITULO I  | DATAS PREVISTAS            | 05 |
| CAPITULO II | DAS MODALIDADES ESPORTIVAS | 05 |

**TÍTULO V**

|               |                                         |    |
|---------------|-----------------------------------------|----|
| CAPITULO I    | DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES               | 05 |
| CAPITULO II   | DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO             | 06 |
| CAPITULO III  | DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO | 08 |
| CAPITULO IV   | DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL              | 08 |
| CAPITULO V    | DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO                | 09 |
| CAPITULO VI   | DA PREMIAÇÃO                            | 10 |
| CAPITULO VII  | DA ARBITRAGEM                           | 11 |
| CAPITULO VIII | DOS UNIFORMES                           | 11 |
| CAPITULO IX   | DOS BOLETINS                            | 11 |

**TÍTULO VI**

|            |                                  |    |
|------------|----------------------------------|----|
| CAPITULO I | DA COMISSÃO DISCIPLINAR ESPECIAL | 12 |
|------------|----------------------------------|----|

**TÍTULO VII**

|            |                        |    |
|------------|------------------------|----|
| CAPITULO I | DAS DISPOSIÇÕES GERAIS | 12 |
|------------|------------------------|----|

**REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**

|              |    |
|--------------|----|
| BASQUETEBOL  | 14 |
| BASQUE 3X3   | 14 |
| FUTEBOL SETE | 16 |
| FUTSAL       | 17 |
| HANDEBOL     | 18 |
| VOLEIBOL     | 19 |

**REGULAMENTO GERAL**  
**JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA**

**TÍTULO I**

**CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

**Art. 1º.** Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a competição dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA com as categorias:

**CATEGORIA A**

Nascidos em 1998, 1999 e 2000

**CATEGORIA B**

Nascidos em 2000, 2001 e 2002

**CATEGORIA ABERTA**

Para estudantes das escolas municipais do 6º ao 9º ano na modalidade de futebol sete.

**CAPÍTULO II – DA FINALIDADE DO EVENTO**

**Art. 2º.** Os JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA têm por finalidade aumentar a participação, em atividades esportivas, de todas as Instituições de Ensino do Município de Curitiba e promover a ampla mobilização da juventude estudantil em torno do esporte.

**CAPÍTULO III – DA JUSTIFICATIVA**

**Art. 3º.** Ao educar o jovem através da prática desportiva escolar estamos cada vez mais difundindo e reforçando a construção da cidadania e os ideais do movimento olímpico. Ideais direcionados à construção de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e *fair-play (jogo limpo)*. Através das atividades desportivas, crianças e jovens constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

**CAPÍTULO IV – DOS OBJETIVOS**

**Art. 4º.** Os JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA têm por objetivos:

a) fomentar a prática do esporte escolar com fins educativos;

- b) possibilitar a identificação de talentos desportivos nas Instituições de Ensino;
- c) desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- d) contribuir para com o desenvolvimento integral do aluno atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania através do esporte;
- e) garantir o conhecimento do esporte, de modo a oferecer mais oportunidade de acesso à prática do esporte escolar aos alunos atletas.

## **TÍTULO II**

### **CAPÍTULO I – DA REALIZAÇÃO**

**Art. 5º.** A organização e a direção deste evento esportivo ficará a cargo do Departamento de Ensino Fundamental da Secretaria Municipal de Educação, situada a Rua João Gualberto, 623 – Alto da Glória – (41)3350-3178 e do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, situado a Rua Desembargador Westphalen, 1566 – Rebouças – (41) 3350-3704 ou (41) 3350-3716 - fax (41) 3333-3154.

§ 1º. A justiça e a disciplina desportiva serão exercidas durante as competições promovidas por estas secretarias, em todas as suas fases e categorias, pela Comissão de Ética, de caráter pedagógico e disciplinar, e será composta oficialmente por representantes dos setores participantes dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA.

§ 2º. Em cada local de competição das modalidades constantes nos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA haverá um coordenador específico designado pela Coordenação Geral para representá-la em assuntos pertinentes às partidas programadas e também, estará apto a compor, quando e se necessário a equipe de arbitragem, a quem não caberá recurso ou recusa por parte dos participantes na competição.

