



CURITIBA



ESPORTE, LAZER
E JUVENTUDE



ESPORTE

SECRETARIA MUNICIPAL DO ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE

JOGOS DO PASE REGULAMENTO GERAL E ESPECÍFICO 2016



PASE

Programa de Atendimento
Socioesportivo



CURITIBA



REGULAMENTO GERAL

2016

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	04

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	07
CAPITULO IV	DO CONGRESSO TÉCNICO GERAL	07
CAPITULO V	DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO	08
CAPITULO VI	DA PREMIAÇÃO	08
CAPITULO VII	DA ARBITRAGEM	08
CAPITULO VIII	DOS UNIFORMES	08
CAPITULO IX	DOS BOLETINS	09

TÍTULO VI

CAPITULO I	DA COMISSÃO DE ÉTICA	09
------------	----------------------	----

TÍTULO VII

CAPITULO I	DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	10
------------	------------------------	----

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

ATLETISMO	12
STREET BALL	14
BASQUETEBOL	15
FUTSAL	16
HANDEBOL	18
VOLEIBOL	20
VÔLEI DE AREIA	22



CURITIBA



REGULAMENTO GERAL JOGOS DO PASE 2016

TÍTULO I

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a competição dos JOGOS DO PASE 2016, nas categorias PASE RESPEITO e PASE EXCELÊNCIA:

PASE RESPEITO

CATEGORIA SUB 11 - Nascidos a partir de 1º de janeiro de 2005 até 31 de dezembro de 2006, podendo inscrever até dois nascidos em 2007.

CATEGORIA SUB 13 - Nascidos a partir de 1º de janeiro de 2003 até 31 de dezembro de 2004, podendo inscrever até dois nascidos em 2005.

PASE EXCELÊNCIA

CATEGORIA SUB 15 - Nascidos a partir de 1º de janeiro de 2001 até 31 de dezembro de 2002, podendo inscrever até dois nascidos em 2003.

CATEGORIA SUB 17 - Nascidos a partir de 1º de janeiro de 1999 até 31 de dezembro de 2000, podendo inscrever até dois nascidos em 2001.

CAPÍTULO II – DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 2º. Os JOGOS DO PASE 2016 têm por finalidade promover a participação, em atividades esportivas, dos Centros de Esporte e Lazer e Portais do Futuro da cidade de Curitiba, além de proporcionar a ampla mobilização da criança, adolescente e jovem em torno do esporte.

CAPÍTULO III – DA JUSTIFICATIVA

Art. 3º. Difundir através da competição, a prática esportiva, reforçando a construção da cidadania e os ideais do movimento olímpico, desenvolver o espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e *fair-play* (*jogo limpo*).

Viabilizando a competição das atividades desportivas, ofertadas as crianças, adolescentes e jovens, possibilitando a construção de valores, conceitos, socialização.



CURITIBA



CAPÍTULO IV – DOS OBJETIVOS

Art. 4º. Os JOGOS DO PASE 2016 têm por objetivos:

- a) fomentar a prática do esporte competitivo com fins educativos;
- b) desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes;
- c) contribuir para o desenvolvimento integral do aluno/atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania através do esporte;
- d) garantir o conhecimento e vivência do esporte, de modo a oferecer mais oportunidade de acesso à prática;
- e) possibilitar a identificação de talentos desportivos nos Centros de Esporte e Lazer e Portais do Futuro da cidade de Curitiba.

TÍTULO II

CAPÍTULO I – DA REALIZAÇÃO

Art. 5º. A organização e a coordenação dos JOGOS DO PASE 2016 ficará a cargo do Departamento de Esporte da Secretaria Municipal do Esporte Lazer e Juventude, situado a Rua Solimões, 160 – Alto São Francisco – (41)3350-3756, (41) 3350-3723 ou (41) 3350-3705.

§ 1º. A justiça e a disciplina desportiva serão exercidas durante as competições promovidas por esta Secretaria, 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 DOPASE 2016.

