

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

**41º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA**

**REGULAMENTO  
GERAL E ESPECÍFICO  
2014**

Gustavo Bonato Fruet  
**Prefeito Municipal de Curitiba**

Aluisio de Oliveira Dutra Júnior  
**Secretário Municipal do Esporte, Lazer e Juventude**

Eduardo Catto Gallina  
**Superintendente**

Newton Zanon  
**Diretor de Esportes**

Edilamar do Rocio da Silva Derviche  
**Gerente de Esporte**

Hiran Cassou  
Felipe Luiz Bot  
Roderley Ferreira  
**Coordenação Técnica**

Aglaé Ton  
Carla Cristina Tagliari  
Helton Diogo Mallo Stais  
Henrique Manoel da Silva  
Hélio Pereira Cury Filho  
Juliana Batistel  
Luiz Otávio Belinazo Batista  
Marilyne Brandalise Baril  
Nelson Bientenez Filho  
**Equipe do Departamento de Esporte**

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE  
Rua Solimões, 160 - Alto São Francisco  
CEP 80510-140  
Fones: 3350 3704 / 3350 3716  
[www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br)  
[jogos@smelj.curitiba.pr.gov.br](mailto:jogos@smelj.curitiba.pr.gov.br)

CALENDÁRIO DO ESPORTE ESTUDANTIL 2014

MODALIDADES COLETIVAS				
CATEGORIA	CLASSE	INSCRIÇÃO	CONGRESSO TÉCNICO	REALIZAÇÃO MODALIDADES
JUVENIL	97/98/99	24 a 26/fev	27/fev	10/mar a 28/mar
INFANTIL	99/00/01	24 a 26/mar	27/mar	07/abr a 25/abr
MIRIM	01/02/03	22 a 24 abr	25/abr	05/mai a 30/mai
INFANTO-JUVENIL	98/99/00	21 a 23/jul	25/jul	04/ago a 29/ago
PRÉ-INFANTIL	00/01/02	25 a 27/ago	29/ago	09/set a 03/10
PRÉ-MIRIM	02/03/04	29/set a 01/out	3/out	21/out a 14/nov

Obs.: Calendário sujeito a alterações.

CALENDÁRIO DO ESPORTE ESTUDANTIL 2014  
MODALIDADES NOS FINAIS DE SEMANA

MODALIDADE INDIVIDUAIS E DUPLAS OU TRIOS					
PERÍODO	CATEGORIA	MODALIDADE	INSCRIÇÃO	CONGRESSO TÉCNICO	REALIZAÇÃO
1º SEMESTRE	JUVENIL INFANTIL MIRIM	ATLETISMO	19 a 25/mai	31/mai	31/mai e 01/jun
		CICLISMO	28/abr a 04/mai	10/mai	10/mai
		TÊNIS DE MESA	17 a 23/mar	29/mar	29 e 30/mar
		VOLEI DE PRAIA	24 a 30/mar	5/abr	05 e 06/abr
2º SEMESTRE	INFANTO-JUVENIL PRÉ-INFANTIL PRÉ-MIRIM	ATLETISMO	15 a 21/set	27/set	27 e 28/set
		CICLISMO	21 a 26/out	01/nov.	01/nov.
		TÊNIS DE MESA	14 a 19/out	25/out	25 e 26/out
		VOLEI DE PRAIA	27/out a 02/nov	8/nov	08 e 09/nov

Obs.: Calendário sujeito a alterações.

REGULAMENTO GERAL  
41º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA - 2014

TÍTULO I

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a competição JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014, com as seguintes categorias:

CATEGORIA	CLASSE	FAIXA ETÁRIA	É PERMITIDA A INSCRIÇÃO DE DOIS ATLETAS NASCIDOS EM:
JUVENIL	97/98/99	nascidos de 01/01/1997 a 31/12/1999	2000.
INFANTO-JUVENIL	98/99/00	nascidos de 01/01/1998 a 31/12/2000	2001.
INFANTIL	99/00/01	nascidos de 01/01/1999 a 31/12/2001	2002.
PRÉ-INFANTIL	00/01/02	nascidos de 01/01/2000 a 31/12/2002	2003.
MIRIM	01/02/03	nascidos de 01/01/2001 a 31/12/2003	2004.
PRÉ-MIRIM	02/03/04	nascidos de 01/01/2002 a 31/12/2004	2005.

CAPÍTULO II – DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 2º Os JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 têm por finalidade promover a mobilização da juventude estudantil em torno do esporte e detectar os talentos esportivos de Curitiba e dos municípios que compõem a Região Metropolitana.

CAPÍTULO III – DA JUSTIFICATIVA

Art. 3º O investimento no esporte nas suas diversas manifestações possibilita reforçar a construção da cidadania e dos ideais do movimento olímpico. Através das atividades desportivas, crianças e jovens desenvolvem valores e socializam-se, contribuindo, assim, para a formação integral dos alunos.

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

## CAPÍTULO IV – DOS OBJETIVOS

**Art. 4º** Os JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 têm por objetivos:

- a) fomentar a prática do esporte escolar com fins educativos;
- b) possibilitar a identificação de talentos esportivos nas Instituições de Ensino;
- c) desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- d) contribuir com o desenvolvimento integral do aluno atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania através do esporte.

### TÍTULO II

#### CAPÍTULO I – DA REALIZAÇÃO

**Art. 5º** A organização e a direção dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 ficarão a cargo do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, situado a Rua Solimões, 160 – Alto São Francisco – (41) 3350-3708 ou (41) 3350-3716.

§ 1º Em cada local de competição das modalidades constantes nos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 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** Ao Departamento de Esporte caberá:

- a) indicar o Coordenador Geral dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014;
- b) elaborar o Regulamento Geral e Específico dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014;
- c) indicar a composição da Comissão de Ética Especial e da Comissão Organizadora;
- d) inspecionar e aprovar os locais e instalações a serem utilizados durante as competições;
- e) solicitar às Federações e/ou órgãos representantes das modalidades participantes, a indicação de seus representantes para compor a equipe de Apoio Técnico e equipe de Arbitragem, das respectivas modalidades;

### TÍTULO III

#### CAPÍTULO I – DATAS PREVISTAS

**Art. 7º** Os JOGOS ESCOLARES - 2014 serão realizados nos seguintes períodos:

<i>CATEGORIA</i>	<i>CLASSE</i>	<i>PERÍODO DE REALIZAÇÃO</i>
<i>JUVENIL</i>	97/98/99	10 a 28 de março
<i>INFANTO-JUVENIL</i>	98/99/00	04 a 29 de agosto
<i>INFANTIL</i>	99/00/01	07 a 25 de abril
<i>PRÉ-INFANTIL</i>	00/01/02	09 de setembro a 03 de outubro
<i>MIRIM</i>	01/02/03	05 a 30 de maio
<i>PRÉ-MIRIM</i>	02/03/04	21 de outubro a 14 de novembro

**Obs.:** Calendário sujeito a alterações.

#### CAPÍTULO II – DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

**Art. 8º** As modalidades a serem disputadas nos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 serão: atletismo, basquetebol, ciclismo, futebol, futsal, handebol, tênis de mesa, voleibol e vôlei de praia.