### **CAPÍTULO II – DAS RESPONSABILIDADES**

**Art. 6º.** A Coordenação Geral dos Jogos caberá:

- a) indicar o diretor geral dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA;
- b) elaborar o Regulamento Geral dos jogos;
- c) inspecionar e aprovar em conjunto com a Comissão de Vistoria, os locais e instalações a serem utilizados durante as competições;
- d) solicitar às federações paranaenses das modalidades participantes, a indicação de seus representantes para compor a Coordenação Técnica e equipe de arbitragem, das respectivas modalidades;
- e) providenciar, juntamente com as federações paranaenses das modalidades participantes, o material técnico de cada modalidade esportiva;

- f) elaborar a programação esportiva, a apuração dos resultados e os boletins técnicos e administrativos oficiais.

### **TÍTULO III**

#### **CAPÍTULO I - DOS PODERES**

**Art. 7º.** Nos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA serão reconhecidos os seguintes poderes:

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

### **TÍTULO IV**

#### **CAPÍTULO I – DATAS PREVISTAS**

**Art. 8º** Os JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA acontecerão no turno da manhã nas seguintes datas: 26, 27, 28, 29, 30 de agosto e 02, 03, 05, 06 de setembro de 2013.

#### **CAPÍTULO II - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS**

**Art. 9º** As modalidades que serão disputadas nos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA serão as seguintes:

§ 1º. Modalidades Coletivas: basquetebol, basquete 3 x 3, futebol sete, futsal, handebol e voleibol, nos naipes feminino e masculino.

§ 2º. A modalidade de futebol sete será para as Categorias A, B e Aberta para alunos com idade superior ao da Categoria A.

### **TÍTULO V**

#### **CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES**

**Art. 10º** A equipe que representará a Instituição de Ensino poderá ser composta pelo quantitativo de alunos atletas indicados para as modalidades, conforme tabela a seguir:

| <b>Modalidades</b> | <b>Alunos atletas</b> |
|--------------------|-----------------------|
| Futsal             | 12                    |
| Futebol sete       | 12                    |
| Voleibol           | 12                    |
| Handebol           | 12                    |

|              |          |
|--------------|----------|
| Basquetebol  | 12       |
| Basquete 3x3 | 03 trios |

§ 1º. Ao técnico caberá acompanhar sua equipe em todos os jogos ou provas programados e também, fora das áreas de competição.

§ 2º. Ao aluno atleta caberá:

- respeitar o regulamento, os coordenadores, técnicos, seus companheiros, adversários, árbitros e espectadores;
- apresentar o original da sua carteira de identidade (expedida por órgão estadual ou federal) ou passaporte, ao coordenador do jogo programado ou ainda carteira oficial dos jogos.

§ 3º. Não serão aceitas fotocópias sem autenticação, documentos danificados ou outros tipos de documentos, pelo Comitê Organizador para o início da competição e/ou jogo.

**Art. 11º.** Os técnicos da mesma equipe poderão exercer função de técnico, auxiliar técnico ou preparador físico em qualquer modalidade durante a competição, respeitando os limites previstos no regulamento específico de cada modalidade.

## **CAPÍTULO II – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO**

**Art. 12º.** Poderão participar dos jogos, estudantes de ambos os sexos, regularmente matriculados em escolas municipais do 6º ao 9º ano da rede municipal de Curitiba.

**Art. 13º.** Caso duas ou mais instituições de ensino estejam localizadas em um mesmo espaço físico (complexo escolar), o Órgão Gestor deverá emitir documento reconhecendo o fato, enviando o mesmo junto com a inscrição da Instituição de Ensino no evento.

**Art. 14º.** Somente poderão participar dos jogos, alunos que estejam regularmente matriculados e frequentando o estabelecimento de ensino que solicitou a inscrição.

§ 1º. Não será permitida inscrição e/ou participação de alunos que já tenham concluído o ensino fundamental.

§ 2º. Não será permitida participação de dirigentes, técnicos e atletas que estejam cumprindo penas estabelecidas pela Comissão de Ética.