§ 2º. Em cada local de competição das modalidades constantes no evento 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 da Secretaria Municipal do Esporte Lazer e Juventude da cidade de Curitiba, caberá:

- a) indicar o Coordenador Geral dos JOGOS DO PASE 2016;
- b) elaborar o Regulamento Geral;
- c) inspecionar e aprovar 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;



CURITIBA



- 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 DO PASE 2016 serão reconhecidos os seguintes poderes:

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

TÍTULO IV

CAPÍTULO I – DATAS PREVISTAS

Art. 8º. A realização dos JOGOS DO PASE 2016 está prevista para acontecer de maio a novembro.

CAPÍTULO II - DAS MODALIDADES ESPORTIVAS

Art. 9º. As modalidades que serão disputadas serão as seguintes:

PASE RESPEITO – CATEGORIAS SUB11 e SUB13:

§ 1º. Modalidade Individual: Atletismo e Natação, nos gêneros feminino e masculino.

§ 2º. Modalidades Coletivas: Basquete 3x3, Futsal, Handebol, Volei 3x3 e 4x4, nos gêneros feminino e masculino.

PASE EXCELÊNCIA – CATEGORIAS SUB15 e SUB17:

§ 3º. Modalidade Individual: Atletismo e Natação, nos gêneros feminino e masculino.

§ 4º. Modalidades Coletivas: Basquetebol, Futsal, Handebol, Voleibol e Vôlei de Praia, nos gêneros feminino e masculino.

Obs. A realização das competições em cada categoria, fica condicionada ao número de equipes inscritas. Caso não haja número suficiente de equipes a coordenação poderá sugerir formas de viabilizar a competição.

TÍTULO V

CAPÍTULO I – DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 10. As equipes deverão ser compostas pelo quantitativo mínimo e máximo de alunos atletas, correspondente a modalidade conforme quadro abaixo.



CURITIBA



MODALIDADE	ALUNOS ATLETAS	
	Mínimo	Máximo
Atletismo	**	06 atletas por prova
Basquetebol	07	**
Basquete 3x3	**	02 trios
Futsal	05	**
Handebol	05	**
Voleibol	06	**
Vôlei 3x3	**	02 trios
Vôlei 4x4	**	02 quartetos
Vôlei de Praia – EXCELÊNCIA	**	03 duplas

§ 1º. Cada centro esportivo poderá inscrever uma equipe por modalidade e categorias;

§ 2º. Ao técnico caberá acompanhar sua equipe em todos os jogos ou provas programados e também fora das áreas de competição.

§ 3º. Ao aluno atleta caberá:

- Respeitar o regulamento, os coordenadores, técnicos, seus companheiros, adversários, árbitros e espectadores;

Art. 11. Nenhuma vaga destinada a uma função ou modalidade poderá ser transferida para outra função ou modalidade.

Art. 12. Os professores da mesma Regional poderão exercer função de técnico, auxiliar técnico ou preparador físico em qualquer modalidade durante a competição, respeitando os limites previstos no regulamento específico de cada modalidade.

CAPÍTULO II – DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 13. Somente poderão participar dos jogos, alunos que estejam regularmente matriculados e freqüentando as aulas no Centro de Esporte e Lazer ou Portal do Futuro que realizou a inscrição.

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

Art. 14. Será obrigatória aos técnicos e responsáveis a apresentação da RELAÇÃO DE ALUNOS/ATLETAS POR JOGO, conforme modelo, e assinada pelo Professor Responsável e pelo Coordenador do CEL e/ou Chefe de Núcleo Regional.

§ 1º. Antes do início de cada partida ou prova, a não apresentação da RELAÇÃO DE ALUNOS/ATLETAS POR JOGO, impedirá a participação da equipe (WXO).

§ 2º. Fica dispensada a apresentação de qualquer tipo de documentação individual.