## TÍTULO IV

### CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

**Art. 9º** A equipe que representará a Instituição de Ensino poderá ser composta, pelo quantitativo máximo de alunos atletas indicados para as modalidades, conforme a tabela a seguir:

MODALIDADE	CATEGORIAS						Nº DE ATLETAS
	JUVENIL	INFANTO-JUVENIL	INFANTIL	PRÉ-INFANTIL	MIRIM	PRÉ-MIRIM	
ATLETISMO (POR PROVA)	X	X	X	X	X	X	6
BASQUETEBOL	X	X	X	X	X	X	15
CICLISMO	X	X	X	X	X	X	6
FUTEBOL	X	X	X				23
FUTSAL	X	X	X	X	X	X	15
HANDEBOL	X	X	X	X	X	X	16
TÊNIS DE MESA	X	X	X	X	X	X	5
VOLEIBOL	X	X	X	X	X	X	15
VÔLEI DE PRAIA (2 DUPLAS + RESERVAS e 2 TRIOS + RESERVAS)	duplas	duplas	duplas	duplas	trios	trios	6 / 8.

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

§ 2º Ao aluno atleta caberá respeitar o Regulamento, os Coordenadores, os Técnicos, seus companheiros, adversários, árbitros e espectadores.

### CAPÍTULO II – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

**Art. 10º** Poderão participar dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 Instituições de Ensino regular, fundamental e/ou médio, das redes municipal, estadual, federal e particular dos municípios de Curitiba e região metropolitana (grande Curitiba).

Parágrafo único – Os estabelecimentos de ensino poderão participar dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 por endereço ou como um todo.

**Art. 11º** Somente poderão participar dos jogos, alunos que estejam regularmente matriculados e freqüentando a Instituição de Ensino que solicitou a inscrição.

§ 1º. Não será permitida participação de dirigentes, técnicos e atletas que estejam cumprindo penas estabelecidas pela Comissão de Ética Especial.

§ 2º. Não será permitida inscrição e/ou participação de alunos atletas que já tenham concluído o ensino médio.

**Art. 12º** Será obrigatória aos **técnicos e responsáveis** a apresentação de um dos documentos relacionados abaixo, em sua forma original ou fotocópia autenticada e dentro do período de validade, bem como deverão estar previamente credenciados e habilitados no Sistema Jogos para dirigir sua equipe:

- Carteira de Identidade (RG), expedida por qualquer um dos Estados membros da República Federativa do Brasil;

- Carteira de Identidade Civil ou Militar;

- Carteira Profissional ou de Trabalho;

- Carteira Nacional de Habilitação;

- Carteira de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal;

- Passaporte;

- Carteira de Professor expedida pelo Ministério da Educação;

- Identidade Profissional emitida pelo sistema CONFEF/CREF, dentro do período de validade;

- Carteira de Identificação do Professor (com foto), emitida pela SEED

§ 1º Aos professores de educação física solicita-se, preferencialmente, a apresentação da Identidade Profissional emitida pelo sistema CREF/CONFEF, dentro do período de validade;

§ 2º A não apresentação de um dos documentos acima relacionados, impedirá a participação do técnico ou responsável na partida ou prova.

**Art. 13º** Será obrigatória a apresentação de um dos documentos relacionados abaixo, em sua forma original ou fotocópia autenticada, para os **alunos atletas** inscritos, antes do início de cada partida ou prova:

- Carteira de Identidade (RG), expedida por qualquer um dos Estados membros da República Federativa do Brasil;

- Carteira de Identidade Civil ou Militar;

- Carteira Profissional ou de Trabalho;

- Carteira de Identidade de Estrangeiro expedida pela Polícia Federal;

- Passaporte;

- Protocolo de solicitação de documento de Identidade (RG) com foto carimbada, acompanhado da certidão de nascimento;

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

§ 2º Em caso de extravio do documento de Identidade (RG), será aceito Boletim de Ocorrência Policial acompanhado da certidão de nascimento.

§ 3º Um representante da equipe de arbitragem e/ou coordenador da modalidade, procederá a conferência das credenciais em todas as participações dos alunos atletas nos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.

**Art. 14º** Nenhum aluno atleta ou equipe poderá competir sem a presença de um técnico, caracterizando assim o WxO. Em caso de expulsão do técnico, a equipe poderá concluir a partida sendo dirigida pelo capitão.

**Art. 15º** Nenhum componente da equipe poderá participar dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 sem que conste na relação nominal da modalidade, aprovada pela Comissão Organizadora.

§ 1º Toda inscrição de aluno atleta deixará claro que o mesmo foi submetido a exame médico e se encontra em perfeitas condições de saúde para a prática esportiva, não cabendo à organização qualquer responsabilidade quanto ao bem estar físico e clínico dos participantes, ou de acidentes em qualquer tempo.

§ 2º Toda inscrição de aluno atleta ou responsável deixará claro que o mesmo autoriza o direito de uso de imagem e voz pelos organizadores da competição em notícias, propagandas e divulgações de ações da Prefeitura Municipal de Curitiba.

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

**Art. 16º** Para que uma equipe possa ser inscrita nos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 deve seguir os seguintes procedimentos:

a) Para realizar a inscrição nos Jogos pela primeira vez, o Estabelecimento deve **solicitar uma SENHA junto a Comissão Organizadora**, pelos telefones 3350-3708 e/ou 3350-3716, durante o horário de expediente (das 08:00 às 12:00 horas e das 14:00 às 18:00 horas). Esta SENHA servirá para todos os Jogos.

b) cadastro do aluno atleta / responsáveis: o cadastro individual dos alunos atletas e responsáveis deverá ser efetuado pela própria equipe no site [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / inscrições;

c) inscrição do aluno atleta na modalidade: a inscrição dos alunos atletas, técnicos e responsáveis na modalidade deverá ser efetuada pela própria equipe no site [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / inscrições;

d) imprimir o relatório de inscrição: o documento poderá ser impresso no site [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br) / esporte, lazer e juventude / esportes programas / inscrições e, servirá como garantia da inscrição da equipe, se houver qualquer problema durante o Congresso Técnico;

e) para as modalidades **atletismo, ciclismo, tênis de mesa e vôlei de praia**, a inscrição será realizada através do email [jogos@smelj.curitiba.pr.gov.br](mailto:jogos@smelj.curitiba.pr.gov.br), respeitando os prazos específicos, conforme abaixo:

MODALIDADES COLETIVAS		
CATEGORIA	CLASSE	INSCRIÇÃO
JUVENIL	97/98/99	24 a 26/fev
INFANTIL	99/00/01	24 a 26/mar
MIRIM	01/02/03	22 a 24 abr
INFANTO-JUVENIL	98/99/00	21 a 23/jul
PRÉ-INFANTIL	00/01/02	25 a 27/ago
PRÉ-MIRIM	02/03/04	29/set a 01/out

MODALIDADE INDIVIDUAIS E DUPLAS OU TRIOS			
PERÍODO	CATEGORIA	MODALIDADE	INSCRIÇÃO
1º SEMESTRE	JUVENIL INFANTIL MIRIM	ATLETISMO	19 a 25/05
		CICLISMO	28/abr a 04/mai
		TÊNIS DE MESA	17 a 23/mar
		VOLEI DE PRAIA	24 a 30/mar
2º SEMESTRE	INFANTO-JUVENIL PRÉ-INFANTIL PRÉ-MIRIM	ATLETISMO	15 a 21/set
		CICLISMO	21 a 26/out
		TÊNIS DE MESA	14 a 19/out
		VOLEI DE PRAIA	27/out a 02/nov

### CAPÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL

**Art. 17º** Antecedendo os jogos e após o encerramento das inscrições, haverá um Congresso Técnico com a seguinte pauta:

- regulamento técnico da competição;
- repasso de informações gerais e discussão dos assuntos levantados pela plenária;
- sorteio dos grupos para formação das tabelas das diversas modalidades;
- outras solicitações.

§ 1º Será OBRIGATÓRIA a presença de um representante credenciado pela equipe inscrita, sendo que a ausência implicará no cancelamento automático da participação da referida equipe nos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.