**Art. 15º.** Em todas as competições oficiais promovidas pela Secretaria Municipal de Educação e Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, será obrigatória aos técnicos e responsáveis a apresentação dos documentos relacionados no Art. 16, bem como deverão estar previamente credenciados e habilitados a dirigir sua equipe.

§ 1º. Antes do início de cada partida ou prova, a não apresentação dos documentos solicitados no Art. 16, impedirá a participação do técnico e consequentemente, da equipe (WYO).

§ 2º. Aplica-se o parágrafo anterior, a quaisquer presentes no banco de reservas das equipes.

**Art. 16º.** Será obrigatória a apresentação de um dos documentos, relacionados abaixo, para os inscritos (original ou fotocópia autenticada) antes do início de cada partida ou prova:

- Carteira de Identidade;
- Carteira de Identidade de Estrangeiro;
- Passaporte;
- Protocolo da Secretaria de Segurança, com carimbo original e com foto (3x4) carimbada pelo órgão responsável;
- Carteira oficial dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA, contendo o nome da escola, nome do estudante, foto, data de nascimento, número da matrícula, carimbo e assinatura do diretor(a) da escola;
- Carteira de estudante do Grêmio Estudantil da escola;

§ 1º. A não apresentação de um dos documentos acima relacionados, impedirá a participação do atleta na partida ou prova.

§ 2º. Após o atleta ter participado, de pelo menos um jogo ou prova da competição e, ter seu documento de identificação extraviado ou roubado, poderá solicitar através de pessoa credenciada junto à Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, uma identificação provisória (válida para os jogos da fase em questão), que deverá ser requerida com, no mínimo, quatro horas de antecedência ao horário do jogo ou prova prevista, exceto aos sábados, domingos e feriados, anexando:

- 1) protocolo de solicitação da 2ª via junto ao órgão competente;
- 2) fotografia 3x4;
- 3) certidão de nascimento original ou fotocópia autenticada.

§ 3º. Um representante da equipe de arbitragem e/ou coordenador da modalidade, procederá a conferência das credenciais em todas as participações dos atletas, membros das Comissões Técnicas e Dirigentes nos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA.

§ 4º. Só poderão assumir a condição de técnico ou auxiliar técnico as pessoas devidamente credenciadas pela Instituição Escolar.

§ 5º. Os credenciados deverão ser obrigatoriamente professores licenciados em educação física ou de outras áreas pertencentes ao quadro docente do estabelecimento.

**Art. 17º.** Nenhum aluno atleta ou equipe poderá competir sem a presença de um técnico, caracterizando o W X O. Em caso de expulsão do técnico, a equipe poderá concluir a partida dirigida pelo capitão.

**Art. 18º.** Nenhum componente das equipes poderá participar dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA sem que conste na relação nominal da modalidade, aprovada pelo Comitê Organizador.

**Art. 19º.** Os alunos atletas poderão participar em mais de uma categoria no mesmo evento, desde que obedeçam ao ano de nascimento conforme o artigo 1º deste Regulamento.

§ 1º. Será considerado WxO se a equipe não estiver completa no início da partida.

§ 2º. Toda inscrição do aluno atleta deixará claro que o mesmo foi submetido a exame médico, e se encontra em perfeitas condições para a prática esportiva, não cabendo à organização qualquer responsabilidade.

### **CAPÍTULO III – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO**

**Art. 20º.** Para que uma Instituição possa ser inscrita nos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA deve seguir os seguintes procedimentos:

- a) cadastro do atleta: o cadastro individual dos atletas e responsáveis deverá ser efetuado pelo próprio estabelecimento no site [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / inscrições;
- b) inscrição do atleta na modalidade: a inscrição dos atletas e responsáveis na modalidade deverá ser efetuada pelo próprio estabelecimento no site [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / inscrições;

Inscrições - de 27/05 a 05/06 de 2013 (Inscrições das modalidades nas categorias A, B e ABERTA)  
Alterações - dias 14, 15 e 16/08 de 2013

### **CAPÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL**

**Art. 21º.** Antecedendo os jogos e após o encerramento das inscrições, haverá um Congresso Técnico com a seguinte pauta:

- a) parte técnica;
- b) repasse de informações gerais e discussão dos assuntos levantados pela plenária;
- c) sorteio dos grupos para formação das tabelas das diversas modalidades;
- d) outras solicitações.