CURITIBA



§ 3º. Em caso de dúvida com relação a idade e/ou identidade de algum atleta, serão solicitados pela coordenação os documentos para comprovação, que deverão ser entregues até às 17h00 do 2º dia útil após a partida. Sob pena de exclusão da equipe do torneio e suspensão de um ano para o técnico. Documentos originais válidos como forma de comprovação: Carteira de identidade, carteira de trabalho e passaporte.

Art. 15. 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.

Parágrafo Único – Para as modalidades individuais, o técnico deverá se apresentar, quando convocado pela Coordenação da Modalidade.

Art. 16. 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 quanto ao bem estar físico e clínico dos participantes, ou de acidentes em qualquer tempo.

CAPÍTULO III – DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 17. Para que a Equipe possa ser inscrita nos JOGOS DO PASE 2016, o Núcleo Regional deverá enviar a PLANILHA DE INSCRIÇÃO DE EQUIPES, devidamente preenchida, através do e-mail pasesmelj@smelj.curitiba.pr.gov.br

§ 1º. O período de inscrição para cada modalidade será informado e aberto através do envio via e-mail e publicação de Boletins Informativos de cada modalidade.

CAPÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO

Art. 18. Antecedendo a data de início dos jogos de cada modalidade e após o encerramento das inscrições, haverá um Congresso Técnico com a seguinte pauta:

- a) parte técnica;
- b) repasse de informações gerais;
- c) definição dos sistemas de disputa;
- d) sorteio dos grupos para formação das tabelas;
- e) outras solicitações.

§ 1º. **Será obrigatória** a presença de pelo menos um representante do Núcleo Regional no Congresso Técnico.

§ 2º. Para as modalidades individuais, atletismo, natação e voleibol de praia, o Congresso Técnico será realizado no dia do evento.

§ 3º. O Congresso Técnico será realizado na cidade de Curitiba na SMELJ, localizado na Rua Solimões, 160 – Alto São Francisco, com datas e horários a serem definidos e informados por meio de Boletim Informativo antes do início das competições de cada modalidade.



CURITIBA



CAPÍTULO V – DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 19. As formas de disputa para as modalidades coletivas serão definidas em congresso técnico a partir do número de inscritos em cada modalidade e categoria.

Art. 20. Na modalidade de atletismo, será obedecido o que segue:

- a) para a realização das provas não será exigido número mínimo de atletas;
- b) a competição será realizada em tantas etapas quantas forem necessárias;
- c) a programação/horário das provas será elaborada pela coordenação técnica da competição.

§ 1º. A classificação da modalidade de atletismo será conquistada através da somatória dos pontos dos oito primeiros lugares obtidos em cada prova, sendo adotada a seguinte tabela:

1º lugar – 10 pontos	5º lugar – 04 pontos
2º lugar – 08 pontos	6º lugar – 03 pontos
3º lugar – 06 pontos	7º lugar – 02 pontos
4º lugar – 05 pontos	8º lugar – 01 ponto

§ 2º. Os revezamentos serão computados em dobro.

§ 3º. No caso de competição em pista com seis raias, não haverá 7º e 8º colocados nas provas de pista.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 21. Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes:

- a) para as modalidades coletivas – 15 medalhas para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares e Troféu para a equipe campeã, em cada categoria, turno e gênero;
- b) para a modalidade individual – medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para cada prova disputada e Troféus para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares na classificação geral da modalidade.

CAPÍTULO VII – DA ARBITRAGEM

Art. 22. Os árbitros serão designados pelas respectivas federações, e em hipótese alguma, poderão ser recusados.

CAPÍTULO VIII – DOS UNIFORMES

Art. 23. 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.



CURITIBA



Art. 24. Cada Regional 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. Não serão permitidas improvisações nos uniformes, tais como: informações fixadas com fitas colantes, esparadrapos ou similares, presos com alfinete e/ou cliques ou escritas à caneta.

§ 3º. Será proibida a utilização de uniformes utilizados no JOJUP'se em qualquer outra competição que represente o município de Curitiba.