§ 2º Qualquer pessoa estará apta a representar a equipe, desde que devidamente autorizada através de declaração em papel timbrado, assinada pelo diretor ou

coordenador da Instituição de Ensino e, entregue pessoalmente, no dia do Congresso Técnico.

§ 3º Antes de cada sorteio ou apresentação de chave, a Comissão Organizadora realizará a conferência das equipes que estejam presentes no momento, e consumará a eliminação das equipes ausentes.

§ 4º O Congresso Técnico será realizado no **Centro de Referência Qualidade de Vida e Movimento, localizado na Praça Bento Munhoz da Rocha Neto, na Rua Augusto de Mari, 2150 – Vila Guairá**, no município de Curitiba, às **14h30min**, conforme segue:

MODALIDADES COLETIVAS		
CATEGORIA	CLASSE	CONGRESSO TÉCNICO
JUVENIL	97/98/99	27/fev
INFANTIL	99/00/01	27/mar
MIRIM	01/02/03	25/abr
INFANTO-JUVENIL	98/99/00	25/jul
PRÉ-INFANTIL	00/01/02	29/ago
PRÉ-MIRIM	02/03/04	3/out

MODALIDADE INDIVIDUAIS E DUPLAS OU TRIOS			
PERÍODO	CATEGORIA	MODALIDADE	CONGRESSO TÉCNICO
1º SEMESTRE	JUVENIL INFANTIL MIRIM	ATLETISMO	31/mai
		CICLISMO	10/mai
		TÊNIS DE MESA	29/mar
		VOLEI DE PRAIA	5/abr
2º SEMESTRE	INFANTO-JUVENIL PRÉ-INFANTIL PRÉ-MIRIM	ATLETISMO	27/set
		CICLISMO	01/nov.
		TÊNIS DE MESA	25/out
		VOLEI DE PRAIA	8/nov

#### CAPÍTULO V – DA DIVISÃO POR CATEGORIAS (2014 / 2015)

**Art. 18º** As modalidades coletivas dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA serão, a partir de 2015, divididos em 2 grupos, sempre que o número de inscritos numa modalidade/categoria/naipe seja superior a 11 (onze).

**Art. 19º** As modalidades/categorias/naipes que forem disputadas com menos de 8 (oito) equipes não selecionarão para o próximo ano, e as que contarem com 8 (oito) ou mais equipes, selecionarão para a divisão de grupos da seguinte forma:

19.1. As modalidades que contarem com oito equipes classificarão todas para o grupo VERDE em 2015.

19.2 As modalidades que contarem com mais que 8 participantes classificarão os 8 (oito) primeiros para o grupo VERDE, e os demais para comporem o grupo VERMELHO, juntamente com outras equipes que se inscrevam no próximo ano.

§ único: Caso em 2015 não venha a ter um mínimo de 12 (doze), todas disputarão em grupo único.

**Art. 20º** A equipe que deixar de participar em um ano entra diretamente no grupo VERMELHO no ano seguinte, caso a competição seja em dois grupos, isto é, com 12 (doze) ou mais equipes.

**Art. 21º** No grupo VERMELHO haverá premiação, em medalhas, para a equipe campeã.

#### CRITÉRIO DE ACESSO E DECESSO

**Art. 22º** As equipes que classificarem em 7º e 8º lugares no grupo VERDE descenderão para o grupo VERMELHO no ano seguinte, e as equipes que classificarem em 1º e 2º do grupo VERMELHO ascenderão para o grupo VERDE.

#### CAPÍTULO VI – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

**Art. 23º** As modalidades serão realizadas desde que, no encerramento das inscrições, haja, no mínimo, duas equipes inscritas na modalidade.

**Art. 24º** As formas de disputa para as modalidades coletivas serão:

- a) **de 02 a 05 concorrentes:**  
Sistema de rodízio em turno único;
- b) **de 06 a 08 concorrentes:**
  - fase classificatória: os concorrentes serão divididos em dois grupos (A e B) que disputarão pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se o 1º e o 2º colocados de cada grupo.
  - fase semifinal: cruzamento olímpico
    - 1ºA x 2ºB
    - 1ºB x 2ºA
  - fase final:
    - PERDEDOR x PERDEDOR (decisão do 3º lugar)
    - VENCEDOR x VENCEDOR (decisão do 1º e 2º lugares);

c) **de 09 a 12 concorrentes:**

- fase classificatória: serão divididos em três grupos (A, B e C) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se o primeiro e o segundo lugares de cada grupo para formarem 2 grupos na fase seguinte (D e E), sendo:

GRUPO D: 1º do A – 2º do B – 2º do C;

GRUPO E: 2º do A – 1º do B – 1º do C.

§ único: disputarão pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se o primeiro e o segundo lugares de cada grupo para o cruzamento olímpico.

- fase semifinal: cruzamento

1º colocado do D x 2º colocado do E

1º colocado do E x 2º colocado do D

- final:

PERDEDOR x PERDEDOR (decisão do 3º lugar)

VENCEDOR x VENCEDOR (decisão do 1º e 2º lugares);

d) **de 13 a 16 concorrentes:**

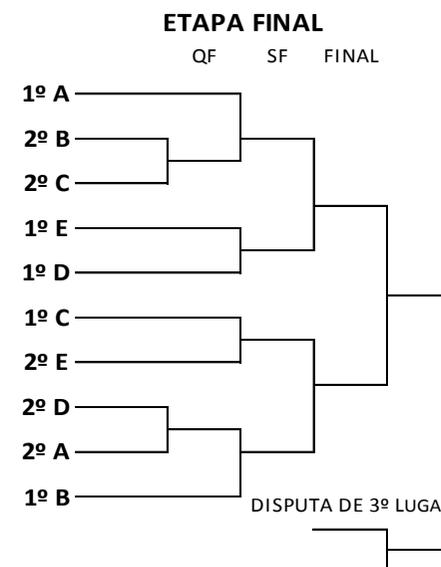
- fase classificatória: serão divididos em quatro grupos (A, B, C e D) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se o 1º (primeiro) e o 2º (segundo) lugares de cada grupo para a etapa final, que será disputada em eliminatória simples, nas fases:

Quartas de final – Semi-final e Final (com disputa de primeiro e terceiro lugares).



e) **17 concorrentes:**

- fase classificatória: serão divididos em 5 grupos, sendo, 2 grupos de 4 (A e B) e 3 grupos de 3 equipes (C, D e E) classificando-se os 2 primeiros lugares de cada grupo para a etapa final, que será disputada em eliminatória simples, conforme chave abaixo.



e) **de 18 a 24 concorrentes:**

- fase classificatória: serão divididos em seis grupos (A, B, C, D, E e F) classificando-se os 2 primeiros lugares de cada grupo para a etapa final, que será disputada em eliminatória simples, conforme chave abaixo.