§ 1º. Será obrigatória a presença de um representante cadastrado ou credenciado no estabelecimento inscrito, sendo que a ausência implicará no cancelamento automático da participação da referida instituição no respectivo evento.

§ 2º. Qualquer pessoa estará apta a representar o estabelecimento, desde que devidamente autorizada através de declaração em papel timbrado, assinada pelo diretor ou coordenador e, entregue pessoalmente, no dia do Congresso Técnico.

§ 3º. O Congresso Técnico Geral será realizado na cidade de Curitiba no Centro de Referência e Qualidade de Vida e Movimento, localizado na Praça Bento Munhoz da Rocha Neto, na Rua Augusto de Mari, 1250 – Vila Guaíra, às 8h30min do dia:

12 de junho de 2013 - Congresso Técnico (Categoria A, B e aberta)

## CAPÍTULO V – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

**Art. 22º.** O sistema de disputa será definido de acordo com o número de equipes inscritas.

**Art. 23º.** Todas as modalidades serão realizadas desde que, no encerramento das inscrições, haja no mínimo três estabelecimentos de ensino inscritos.

**Art. 24º.** As competições serão regidas pelas regras internacionais de cada modalidade e de acordo com as adaptações para cada faixa etária, previstas neste Regulamento.

**Art. 25º.** Nas competições, quando o tipo de disputa for rodízio, a classificação será por pontos ganhos, obedecendo aos seguintes valores:

a) voleibol e basquetebol

vitória - 2 pontos

derrota - 0 ponto

b) futsal e futebol sete

vitória - 3 pontos

empate - 1 ponto

derrota - 0 ponto

c) handebol

vitória - 2 pontos

empate - 1 ponto

derrota - 0 ponto

d) em caso de empate, na classificação do grupo, nas modalidades de futebol sete, futsal, basquetebol e handebol, os desempates obedecerão aos seguintes critérios, pela ordem:

- empate entre duas equipes:

- confronto direto;

- saldo de gols ou pontos de todos os jogos realizados no grupo;

- ataque mais positivo de todos os jogos realizados no grupo;

- sorteio;

- empate entre três ou mais equipes:

- saldo de gols ou pontos dos jogos realizados entre as equipes empatadas;

- saldo de gols ou pontos dos jogos realizados no grupo;
- ataque mais positivo dos jogos realizados entre as equipes empatadas;
- ataque mais positivo dos jogos realizados no grupo;
- sorteio;

e) em caso de empate, na classificação do grupo, nas modalidades de voleibol, o desempate obedecerá os seguintes critérios:

- empate entre duas equipes:

- confronto direto;
- *set average* de todos os jogos realizados no grupo;
- pontos *average* de todos os jogos realizados no grupo;
- sorteio;

- empate entre três ou mais equipes:

- *sets average* entre as equipes empatadas;
- pontos *average* entre as equipes empatadas;
- *sets average* em todos os jogos da fase;
- pontos *average* em todos os jogos da fase;
- sorteio;

f) em caso de empate nas fases eliminatória simples e/ou cruzamento olímpico, nas modalidades Futsal e Futebol Sete, os desempates obedecerão os seguintes critérios:

- serão efetuadas cobranças de 05 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por alunos distintos e que tenham participado do jogo;
- persistindo o empate a decisão será efetuada pela cobrança de 01 tiro livre direto da marca penal, alternadamente, por alunos diferentes, que tenham participado da partida até que haja um vencedor.

g) em caso de empate nas fases eliminatória simples e/ou cruzamento olímpico, na modalidade Handebol, os desempates obedecerão os seguintes critérios:

- persistindo o empate, serão executados 3 cobranças alternadas de 7 metros, por alunos diferentes, que participaram da partida;
- persistindo o empate, serão executadas cobranças alternadas de 7 metros, até alcançar o desempate, pelos demais alunos que compõem a equipe.

## **CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 26º.** Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes:

a) para as modalidades coletivas – troféus para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares em cada naipe;

Parágrafo Único - A cerimônia de premiação será feita logo após o encerramento da partida final.