Art. 25. 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 IX – DOS BOLETINS

Art. 26. Os comunicados oficiais serão publicados através de boletins informativos, que serão enviados via email para os Chefes de Núcleo e/ou pelo site da Prefeitura de Curitiba 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 Secretaria Municipal do Esporte Lazer e Juventude 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

Art. 27. 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. 28. Nos JOGOS DO PASE 2016, as pessoas 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.



CURITIBA



TÍTULO VII

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 29. A Coordenação Geral dos JOGOS DO PASE 2016 não terá responsabilidade por qualquer avaria causada pelos componentes das Regionais nos locais de competição e demais instalações ou serviços oferecidos, ficando o ônus a cargo da Regional.

Art. 30. Os participantes dos JOGOS DO PASE 2016 deverão ser conhecedores deste Regulamento e das regras oficiais das modalidades esportivas, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

Art. 31. Quaisquer consultas atinentes ao JOGOS DO PASE 2016, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da instituição ao Comitê Organizador, que após o devido exame, apresentará sua solução através de documento oficial.

Art. 32. Compete a Coordenação Geral dos JOGOS DO PASE 2016, interpretar e zelar pela execução deste Regulamento.

Art. 33. As cópias das súmulas dos jogos serão entregues aos responsáveis mediante solicitação à coordenação da modalidade, através de requerimento próprio, até o 1º dia útil posterior a realização da partida e deverá ser retirada na Secretaria Municipal do Esporte e Lazer.

Art. 34. A pessoa física credenciada que for expulsa ou desqualificada, estará automaticamente suspensa por uma partida e ficará sob julgamento da Comissão de Ética.

Art. 35. 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, e do lado oposto ao banco de reservas, 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 pela Regional.

Art. 36. 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. 37. Para qualquer situação de WxO a equipe infratora deverá encaminhar justificativa à Secretaria Municipal do Esporte e Lazer até as 17



CURITIBA



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

horas do próximo dia útil, que será julgada pela Comissão de Ética e tomada medidas punitivas cabíveis.

Art. 38. As equipes deverão apresentar-se na hora prevista de seu jogo e ou prova com uniforme apropriado, havendo uma tolerância de 15 minutos somente para o primeiro jogo programado, não havendo tal tolerância para os demais.

Parágrafo Único - As equipes não terão direito ao aquecimento muscular e/ou quadra após o horário previsto para o início da partida ou prova.

Art. 39. A Coordenação Geral dos JOGOS DO PASE 2016 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. 40. 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. 41. Os casos omissos do presente regulamento serão resolvidos pela Secretaria Municipal do Esporte e Lazer de Curitiba, ouvidos os interessados, desde que isso seja necessário.

Art. 42. Este regulamento estará sujeito a modificações.



CURITIBA



REGULAMENTO ESPECÍFICO

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. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever um técnico e número ilimitado de alunos atletas em cada naipes e prova.

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

4. 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, o professor responsável deverá apresentar a **RELAÇÃO DE ALUNOS/ATLETAS POR PROVA**, conforme artigo 14, à equipe de arbitragem.

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

6. O Centro de Esporte e Lazer poderá participar com apenas uma equipe de revezamento.

7. O técnico deverá encaminhar a ficha de confirmações de provas (disponível no site oficial) até quarta-feira que antecede a competição. Caso contrário a equipe será considerada ausente aplicando-se o artigo 46.

8. As provas a serem realizadas são as seguintes:

PROVAS FEMININAS E MASCULINAS

PASE RESPEITO E EXCELÊNCIA

- corridas rasas

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

- corridas com barreiras

100m – dez barreiras com altura de 0,76m 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 0,91m 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 distância da saída até a primeira barreira será de 40m, entre as barreiras será de 35m e da última barreira até a chegada será de 45m

- marcha atlética



CURITIBA



- 3.000m
- revezamento
4x100m / 4x400m
 - provas de campo
 - Saltos altura, distância e triplo
 - Peso (4.0kg e 5.0kg)
 - Disco (1.0kg e 1.5kg)
 - Dardo (600g e 700g)
 - Martelo (4.0kg e 5.0kg)

No mesmo dia de competição, serão realizadas 04 (quatro) provas para faixa etária de 1999 e 2000.