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

## CAPÍTULO VII – DA PREMIAÇÃO

**Art. 25º** Serão concedidos aos participantes:

a) **para as modalidades coletivas:** medalhas para os atletas das equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares em cada sexo e modalidade;

b) **para as modalidades individuais:** medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para cada prova disputada;

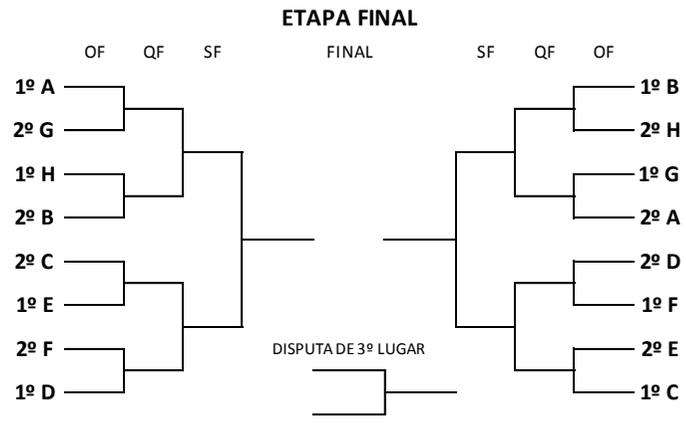
c) as escolas que alcançarem o 1º lugar na classificação final de cada modalidade e sexo (masculino e feminino) receberão troféus;

d) as escolas que alcançarem o maior número de pontos na classificação geral por categoria e sexo (considerando todas as modalidades), receberão troféus.

f) **de 25 a 32 concorrentes:**

- fase classificatória: serão divididos em oito grupos (A, B, C, D, E, F, G e H) e cada grupo disputará pelo sistema de rodízio em um turno, classificando-se 1º e 2º colocados de cada grupo;

- fase final: será disputada em eliminatória simples, conforme chave abaixo:



g) **33 ou mais concorrentes:**

Na fase classificatória as equipes serão divididas em grupos, conforme exemplos abaixo, classificando-se 1º e 2º colocados de cada grupo:

33 a 40 concorrentes: 10 grupos

41 a 48 concorrentes: 12 grupos

49 a 56 concorrentes: 14 grupos

57 a 64 concorrentes: 16 grupos

65 a 72 concorrentes: 18 grupos

73 a 80 concorrentes: 20 grupos

A segunda fase será disputada em eliminatória simples, e será realizado um sorteio para os empareiramentos.

h) **Mais que 80 concorrentes** será seguida a proporcionalidade acima.

**Art. 26º** Para fins de classificação geral será obedecida à seguinte pontuação por modalidade e sexo:

Classificação	Pontos
1º lugar	10
2º lugar	8
3º lugar	6
4º lugar	5
5º lugar	4
6º lugar	3
7º lugar	2
8º lugar	1

## CAPÍTULO VIII – DA ARBITRAGEM

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

## CAPÍTULO IX – 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.

§ único: Os calções podem ser de cor predominante.

**Art. 29º** Cada equipe será responsável pela confecção e manutenção do seu uniforme e sugerimos levar para os locais de competição dois uniformes de cores diferentes. Caso as

equipes possuam uniforme com cores semelhantes, será realizado um sorteio para definir qual das equipes deverá mudar o uniforme. Caso a equipe perdedora do sorteio não possua uniforme reserva, a organização dos Jogos emprestará coletes.

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

## **CAPÍTULO X – DOS BOLETINS**

**Art. 31º** Os comunicados oficiais dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 serão publicados através de boletins informativos, que poderão 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](http://www.curitiba.pr.gov.br)).

§ 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 Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 não se responsabilizará pelo não conhecimento dos boletins e alterações publicadas em notas oficiais quando por falha do sistema eletrônico, cabendo às Instituições solicitar informações junto a Comissão Organizadora.

## **TÍTULO V**

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

**Art. 32º** A Comissão de Ética Especial, nomeada pelo Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte, Lazer e Juventude, será responsável pela 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 suas decisões para a publicação dos Boletins Gerais do evento.

**Art. 33º** Nos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014, as pessoas físicas ou jurídicas (Unidades da Federação, Instituições de Ensino, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e outros) que infringirem este Regulamento, decisões da Comissão Organizadora ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitas às sanções previstas no Código de Ética.

**Art. 34º** Disciplinarmente as Competições são regidas pelo Regulamento, pelos dispositivos do **CÓDIGO DE ÉTICA DA SMELJ** e pelos boletins oficiais publicados pela Comissão Organizadora.

**Art. 35º** Os prazos para apresentar reclamações ou queixas e recursos das decisões da Comissão de Ética estão inseridos no **CÓDIGO DE ÉTICA DA SMELJ**, que esta disponível no site da Prefeitura Municipal de Curitiba: [www.curitiba.pr.gov.br](http://www.curitiba.pr.gov.br)

## **TÍTULO VI**

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

**Art. 36º** A Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014, não terá responsabilidade por qualquer avaria causada pelas delegações nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo destas delegações.

**Art. 37º** Os participantes dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 deverão ser conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades e das regras oficiais das modalidades esportivas, ficando sujeitos às suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

**Art. 38º** Quaisquer consultas atinentes aos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da equipe à Comissão Organizadora, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

**Art. 39º** Compete a Comissão Organizadora, interpretar e zelar pela execução deste Regulamento.

**Art. 40º** A pessoa física credenciada que for expulsa ou desqualificada, estará automaticamente suspensa por uma partida ou conforme julgamento da Comissão de Ética Especial.

**Art. 41º** Os membros da comissão técnica e/ou aluno atleta que forem expulsos, ou que estiverem cumprindo punição automática ou qualquer punição imposta pela Comissão de Ética Especial, deverão posicionar-se a uma distância mínima de 5 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 responsável credenciado pela equipe.

**Art. 42º** A equipe que deixar de comparecer ao jogo programado, com o mínimo de alunos atletas necessários (WxO consumado), será desclassificada automaticamente e

todos os resultados dos jogos que participou serão anulados. Esta penalização será aplicada independente do julgamento proferido pela Comissão de Ética Especial.

**Art. 43º** As equipes deverão apresentar-se na hora prevista de seu jogo ou prova com uniforme apropriado, havendo uma tolerância de 15 minutos somente para o primeiro jogo de cada período, não havendo tal tolerância para os demais.

Parágrafo Único - As equipes não terão direito ao aquecimento muscular ou em quadra após o horário previsto para o início do jogo ou prova.

**Art. 44º** A Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014 se reserva o direito de eventualmente atrasar, interromper e/ou cancelar a realização de uma partida ou prova.

**Art. 45º** Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014, ouvidos os interessados, desde que isso seja necessário.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO

### 41º JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA – 2014

#### REGULAMENTO ESPECÍFICO DE ATLETISMO

1. A competição de atletismo será realizada de acordo com as regras oficiais da IAAF – *International Association of Athletics Federations* e da Confederação Brasileira de Atletismo, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Cada aluno atleta poderá participar de, no máximo, três provas individuais e/ou os revezamentos.

3. O aluno atleta deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar sua credencial e ou documento obrigatório, conforme Regulamento, à equipe de arbitragem.

4. Na prova de revezamento, o uniforme (regata ou camisa) da equipe deverá ser igual.

5. A instituição de ensino poderá participar com apenas uma equipe nas provas de revezamento.

6. O técnico deverá encaminhar a ficha de confirmações de provas (disponível no site oficial) até o domingo que antecede a competição.

7. A Classificação Final por classe e sexo, dar-se-á pela soma dos pontos obtidos nas disputas das provas, conforme segue:

Classificação	Pontos
1º lugar	10
2º lugar	8
3º lugar	6
4º lugar	5
5º lugar	4
6º lugar	3
7º lugar	2
8º lugar	1

7.1 Nas provas de revezamento a pontuação será dobrada.

7.2 Em caso de empate na Classificação Final por classe e sexo, será declarado melhor colocado o Estabelecimento de Ensino que obtiver maior número de primeiros lugares nas diversas provas na respectiva classe e sexo. Persistindo o empate, o desempate será feito pelo maior número de segundos lugares e assim sucessivamente.

8. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.

9. As provas a serem realizadas são as seguintes:

#### **CATEGORIAS JUVENIL E INFANTO-JUVENIL**

##### - corridas rasas

100m, 200m, 400m, 800m, 1.500m e 3.000m

##### - corridas com barreiras

100m – dez barreiras com altura de 0,762m e a distância da saída até a primeira barreira será de 13,00m, entre as barreiras será de 8,50m e da última barreira até a chegada será de 10,50m.