Obs: todos os estudantes receberão medalhas alusivas a sua participação.

## **CAPÍTULO VII – DA ARBITRAGEM**

**Art. 27º.** Os árbitros serão designados pelas respectivas federações, e em hipótese alguma, poderão ser recusados.

## **CAPÍTULO VIII – DOS UNIFORMES**

**Art. 28º.** Cada equipe deverá se apresentar nos locais de competição, devidamente uniformizada, conforme especificações do Regulamento Geral e Específico e as regras de cada modalidade esportiva.

**Art. 29º.** Cada Instituição de Ensino será responsável pela confecção e manutenção dos uniformes das equipes e/ou representantes e deverá levar para os locais de competições dois uniformes de cores diferentes.

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

§ 2º. Será aceito a confecção de números utilizando fitas adesivas, desde que se mantenha legível e não prejudique o bom andamento da partida.

**Art. 30º.** Nos uniformes é permitida a inserção de logomarca de patrocínio, desde que não faça alusão à propaganda de conteúdo político, bebidas alcoólicas, cigarros e produtos que induzam ao vício.

## **CAPÍTULO IX – DOS BOLETINS**

**Art. 31º.** Os comunicados oficiais dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA serão publicados através de boletins informativos do evento, que deverão ser retirados na Secretaria Geral pelas pessoas devidamente credenciadas pela delegação e/ou pelo site da Prefeitura Municipal de Curitiba [www.curitiba.pr.gov.br/esporteelazer/esportesprogramas/jogosmunicipais](http://www.curitiba.pr.gov.br/esporteelazer/esportesprogramas/jogosmunicipais).

§ 1º. Os boletins gerais e específicos das modalidades serão numerados e datados e as informações neles contidas poderão ser alteradas dia a dia, ficando assim, válidas as informações dos boletins mais atualizados.

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

## **TÍTULO VI**

### **CAPÍTULO I – DA COMISSÃO DE ÉTICA ESPECIAL**

**Art. 32º.** A Comissão de Ética será nomeada pela Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, responsável pela organização da justiça desportiva dentro do evento. Responsabilizar-se-á pela abertura dos processos, julgamento dos pedidos e das infrações, bem como da aplicação das respectivas sanções. Será responsável por encaminhar somente suas decisões para a publicação dos Boletins Gerais do evento.

**Art. 33º.** Nos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA, as pessoas físicas ou jurídicas (Unidades da Federação, Instituições de Ensino, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e outros) que infringirem este Regulamento ou decisões do Comitê Organizador ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitos às sanções previstas neste Regulamento.

## **TÍTULO VII**

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

**Art. 34º.** O Comitê Organizador dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA, não terá responsabilidade por qualquer avaria causada pelos componentes dos estabelecimentos nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo da Instituição.

**Art. 35º.** Os participantes dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA deverão ser conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades e das regras oficiais das modalidades esportivas, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

**Art. 36º.** Quaisquer consultas atinentes aos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da instituição ao Comitê Organizador, que após o devido exame, apresentará sua resposta através de documento oficial.

**Art. 37º.** Compete ao Comitê Organizador, interpretar e zelar pela execução deste Regulamento.

**Art. 38º.** As cópias das súmulas dos jogos serão entregues aos responsáveis pelo estabelecimento mediante solicitação à coordenação da modalidade, através de requerimento próprio, até o dia posterior a realização da partida e deverá ser retirada na Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude.

**Art. 39º.** A pessoa física credenciada que for expulsa ou desqualificada, estará automaticamente suspensa por uma partida ou conforme julgamento da Comissão de Ética.

**Art. 40º.** Os membros da comissão técnica e/ou atleta que forem expulsos, ou que estiverem cumprindo punição automática ou qualquer punição imposta pela Comissão de Ética, deverá posicionar-se a uma distância mínima de cinco metros da última linha da quadra, ou a critério do coordenador da modalidade, sem se manifestar verbalmente com sua equipe ou arbitragem. Neste caso, a equipe poderá ser dirigida por outro professor credenciado pelo Estabelecimento de Ensino.