- corridas rasas
100m e 800m
- provas de campo
 - Salto em distância
 - Peso (3.0kg e 4.0kg)

9. Caberá a Coordenação de Atletismo, a confecção de séries, grupos de qualificação, sorteios de raias, ordem de largada e ordem de tentativas para as diversas provas, dentro do disposto nas regras da IAAF – *International Association of Athletics Federations*.

10. Quando não houver número de alunos atletas para compor as séries eliminatórias, as provas serão realizadas como semifinais, no horário das eliminatórias e finais no horário da final.

11. Quando não houver número de alunos atletas para compor os grupos de qualificação, as provas serão realizadas como final no horário da final.

12. A competição será realizada em pista de atletismo, preferencialmente, com oito raias e com piso sintético.

13. Nas provas de campo, os alunos atletas podem utilizar seus próprios implementos, sendo sua aferição de responsabilidade da equipe de arbitragem da competição.

14. A reunião técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição.

15. A competição será realizada em até quatro etapas, conforme programa e horário definidos pela organização.

16. Todas as provas serão disputadas junto com os Jogos Escolares da Grande Curitiba, não havendo classificações separadas.



CURITIBA



REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETE 3X3 CATEGORIA SUB11 E SUB13

1. A modalidade será regida pelas regras da C.B.B. obedecendo às normas contidas neste Regulamento;
2. Este regulamento é o conjunto das disposições que regem a competição.
3. As equipes poderão ser mistas, composta pelos naipes masculino e feminino em qualquer proporção;
4. O atleta que participar de uma equipe **não** poderá jogar por outra equipe;
5. O uniforme exigido será camisetas iguais ou uso de coletes.
6. Cada partida terá a duração de 10 (dez) minutos (corridos) ou 20 (vinte) pontos, o que ocorrer primeiro.
7. Caso ocorra empate, haverá arremessos alternados entre as equipes e cobradores diferentes de Lance Livre.

Obs.: O jogo será encerrado caso uma das equipes cometa 08 faltas coletivas, sendo considerada vitoriosa a equipe adversária.

POSSE DE BOLA

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 (três) pontos.

Obs.: 1. Só será utilizada uma tabela por jogo, podendo haver dois jogos simultâneos um em cada metade da quadra.

2. 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

DA ARBITRAGEM E PUNIÇÕES

A arbitragem do evento será feita por Árbitros da Federação Paranaense de Basquetebol.

Serão utilizadas pelo árbitro, as regras específicas para o streetball:

- Não haverá limite máximo de faltas por jogador;
- A equipe que cometer 08 (oito) faltas coletivas será considerada perdedora do jogo pelo placar de 20 x 00;
- Todas as faltas sem intenção de cesta serão cobradas na lateral ou fundo bola (o mais próximo);
- Saída de bola não é livre;
- Havendo rebote para a equipe adversária a mesma deverá sair da linha de 03 pontos para então arremessar na cesta;



CURITIBA



**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE BASQUETEBOL
CATEGORIASUB15 E SUB17**

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. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever no máximo quinze alunos atletas e um técnico por equipe.

2.1 será obrigatória a inscrição de no mínimo 7 (sete) atletas, para cumprimento das regras de substituição. Em caso de a equipe comparecer com menos de 7 (sete) atletas será considerada perdedora pelo placar mínimo de 20x00, ou placar do jogo, se for superior para o adversário;

2.2 caso a equipe compareça com menos de 5 (cinco) atletas será considerada ausente caracterizando-se o WxO;

2.3 as equipes poderão ser mistas, composta pelos naipes masculino e feminino em qualquer proporção;

2.4 na categoria sub 17 poderão ser inscritos até 2 (dois) atletas nascidos no ano 1998.