110m – dez barreiras com altura de 0,914m e a distância da saída até a primeira barreira será de 13,72m, entre as barreiras será de 9,14m e da última barreira até a chegada será de 14,02m.

400m - dez barreiras com altura de 0,838m para o masculino e 0,762 para o feminino, e a distância da saída até a primeira barreira será de 45m, entre as barreiras será de 35m e da última barreira até a chegada será de 40m.

##### - marcha atlética

3.000m

##### - revezamento

Medley (100/200/300/400m)

##### - provas de campo

Saltos altura, distância e triplo

Peso (3.0kg e 5.0kg)

Disco (1.0kg e 1.5kg)

Dardo (500g e 700g)

## CATEGORIAS INFANTIL E PRÉ-INFANTIL

### - corridas rasas

75m, 250m e 1000m

### - corridas com barreiras

80m – dez barreiras com altura de 0,762m e a distância da saída até a primeira barreira será de 12,00m, entre as barreiras será de 8,00m e da última barreira até a chegada será de 12,00m.

100m – dez barreiras com altura de 0,838 e a distância da saída até a primeira barreira será de 13,00m, entre as barreiras será de 8,50m e da última barreira até a chegada será de 10,50m.

300m - dez barreiras com altura de 0,762, e a distância da saída até a primeira barreira será de 45,00m, entre as barreiras será de 35,00m e da última barreira até a chegada será de 45,00m.

### - marcha atlética

1.500 e 2.000m

### - revezamento

Medley (100/200/300/400m)

- provas de campo

### Saltos altura, distância e triplo

Peso (3.0kg e 4.0kg)

Disco (0,750kg e 1.0kg)

Dardo (500 g e 600g)

## CATEGORIAS MIRIM E PRÉ-MIRIM

### - corridas rasas

60m, 150m e 800m

### - corridas com barreiras

60m – seis barreiras com altura de 0,60m e a distância da saída até a primeira barreira será de 12,00m, entre as barreiras será de 7,50m e da última barreira até a chegada será de 10,50m

### - revezamento

4x60m

### - provas de campo

Saltos altura, distância

Peso (3.0kg)

Pelota (250 g)

1. A Competição de Basquetebol será realizada de acordo com as regras oficiais da Fédération International de Basketball - FIBA adotadas pela Confederação Brasileira de Basketball - CBB, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Nas **categorias Juvenil e Infanto-Juvenil** serão obedecidos os seguintes critérios:

2.1 o tempo de jogo será de **40 (quarenta) minutos corridos**, divididos em quatro quartos de 10 (dez) minutos, sendo **cronometrados os dois minutos finais do 2º e 4º quartos**. Entre o 1º e 2º e entre 3º e 4º quartos, haverá um intervalo de 1 (um) minuto, e entre o 2º e 3º quartos, o intervalo será de 05 (cinco) minutos. Em caso de empate no tempo regulamentar, far-se-á um período extra de 5 (cinco) minutos cronometrados. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos períodos extras de 5 (cinco) minutos cronometrados, até que se conheça o vencedor.

2.2 a bola a ser utilizada para o sexo masculino e feminino será a da categoria adulta respectivamente, fornecida pela organização do evento.

2.3 cada equipe terá direito a 2 tempos técnicos para cada período de jogo.

3. Nas **categorias Infantil e Pré-Infantil** serão obedecidos os seguintes critérios:

3.1 o tempo de jogo será de **32 (trinta e dois) minutos corridos**, divididos em quatro quartos de 08 (oito) minutos, sendo **cronometrados os 2 (dois) minutos finais do 2º e 4º quartos**. Entre o 1º e 2º e entre 3º e 4º quartos, haverá um intervalo de 01 (um) minuto, e entre o 2º e 3º quartos, o intervalo será de 05 (cinco) minutos. Em caso de empate no tempo regulamentar, far-se-á um período extra de 3 (três) minutos cronometrados. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos períodos extras de 3 (três) minutos cronometrados, até que se conheça o vencedor.

3.2 nos 2 (dois) primeiros quartos (1º tempo) será obrigatória a marcação individual, nos demais quartos a marcação será livre.

3.3 a bola a ser utilizada para o sexo masculino e feminino será a da categoria adulta respectivamente, fornecida pela organização do evento.

3.4 Cada equipe terá direito a 2 (dois) tempos técnicos para cada período de jogo.

4. Nas **categorias Mirim e Pré-Mirim** serão obedecidos os seguintes critérios:

4.1 O tempo de jogo será de **28 minutos corridos**, este dividido em quatro quartos de 07 (sete) minutos, sendo **cronometrados os 2 (dois) minutos finais do 2º e 4º quartos**. Entre o 1º e 2º e entre 3º e 4º quartos, haverá um intervalo de 1 (um) minuto, e entre o 2º e 3º quartos, o intervalo será de 03 (três) minutos. Em caso de empate no tempo regulamentar, far-se-á um período extra de 3 minutos cronometrados. Persistindo o empate, serão acrescidos tantos

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL

períodos extras de 3 (três) minutos cronometrados, até que se conheça o vencedor.

4.2 É obrigatória a marcação individual, durante toda a partida.

4.3 a bola utilizada, para ambos os sexos, será a da categoria Mirim.

4.4 cada equipe terá direito a 1 tempo técnico para cada período de jogo.

4.5 para o início da partida o número mínimo será de sete atletas;

4.6 caso a equipe compareça com menos de sete atletas para o início da partida, a mesma será considerada perdedora pelo placar de 20 a zero, sendo que o placar será registrado em súmula desde o início do jogo, onde a arbitragem registrará todos os outros dados menos a pontuação.

4.7 caso a equipe compareça com menos de cinco atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO.

4.8 Substituições:

4.8.1 no intervalo do 1º para o 2º quarto, dois alunos atletas “reservas” em condição de jogo, deverão substituir alunos atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º quarto, salvo em caso de contusão. O aluno atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo, poderão ser substituídos pelos alunos atletas que saíram do jogo;

4.8.2 no 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno atleta contundido não poderá retornar ao jogo;

4.8.3. as substituições obrigatórias acontecerão também nas fases semifinais e finais.

4.9 na categoria pré-mirim, os jogos serão disputados com a altura da tabela reduzida.

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

5.1 confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);

5.2 saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas;

5.3 ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

5.4 saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;

5.5 ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

5.6 Sorteio.

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

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

2 pontos por vitória;

1 ponto por derrota.

7. Serão aceitos calções e/ou shorts que apresentem cor predominante.

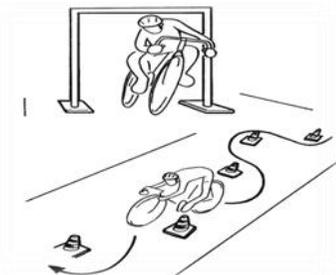
## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CICLISMO

### 1. A organização do evento disponibilizará aos atletas, bicicletas e capacetes para a competição.

#### **PROVA 01: PASSAR NO SLALOM E TRAVE**

Descrição: **Passar entre os cones**

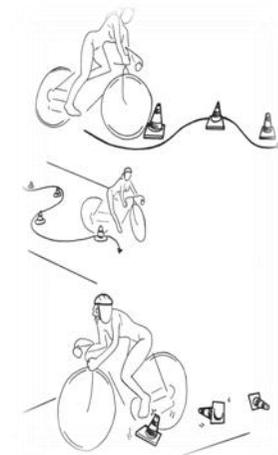
1. Não é permitido colocar os pés no chão;
2. É necessário passar todos os cones conforme recomendação da regra;
3. A cada infração perde-se 1(um) ponto;
4. A passagem correta pelo estágio atribui-se 10 pontos ao participante.