**Art. 41º.** A equipe que deixar de comparecer ao jogo programado, com o mínimo de atletas necessários (WxO consumado), será desclassificada automaticamente, e todos os resultados dos jogos que participou serão anulados. Esta penalização será aplicada a todas as modalidades individuais e coletivas, independente do julgamento proferido pelo órgão julgante.

**Art. 42º.** Para qualquer situação de WxO a equipe infratora deverá encaminhar justificativa à Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude até as 17 horas do próximo dia útil, que será julgada pela Comissão de Ética e tomadas medidas punitivas cabíveis.

**Art. 43º.** As equipes deverão apresentar-se na hora prevista de seu jogo e ou prova com uniforme apropriado, havendo tolerância nas situações julgadas necessárias pela Comissão Organizadora.

§ 1º. Em comum acordo com os técnicos das equipes presentes, os jogos poderão ser antecipados ou atrasados.

§ 2º. As equipes não terão direito ao aquecimento muscular e/ou utilização da quadra após o horário previsto para o início da partida ou prova.

**Art. 44º.** A Coordenação dos JOGOS MUNICIPAIS DE CURITIBA se reserva o direito de eventualmente atrasar, interromper e/ou cancelar a realização de uma partida ou prova, quando houver problemas de ordem técnica.

**Art. 45º.** Em caso de interrupção da partida ou prova por problemas técnicos, o mesmo será reiniciado em outro momento com autorização da Coordenação Geral dos jogos, mantendo a mesma súmula, atletas, placares e períodos do jogo interrompido.

**Art. 46º.** Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral dos Jogos, ouvidos os interessados, desde que isso seja necessário.

**Art. 47º.** Este regulamento estará sujeito a modificações.

|                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p align="center"><b>REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL</b><br/><b>CATEGORIA A (1998, 1999 e 2000)</b></p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

1. A competição de basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIBA – *International Basketball Federation* e da Confederação Brasileira de Basquetebol - CBB, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. A Instituição de Ensino poderá inscrever doze alunos atletas e um técnico por naipe.
3. Os jogos serão disputados seguindo as seguintes normas:
  - 3.1 os jogos terão dois tempos de oito minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo com intervalo de três minutos entre ambos, divididos em quatro quartos de quatro minutos cada, com intervalo de um minuto entre o 1º e o 2º e entre o 3º e o 4º quarto;
  - 3.2 em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de três minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo ou, quantos forem necessários, até que haja um vencedor.
4. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, o Regulamento Geral e aos seguintes critérios:
  - 4.1 camisas numeradas nas costas;
  - 4.2 *shorts* e calça tipo *legging*;
5. Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do horário estipulado para o jogo, será declarada ausente, aplicando-se o WxO em favor da equipe presente. Caso nenhuma das duas equipes se façam presentes em tempo hábil, será declarado o duplo não comparecimento, atribuindo-se derrota a ambas as equipes.
6. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos atletas.
7. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.
8. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.
9. A Comissão Técnica da equipe poderá ser composta por até 03 pessoas. Será permitido a qualquer professor credenciado assumir a função de técnico e auxiliar técnico.
10. A Comissão Técnica poderá ser composta por:
  - 10.1 técnico;
  - 10.2 auxiliar técnico;
11. Todos os participantes devem ter permissão da arbitragem para deixar a quadra de jogo.

|                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p align="center"><b>REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE 3X3</b><br/><b>CATEGORIA B (2000, 2001 e 2002)</b></p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

1. Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a competição de Basquete 3x3. A modalidade será regida pelas regras da C.B.B. obedecendo às normas contidas neste Regulamento.

2. Cada equipe é composta por quatro jogadores, três na quadra e um substituto.

3. Será atribuído um (1) ponto a cada arremesso dentro da linha de dois pontos. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso de trás da linha de dois pontos. Será atribuído um (1) ponto a cada lance livre com sucesso.

4. O uniforme exigido será camisas numeradas nas costas e shorts ou legging.

5. Cada partida terá a duração de 10 minutos (corridos) ou 21 (vinte e um) pontos, o que ocorrer primeiro.

6. Caso ocorra empate, haverá uma prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

7. Cada vez que a posse de bola se alternar, o detentor da mesma deve “limpar a jogada” levando a bola para fora da linha de 03 pontos.