3. Os jogos serão disputados seguindo as seguintes normas:

3.1 os jogos terão dois tempos de quatorze minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo com intervalo de três minutos entre ambos, divididos em quatro quartos de sete 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 cinco minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo ou, quantos forem necessários, até que haja um vencedor.

4. Substituições:

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

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

4.3 - as substituições obrigatórias acontecerão também nas fases semifinais e finais;

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

5.1 camisas ou regatas numeradas;

5.2 shorts.



CURITIBA



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 02 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.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL CATEGORIA SUB13

1. A competição de futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA – *Fédération Internationale de Football Association* e da Confederação Brasileira de Futebol de Salão - CBFS, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Será obrigatório apresentar a relação de atletas com o número mínimo de atletas correspondente a uma equipe, conforme regulamento da modalidade;

3. Os jogos serão disputados em dois tempos de quinze minutos com cronômetro corrido e com intervalo de cinco minutos entre ambos.

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

4.1 camisas ou coletes numerados.

4.2 *shorts*, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva;

4.3 meias e caneleiras – opcional;

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

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.



CURITIBA



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, o professor responsável deverá apresentar a **RELAÇÃO DE ALUNOS/ATLETAS POR JOGO**, a equipe de arbitragem.

10. Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte, o participante:

11.1 aluno atleta que receber um cartão vermelho (expulsão);

11.2 aluno atleta que receber dois cartões amarelos (advertência);

11.3 membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

11. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

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

13. A bola de jogo será Max 200.

Observação: a contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa independente da fase. Assim este aluno atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE FUTSAL SUB15 E SUB17

1. A competição de futsal será realizada de acordo com as regras oficiais da FIFA – *Fédération Internationale de Football Association* e da Confederação Brasileira de Futebol de Salão - CBFS, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Será obrigatório apresentar a relação de atletas com o número mínimo de atletas correspondente a uma equipe, conforme regulamento da modalidade;

3. Os jogos serão disputados em dois tempos de vinte minutos com cronômetro corrido e com intervalo de cinco minutos entre ambos.

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

4.1 camisas ou coletes numerados.

4.2 *shorts*, podendo o goleiro optar em utilizar calça esportiva;

4.3 meióes e caneleiras – opcional;

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

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



CURITIBA



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 02 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:

11.1 aluno atleta que receber um cartão vermelho (expulsão);

11.2 aluno atleta que receber dois cartões amarelos (advertência);

11.3 membro da Comissão Técnica que for excluído do jogo e relatado na súmula ou em relatório anexo.

12. O controle de cartões recebidos independe de comunicação oficial e será de responsabilidade exclusiva das equipes disputantes da competição.

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

14. A bola de jogo será Max 500.

Observação: a contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa independente da fase. Assim este aluno atleta deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL CATEGORIA RESPEITO

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. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever no máximo quinze alunos atletas e um técnico por naipes.

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;

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

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



CURITIBA



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 02 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.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE HANDEBOL CATEGORIA EXCELÊNCIA

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. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever no máximo quinze alunos atletas e um técnico por naipes.

2.1 Será obrigatória a inscrição do número mínimo de atletas correspondente a uma equipe, conforme regulamento da modalidade;

3. Os jogos terão a duração de 40 minutos corridos, divididos em dois tempos de 20 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;

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



CURITIBA



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 02 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.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL CATEGORIA RESPEITO

1. A competição de voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIVB – *Fédération Internationale de Volleyball* e da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever no máximo quinze alunos atletas e um técnico por naipes.

2.1 Será obrigatória a inscrição do número mínimo de atletas correspondente a uma equipe, conforme regulamento da modalidade;

3. O formato da competição será:

3.1 em todas as fases:

3.1.1 os jogos serão disputados em melhor de três *sets*, sendo os dois primeiros *sets* de 25 (vinte e cinco) pontos. Em caso de empate em 24 (vinte e quatro) pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos

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

4. As alturas das redes serão as seguintes:

- feminino - 2,10m



CURITIBA



- masculino - 2,20m

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

5.1 camisas numeradas;

5.2 *shorts*.