#### **PROVA 02: CHUTAR OS CONES**

Descrição: **Derrubar os cones com um dos pés**

1. Somente é permitido derrubar os cones com um dos pés;
2. Não é permitido derrubar os cones com a bicicleta;

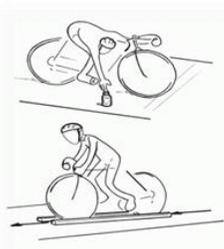


3. Para derrubar devemos estar com a bicicleta em movimento;
4. Cada cone que ficar em pé perde-se 1 ponto;
5. A passagem derrubando todos os cones corretamente como a regra determina atribui-se 10 (dez) pontos ao participante.

### **PROVA 03: HABILIDADES**

Descrição: **Passar as quatro etapas e cumprir as habilidades**

1. Cumprir as etapas sem colocar um ou os dois pés no chão;
  - Etapa 1 - Tocar a cone com uma das mãos;
  - Etapa 2 – Contornar o cone;
  - Etapa 3 – Passar sobre a tábua;
  - Etapa 4 – passar entre as ripas;
2. Cada passagem correta recebe 10 pontos;
3. O não cumprimento das etapas perde-se 10 (dez) pontos, por etapa não cumprida;
4. Cumprir as etapas em uma tentativa somente.



### **PROVA 04: CHUTE AO GOL**

Descrição: **Chutar ao gol em uma única tentativa com a bicicleta em movimento sem colocar os pés no chão**

1. Fazer o gol em conformidade com a regra = 10 (dez) pontos;
2. Fazer o gol, desequilibrando e colocando um dos pés no chão = 8 (oito) pontos;
3. Fazer o gol, desequilibrando e tocando os dois pés no chão = 6 (seis) pontos;
4. Não fazer o gol, mas tocar a bola na trave = 3 (três) pontos;
5. Chutar a bola, mas não fazer o gol = 1 (um) ponto;
6. Errar a bola e não conseguir chutar = 0 (zero) ponto.



### **PROVA 05: PROVA CONTRA O RELÓGIO**

Descrição: **Percorrer um determinado percurso contra o tempo.**

1. Percorrer um determinado trecho demarcado;
2. Vence o que percorrer em melhor tempo;
3. A classificação final é correspondente ao número de pontos atribuídos ao participante;
4. Exemplo tem vinte participantes na prova, o vencedor ganha 20 (vinte) pontos, o segundo colocado 19 (dezenove pontos), e assim sucessivamente.

### **PROVA 06: PROVA EM CIRCUITO**

Descrição: **Percorrer um determinado percurso em grupo em provas eliminatórias.**

1. Percorrer uma determinada distância;
2. Vence o que chegar primeiro;
3. A classificação final é correspondente ao número de pontos atribuídos ao participante;
4. Exemplo tem vinte participantes na prova, o vencedor ganha 20 (vinte) pontos, o segundo colocado 19 (dezenove pontos), e assim sucessivamente.

### **CLASSIFICAÇÃO FINAL**

1. Serão premiados com medalhas os 3 primeiros colocados, individualmente e por equipe, em cada categoria/sexo,

2. Será declarado vencedora a equipe que acumular maior número de pontos, na soma de pontos de todos os integrantes da sua Instituição;
3. A modalidade Ciclismo será disputada em todas as categorias (Juvenil , Infanto-Juvenil, Infantil, Pré-Infantil, Mirim e Pré-Mirim);
4. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTEBOL

1. A competição de futebol será realizada de acordo com as regras oficiais da Fédération International de Football Association - FIFA para a modalidade, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Serão disputadas as categorias; Juvenil, Infanto-juvenil e infantil.

3. O tempo de jogo será de;

- Categorias Juvenil e Infanto-juvenil = 70 minutos corridos, divididos em dois tempos de 35 minutos cada, com até 10 minutos de intervalo;

- Categoria infantil = 50 minutos corridos, divididos em dois tempos de 25 minutos cada, com 5 minutos de intervalo.

4. O número máximo de substituições será de 7 jogadores, incluindo o goleiro.

5. O número mínimo, para iniciar ou dar continuidade a uma partida, será de 7 atletas. No caso de uma ou ambas as equipes ficarem reduzidas a 6 ou menos atletas, a partida será encerrada. Se a equipe infratora estiver empatando ou vencendo o jogo será considerada perdedora pelo placar de 1 x 0, caso contrário, prevalece o resultado do jogo no momento da paralisação.

6. O controle dos cartões (amarelos e vermelhos) será de inteira responsabilidade das equipes.

7. Estará automaticamente suspensa da partida subsequente a pessoa física que for expulsa ou receber 2 cartões amarelos, consecutivos ou não.

7.1 não se aplica o disposto neste artigo, se antes da partida subsequente a pessoa física for absolvida pela Comissão de Ética, e conste o cancelamento da suspensão automática no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, nos termos da legislação desportiva vigente;

7.2 para fins do disposto neste artigo, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição/evento e no ano específico correspondente;

7.3 na contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará cartão amarelo já recebido, na mesma ou em outra partida da competição, ainda que decorrente da aplicação do segundo amarelo;

7.4 se o mesmo atleta, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente 2 cartões amarelos mais um vermelho, cumprirá, automaticamente, a suspensão por 2 partidas.

8. No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

8.1 serão efetuadas cobranças de 5 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por alunos distintos e que tenham participado do jogo;

8.2 persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de um tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por alunos diferentes, que tenham participado da partida até que haja um vencedor.

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

9.1 confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes);

9.2 saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

9.3 ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

9.4 saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;

9.5 ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

9.6 menor número de cartões vermelhos;

9.7 menor número de cartões amarelos;

9.8 sorteio.

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

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

3 pontos por vitória;

1 ponto por empate.

11. É obrigatório o uso de caneleiras e meióes pelos alunos.

12. O aluno atleta inscrito no futebol de campo poderá participar também do futsal.

13. A modalidade Futebol será disputada nas categorias Juvenil e Infanto-Juvenil;

14. O uniforme será composto de camisas iguais e numeradas, e calções e meióes de mesma cor predominante.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL

1. A Competição de Futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da Fédération International de Football Association - FIFA para a modalidade, adotada pela Confederação Brasileira de Futebol de Salão - CBFS, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Nas categorias Juvenil e Infanto-Juvenil serão obedecidos os seguintes critérios:

2.1 o tempo de jogo será de 40 minutos corridos, divididos em dois tempos de 20 minutos cada um, com intervalo de 05 minutos, sendo cronometrado o último minuto de cada período;

2.2 a bola a ser utilizada para o sexo masculino e feminino será a da categoria adulta, fornecida pela organização do evento.

3. Nas categorias Infantil e pré-infantil serão obedecidos os seguintes critérios:

3.1 O tempo de jogo será de 32 minutos corridos, divididos em dois tempos de 16 minutos com intervalo de 05 minutos, sendo cronometrado o último minuto de cada período.

3.2 A bola a ser utilizada para o sexo masculino será da categoria adulta.

4. Nas categorias Mirim e Pré-mirim serão obedecidos os seguintes critérios:

5.1 O tempo de jogo tempo de jogo será de 28 minutos corridos, divididos em quatro quartos de 07 minutos, sendo cronometrado apenas o último minuto de cada quarto. Haverá um intervalo de um minuto entre o 1º e o 2º quartos e entre o 3º e o 4º quartos e três minutos entre o 2º e 3º quartos;

5.2 para o início da partida o número mínimo será de sete atletas;

5.3 caso a equipe compareça com menos de sete atletas para o início da partida, a mesma será considerada perdedora pelo placar de 05 a zero, sendo que o placar será registrado em súmula desde o início do jogo, onde a arbitragem registrará todos os outros dados menos a contagem de gols.