7.1. Só será utilizada uma tabela por jogo, podendo haver dois jogos simultâneos, um em cada metade da quadra.

8. Em caso de Empate entre duas ou mais equipes, seguirão os seguintes critérios de desempate:

- Pontos (02 vitória e 00 derrota)
- Confronto Direto
- Saldo de Cestas
- Menor número de faltas
- Maior número de pontos marcados
- Sorteio

9. A arbitragem do evento será feita por Árbitros da Federação Paranaense de Basquetebol. Serão utilizadas pela arbitragem, as regras específicas para o Basquete 3x3:

10. Um jogador que tenha cometido quatro faltas deve deixar o jogo. A equipe que cometer 07 faltas coletivas será considerada perdedora da partida pelo placar de 21 x 00;

11. Todas as faltas sem intenção de cesta serão cobradas na lateral ou fundo bola (o mais próximo). A saída de bola não é livre;

12. Havendo rebote para a equipe adversária a mesma deverá sair da linha de 03 pontos para então arremessar na cesta;

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL SETE**  
**CATEGORIA A (1998, 1999 e 2000)**  
**CATEGORIA B (2000, 2001 e 2002)**  
**ABERTA**

1. O campeonato de Futebol Sete será regido pelas regras da Confederação de Futebol 7 do Brasil. Regulamento disponível em: [http://www.brasilf7.com.br/documentos/regras\\_oficiais.pdf](http://www.brasilf7.com.br/documentos/regras_oficiais.pdf).

2. A duração de cada jogo será de dois tempos de 15 minutos, com 02 minutos de intervalo.

3. Equipe constituída de no máximo 12 e no mínimo 07 atletas, sendo que a equipe que comparecer com número inferior a 07 atletas, no início da partida, será considerado ausente (W x O).

3.1 O jogo não poderá iniciar-se sem o número mínimo de jogadores 07 (sete) por equipe, não sendo permitida sua continuação ou prosseguimento se uma das equipes ou ambas ficar reduzida a menos de 04 (quatro) atletas no campo de jogo.

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

4.1 camisas numeradas nas costas (ou coletes numerados quando necessário)

4.2 *shorts* ou *legging* predominante da cor, não sendo permitido bermudas com bolso ou de material que não seja próprio para prática esportiva. O goleiro poderá optar em utilizar calça esportiva;

4.3 tênis – obrigatório, sendo proibido o uso de chuteiras com trava alta, específicas para a prática do futebol de campo.

4.4 o uso do óculos só será permitido com material apropriado para prática esportiva.

4.5 meião esportivo e caneleira opcionais (não obrigatório)

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

6. Em caso do time jogar dois ou mais jogos seguidos, o tempo de intervalo entre os jogos será de até 05 minutos.

7. No recuo de bola, o goleiro não poderá pegar a bola com as mãos.

8. Não há limite para o número de substituições.

9. Para as punições serão utilizados:

- cartão amarelo: o atleta fica fora da partida durante dois minutos, e pode retornar caso sua equipe sofra algum gol ou ao término dos dois minutos;

- cartão azul: o atleta é excluído da partida, podendo a equipe substituí-lo após sofrer um gol ou após o término de dois minutos;

- cartão vermelho: o atleta é expulso da partida e a equipe fica o restante da partida com um jogador a menos.

10. O atleta será suspenso por uma partida se receber 1 cartão vermelho, 2 cartões azuis ou 3 cartões amarelos.

11. O atleta que cometer 05 infrações será desqualificado da partida, podendo ser substituído imediatamente desde que não tenha sido advertido

com cartão disciplinar na 5ª falta individual, devendo deixar o campo pela zona de substituição e não poderá permanecer no banco de reservas.

12. Até a quinta falta coletiva todas as faltas serão cobradas como tiro livre direto com barreira, a não ser que seja uma penalidade máxima.

13. A equipe que cometer a sexta e a sétima infração Técnica com a bola em jogo, por período sofrerá uma punição denominada SHOOT OUT, (exceto a infração cometida dentro da área de meta que caracteriza a penalidade máxima).