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 02 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.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VOLEIBOL CATEGORIA EXCELÊNCIA

1. A competição de voleibol será realizada de acordo com as regras oficiais da FIVB – *Fédération Internationale de Volleyball* e da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever no máximo quinze alunos atletas e um técnico por naipes.

2.1 Será obrigatória a inscrição do número mínimo de atletas correspondente a uma equipe, conforme regulamento da modalidade;

3. O formato da competição será:

3.1 em todas as fases:

3.1.1 os jogos serão disputados em melhor de três *sets*, sendo os dois primeiros *sets* de 25 (vinte e cinco) pontos. Em caso de empate em 24 (vinte e quatro) pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos

3.1.2 em caso de empate em número de *sets* vencidos (1x1), será jogado um terceiro *set* de quinze pontos.



CURITIBA



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

Havendo empate em quatorze pontos, o *set* só terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos

4. As alturas das redes serão as seguintes:
 - feminino - 2,24m
 - masculino - 2,43m
5. Os uniformes deverão obedecer à regra da modalidade, ao regulamento geral e aos seguintes critérios:
 - 5.1 camisas numeradas;
 - 5.2 *shorts*.
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 02 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.

**REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VÔLEI DE AREIA
CATEGORIA RESPEITO**

1. A competição de vôlei de areia será realizada de acordo com as regras oficiais da FIVB – *Fédération Internationale de Volleyball* e da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.
2. O Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever até 03 quartetos, por categoria e naipes.
3. O sistema será 4x4.
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.



CURITIBA



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 nenhum dos quartetos 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. Todos os participantes devem ter permissão da arbitragem para deixar a quadra de jogo.

11. As alturas da rede serão as seguintes:

- feminino - 2,10m

- masculino - 2,20m

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE VÔLEI DE AREIA CATEGORIA EXCELENCIA

1. A competição de Vôlei de Praia será realizada de acordo com as regras oficiais da FIVB – *Fédération Internationale de Volleyball* e da Confederação Brasileira de Voleibol - CBV, salvo o estabelecido neste Regulamento.

2. Cada Centro de Esporte e Lazer poderá inscrever até 03 duplas por categoria e naipes.

3. Para ter condição de participação, antes do início de cada jogo o professor deverá apresentar os atletas à equipe de arbitragem, podendo alterar a ordem dos jogadores para os jogos seguintes. Não será permitida a substituição de atletas durante o jogo.

4. Os jogos das fases classificatórias e semifinal serão disputados em um *set* vencedor de 21 pontos. Nestas fases o *set* terminará em 21 pontos, não havendo prorrogação.

5. Os jogos da fase final serão disputados em dois *sets* vencedores de 18 pontos. Havendo empate em 17 pontos, o *set* terminará quando uma equipe alcançar a diferença de dois pontos, tendo como limite 25 (vinte e cinco) pontos.

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

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



CURITIBA



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

- 6.1 - confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
- 6.2 - saldo de pontos nos jogos entre as equipes empatadas na fase;
- 6.3 - saldo de pontos em todos os jogos do grupo na fase;
- 6.4 - sorteio.
7. O sistema de pontuação para classificação no grupo será:
2 pontos por vitória;
1 ponto por derrota;
8. Não será permitido jogar com *piercing*, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos alunos atletas.
9. A equipe deverá comparecer na quadra de jogo no horário marcado e devidamente uniformizada.
10. Todos os participantes devem ter permissão da arbitragem para deixar a quadra de jogo.
11. As alturas da rede serão as seguintes:

Faixa Etária	Masculino	Feminino
Sub 17	2,43 m	2,24 m
Sub 15	2,12 m	2,12 m