5.4 caso a equipe compareça com menos de cinco atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO.

5.5 Substituições

5.5.1 no 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno atleta contundido não poderá retornar ao jogo;

5.5.2 no intervalo do 1º para o 2º quarto, dois alunos atletas "reservas" em condição de jogo, deverão substituir alunos atletas "titulares" e não poderão ser substituídos até o final do 2º tempo, salvo em caso de contusão. O aluno atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos atletas "titulares" remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos atletas que saíram do jogo;

5.5.3 as substituições obrigatórias acontecerão também nas fases semifinais e finais.

5.6 A bola de jogo, para ambos os sexos, será tamanho infantil (max. 200).

6. O controle dos cartões (amarelos e vermelhos) será de inteira responsabilidade das equipes.

§ único – **Os técnicos deverão assinar a súmula ao final de cada partida**, conferindo as anotações nela inseridas.

7. Estará automaticamente suspenso da partida subsequente o atleta que for expulso ou receber 2 cartões amarelos, consecutivos ou não.

7.1 O técnico, assistente-técnico ou membro da comissão técnica que for expulso da partida, estará automaticamente suspenso por uma partida na mesma modalidade, sexo e categoria.

7.2 na contagem de cartões, para fins de aplicação da suspensão automática, é feita separadamente e por tipologia de cartões. O cartão vermelho não anulará cartão amarelo já recebido, na mesma ou em outra partida da competição, ainda que decorrente da aplicação do segundo amarelo;

7.3 se o mesmo atleta, em determinado momento da competição, acumular simultaneamente 2 cartões amarelos mais um vermelho, cumprirá, automaticamente, a suspensão por 2 partidas.

7.4 o cumprimento de suspensão automática não será considerado como parte da penalidade imposta pelo órgão julgante.

8 No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e, no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

8.1 serão efetuadas cobranças de 5 tiros livres diretos da marca do pênalti, de forma alternada, por alunos distintos e que tenham participado do jogo;

8.2 persistindo o empate, a decisão será efetuada pela cobrança de 01 tiro livre direto da marca do pênalti, alternadamente, por alunos diferentes, que tenham participado da partida até que haja um vencedor.

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

9.1 confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);

9.2 saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;

9.3 ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;

9.4 saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;

9.5 ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;

9.6 menor número de cartões vermelhos;

9.7 menor número de cartões amarelos;

9.8 sorteio.

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

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

3 pontos por vitória;

1 ponto por empate.

11. Serão aceitos calções e/ou shorts e meiões que apresentem cor predominante. É obrigatório o uso de caneleiras pelos alunos.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL

1. A Competição de Handebol será realizada de acordo com as regras oficiais da International Handball Federation - IHF adotada pela Confederação Brasileira de Handebol - CBHB, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Nas Categorias Juvenil e Infanto-Juvenil serão obedecidos os seguintes critérios:

2.1 o tempo de jogo será de 50 minutos corridos divididos em dois tempos de 25 minutos cada, com intervalo de 05 minutos;

2.2 a bola utilizada será de tamanho H3 para a categoria juvenil masculina e tamanho H2 para as categorias: infanto-juvenil masculina, juvenil feminina e infanto-juvenil feminina, oferecidas pela organização do evento.

3. Nas Categorias Infantil e Pré-Infantil serão obedecidos os seguintes critérios:

3.1 o tempo de jogo será de 40 minutos corridos divididos em dois tempos de 20 minutos com intervalo de 05 minutos.

3.2 a bola utilizada será do tamanho H2 para o masculino e do tamanho H1 para o feminino;

4. Nas Categorias Mirim e Pré-Mirim serão obedecidos os seguintes critérios:

4.1 O tempo de jogo para a categoria Mirim será de 40 minutos corridos divididos em 4

quartos de 10 minutos com intervalo de 01 minutos entre o 1º e o 2º quartos e entre o 3º e 4º quartos, e intervalo de 3 minutos entre o 2º e 3º quartos.

4.2 a bola utilizada será do tamanho Infantil (H1) para ambos os sexos.

4.3 substituições:

4.3.1 no 1º quarto, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno atleta contundido não poderá retornar ao jogo;

4.3.2 no intervalo do 1º para o 2º quarto, dois alunos atletas “reservas” em condição de jogo, deverão substituir alunos atletas “titulares” e não poderão ser substituídos até o final do 2º tempo, salvo em caso de contusão. O aluno atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos atletas “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos atletas que saíram do jogo;

4.3.3 as substituições obrigatórias acontecerão também nas fases semifinais e finais.

4.4. para cada quarto de jogo, de 10 minutos, as equipes deverão adotar os seguintes tipos de marcação:

4.4.1 no primeiro quarto será obrigatória a marcação individual na quadra inteira de jogo (mesmo quando a equipe tiver algum jogador excluído), sendo que o goleiro da equipe que estiver atacando, só poderá atuar na sua própria meia quadra. Não será necessária a marcação individual dos jogadores que ficarem parados, sem participação ativa no jogo em busca do gol.

4.4.2 no segundo quarto será marcação livre, mas não será permitido a marcação 6x0 e mista.

4.4.3 no terceiro quarto será obrigatória a marcação individual na sua meia quadra de jogo (mesmo quando a equipe tiver algum jogador excluído), sendo que o goleiro da equipe que estiver atacando, só poderá atuar na sua própria meia quadra. Não será necessária a marcação individual dos jogadores que ficarem parados, sem participação ativa no jogo em busca do gol.

4.4.4 no último quarto a marcação será livre, mas não será permitido a marcação 6x0 e mista.

4.5. ao final do 1º quarto dois alunos atletas reservas, em condição de jogo, deverão substituir os alunos atletas titulares e, não poderão ser substituídos até o final do 1º. tempo, salvo em caso de contusão. O aluno atleta contundido não poderá retornar ao jogo. Os alunos atletas titulares remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos alunos atletas que saíram do jogo;

4.6. o segundo e o quarto tempo será jogado de acordo com as regras oficiais adotadas pela CBHB, exceto no tocante ao sistema de marcação, que obedecerá o estabelecidos no item 4.4;

4.7. a equipe que não cumprir o estabelecido no item 4.4 será punida de forma progressiva, como determina as regras oficiais de handebol. Entenda-se não cumprir, negar-se a jogar de acordo com as normas pré-estabelecidas.

4.8 a equipe que comparecer com número inferior a 07 atletas será considerada perdedora por WxO (artigo 35º).

4.9 a equipe que comparecer com 07 ou 08 atletas será considerada perdedora pelo placar mínimo de 05x00, ou pelo resultado da partida caso seja a diferença de gols seja maior.

5. No caso em que a fase for disputada em eliminatória simples e/ou a fase final for cruzamento olímpico e no tempo regulamentar o jogo terminar empatado, aplicar-se-á o seguinte:

- 5.1 prorrogação em dois tempos de 5 minutos corridos, sem intervalo;
- 5.2 persistindo o empate, serão executados 5 cobranças alternadas de 7 metros, por alunos diferentes, que participaram da partida;
- 5.3 persistindo o empate, serão executadas cobranças alternadas de 7 metros, até alcançar o desempate, pelos demais alunos que compõem a equipe.

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

- 6.1 confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
- 6.2 saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas;
- 6.3 ataque mais positivo nos jogos entre as equipes empatadas;
- 6.4 saldo de gols em todos os jogos do grupo na fase;
- 6.5 ataque mais positivo em todos os jogos do grupo na fase;
- 6.6 sorteio.

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

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

- 2 pontos por vitória;
- 1 ponto por empate.