13.1 O atleta da equipe beneficiada posiciona a bola na linha de saída do campo da equipe infratora, todos os demais atletas posicionam-se na outra linha de saída distante de 10 metros da bola, com exceção do goleiro da equipe infratora que deverá estar com parte dos seus pés em cima da linha de gol.

14. A partir da oitava falta a favor da equipe beneficiada deste item, será executada a cobrança de uma penalidade máxima contra a equipe infratora;

15. Ao termino do primeiro período serão zeradas as infrações coletivas, permanecendo apenas as infrações individuais;

16. Arremesso lateral e arremesso de canto serão cobrados com as mãos.

17. O tiro de meta deve ser executado com a bola parada por qualquer atleta com os pés.

17.1 O arremesso de meta deve ser executado pelo goleiro de qualquer ponto de sua área de meta, sendo que a bola entra em jogo assim que ultrapasse as linhas da área de meta.

17.2 Em ambas cobranças (tiro e arremesso de meta) a bola não poderá atingir a área de meta adversária sem que antes toque no solo ou em qualquer atleta.

|                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL</b><br/><b>CATEGORIA A (1998, 1999 e 2000)</b><br/><b>CATEGORIA B (2000, 2001 e 2002)</b></p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

1. A competição de futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da F.I.F.A. – *Fédération Internationale de Football Association* e da Confederação Brasileira de Futebol de Salão – C.B.F.S., salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. A Instituição de Ensino representante poderá inscrever até doze alunos atletas e um técnico por naipe.

3. Os jogos serão disputados em dois tempos de doze minutos corridos e com intervalo de dois minutos entre ambos.

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

4.1 camisas numeradas nas costas (ou coletes numerados quando necessário)

4.2 *shorts* ou *legging* predominante da cor, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva;

4.3 tênis – obrigatório (proibido travas);

4.4 o uso do óculo só será permitido com material apropriado para prática esportiva.

4.5 meias e caneleira opcionais (não obrigatório);

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

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

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

8. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

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

10. A Comissão Técnica poderá ser composta por:

10.1 técnico;

10.2 auxiliar técnico;

11. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

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

13. O aluno atleta inscrito no futsal poderá participar também do futebol sete.

|                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL</b><br/><b>CATEGORIA A (1998, 1999 e 2000)</b><br/><b>CATEGORIA B (2000, 2001 e 2002)</b></p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

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

2. A Instituição de Ensino representante poderá inscrever até doze alunos atletas e um técnico por naipe.

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

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

4.1 camisas numeradas nas costas;

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

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

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

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

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

8. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

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

10. A Comissão Técnica poderá ser composta por:

10.1 técnico;

10.2 auxiliar técnico;

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

12. Os cartões serão conforme as regras oficiais.

|                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL</b><br/><b>CATEGORIA A (1998, 1999 e 2000)</b><br/><b>CATEGORIA B (2000, 2001 e 2002)</b></p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

1. A competição de voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da F.I.V.B. – *Fédération Internationale de Volleyball* e da Confederação Brasileira de Voleibol – C.B.V., salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. A Instituição de Ensino representante poderá inscrever até quinze alunos atletas e um técnico por naipes.

3. O formato da competição será:

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

3.2 em caso de empate em número de sets vencidos (1x1), será jogado um terceiro set de 15 (quinze pontos). Havendo empate em 14 (quatorze) pontos, o set só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos

4. As alturas das redes serão as seguintes:

**CATEGORIA A**

- feminino - 2,20m

- masculino - 2,35m

**CATEGORIA B**

- feminino - 2,10m

- masculino - 2,24m

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

5.1 camisas numeradas nas costas (ou coletes numerados quando necessário)

5.2 *shorts* ou *legging* predominante da cor, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva;

5.3 tênis - obrigatório

5.4 o uso do óculo só será permitido com material apropriado para prática esportiva.

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

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

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

9. Para ter condição de participação, antes do início do jogo, todos os componentes deverão apresentar suas credenciais à equipe de arbitragem.

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

11. A Comissão Técnica poderá ser composta por:

11.1 técnico;

11.2 auxiliar técnico;

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