9. Serão aceitos calções e/ou shorts que apresentem cor predominante.

10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE TÊNIS DE MESA

1. A competição do Tênis de Mesa será realizada de acordo com as Regras da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) e a Confederação Brasileira de Tênis de Mesa (CBTM), salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Cada estabelecimento de ensino poderá inscrever para a competição de 01 a 05 alunos, por classe e sexo, que disputarão, separadamente, na categoria INDIVIDUAL.

3. A inscrição do Estabelecimento e dos alunos deverá ser feita pelo e-mail: [jogos@smelj.curitiba.pr.gov.br](mailto:jogos@smelj.curitiba.pr.gov.br).

4. O Sistema de Disputa será definido conforme o número de inscritos.

5. A partida será decidida em melhor de 05 sets, ou seja, 03 sets vencedores de 11 pontos cada, nas disputas da semifinal e final. Nas etapas anteriores será em melhor de 03 sets, ou seja, 02 sets vencedores de 11 pontos cada.

6. Preferencialmente, os uniformes deverão estar em conformidade com as regras oficiais em vigor no país pela CBTM, sendo que a camisa não poderá ser da cor branca, com exceção de uma faixa, de no máximo 10mm, na gola ou mangas. O calção não poderá ser na cor branca, listrado ou xadrez, com exceção de uma faixa de no máximo 10mm. Os uniformes de todos os alunos do estabelecimento de ensino deverão ser iguais (modelo e cor).

6. A Classificação Final por Equipe da modalidade de Tênis de Mesa, por **classe e sexo**, obedecerá o seguinte critério:

6.1. A Entidade que somar menor pontuação, com seus 03 (três) atletas melhores classificados na categoria individual, será declarada vencedora, sendo que o 1º lugar vale 1 (um) ponto, o 2º lugar vale 2 (dois) pontos, o 3º lugar vale 3 (três) pontos e assim sucessivamente.

6.2. Nas competições em que não ocorrer as disputas diretas pelas classificações, ela será feita, até o último, lugar levando-se em conta que a classificação dos primeiros definem as classificações dos seu adversários nas etapas anteriores.

6.3. A Entidade que participar com menos de 3 (três) atletas não disputará a Classificação por equipe.

- 6.4. Como critério de desempate, declarar-se-á melhor classificada a que obtiver a melhor colocação.
7. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Escolares de Curitiba 2013.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL

1. A Competição de Voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Volleyball - FIVB adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. Nas Categorias Juvenil e Infante Juvenil serão obedecidos os seguintes critérios:
  - 2.1 Altura da rede: Masculina – 2,43m; Feminina – 2,24m;
  - 2.2 Formato dos jogos: os jogos serão realizados em melhor de 3 sets, exceto nas fases semi-finais e disputas de 3º/4º lugares e final que serão realizados em melhor de 5 sets.
3. Nas Categorias Infantil e Pré-Infantil serão obedecidos os seguintes critérios:
  - 3.2 Altura da rede: Masculina – 2,35m; Feminina – 2,20m.
  - 3.2 Formato dos jogos: os jogos serão realizados em melhor de 3 sets, exceto nas fases semi-finais e disputas de 3º/4º lugares e final que serão realizados em melhor de 5 sets.
4. Nas Categorias Mirim e Pré-Mirim serão obedecidos os seguintes critérios:
  - 4.1 Altura da rede: Masculina – 2,24m; Feminina – 2,10m.
  - 4.2 Formato dos Jogos: todos os jogos, serão realizados em melhor de 3 sets, incluindo as fases semi-finais e disputas de 3º/4º lugares e final.
  - 4.3 nas fases classificatórias, para o início da partida o número mínimo será de 08 atletas.
  - 4.4 caso a equipe compareça com menos de oito atletas para o início da partida, a mesma será considerada perdedora pelo placar de 25 a zero em todos os sets, sendo que o placar será registrado em súmula desde o início do jogo, onde a arbitragem registrará todos os outros dados exceto a pontuação.
  - 4.5 caso a equipe compareça com menos de seis atletas para o início da partida será considerada ausente caracterizando-se o WxO.
  - 4.6 Para a categoria Mirim, a equipe poderá optar por jogar qualquer sistema de jogo, sem trocas de posição (ex.: 6x0, 3x3), no qual o bloqueio poderá ser simples ou duplo. Para a categoria Pré-mirim, o sistema de jogo será apenas o 6x0, e o bloqueio deverá ser apenas o simples.
  - 4.7 não será permitido o uso de líbero.

- 4.8 será obrigatória a utilização do saque por baixo.
- 4.9 no primeiro set, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O aluno atleta contundido não poderá retornar à partida;
- 4.10 no intervalo do primeiro para o segundo set, cada equipe deverá realizar duas substituições obrigatórias, sendo que ao menos dois alunos atletas reservas deverão substituir os alunos atletas titulares e esses dois não poderão ser substituídos até o final do segundo set, salvo em caso de contusão. Se o aluno atleta, que entrou substituindo no segundo set, for contundido e substituído, não poderá retornar ao jogo. Os alunos atletas titulares remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos;
- 4.11. nos demais sets da partida, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial de voleibol da FIVB – *Fédération Internationale de Volleyball*, mas o sistema de jogo será conforme o item 4.6.
- 4.12 as substituições obrigatórias acontecerão também nas fases semifinais e finais.

5. O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio, será o seguinte:
    - 5.1 confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
    - 5.2 saldo de sets nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
    - 5.3 saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
    - 5.4 saldo de sets em todos os jogos do grupo;
    - 5.5 saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
    - 5.6 sorteio.
- Observação: quando o empate for entre 3 ou mais equipes, e após um item continuarem 2 equipes empatadas, será considerado o confronto direto.
6. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
    - 2 pontos por vitória;
    - 1 ponto por derrota.

7. Serão aceitos calções e/ou shorts que apresentem cor predominante.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VÔLEI DE PRAIA

1. Formato das equipes;
  - 1.1 Nas categorias Juvenil, Infante-juvenil, Infantil e Pré-infantil a competição será de duplas, e cada Instituição de Ensino poderá inscrever até duas duplas, sendo em cada dupla dois titulares e um reserva, não podendo ser realizadas substituições durante a partida.

1.2 as categorias mirim – pré-mirim a competição será de trios, e cada Instituição de Ensino poderá inscrever até dois trios, sendo em cada trio três titulares e um reserva, não podendo ser realizadas substituições durante a partida.

2. Altura da rede;

- Categorias Juvenil e Infanto-Juvenil: Masculina – 2,43m; Feminina – 2,24m;
- Categorias Infantil e Pré-Infantil: Masculina – 2,35m; Feminina – 2,20m.
- Categoria Mirim e Pré-Mirim: Masculina – 2,24m; Feminina – 2,10m

3. Tamanho da quadra;

- Categorias Juvenil, Infanto-Juvenil, Infantil e Pré-Infantil: 16 X 8 metros;
- Categorias Mirim e Pré-Mirim: 14 x 7 metros.

4. Antes do início de cada jogo, o técnico ou capitão indicará à equipe de arbitragem, quais atletas participarão do jogo, podendo alterar a ordem dos jogadores para os jogos seguintes. Não será permitida a substituição de atletas durante o jogo.

5. Os jogos das fases classificatórias e semifinal serão disputados em um *set* vencedor de 21 pontos e, os jogos da fase final serão disputados em dois *sets* vencedores de 18 pontos.

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

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

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

- 7.1 confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
- 7.2 saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
- 7.3 saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
- 7.4 sorteio.

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

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

- 02 pontos por vitória;
- 01 ponto por derrota.

9. O aluno atleta inscrito no voleibol poderá participar também do vôlei de praia.

10. O Congresso Técnico será realizado no dia da competição em horário a ser definido pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESCOLARES DE CURITIBA 2014.