JOGOS INTERSÉRIES 2023

Regulamento

CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Artigo 1º
Este regulamento é o conjunto das disposições que regem os jogos interséries de 2023 do Colégio Adventista Alto Boqueirão.

Artigo 2º
A organização do evento e a resolução de casos omissos no regulamento estão a cargo da comissão organizadora, composta pela administração da escola e dos professores de educação física.

Artigo 3º
As turmas que participarem dos jogos, regidos por este regulamento, serão consideradas conhecedoras de seu conteúdo.

Artigo 4º
Além deste regulamento, o evento será regido ainda pelo código de ética da escola, que vigora durante todo o período letivo.

CAPÍTULO II – DOS OBJETIVOS E FINALIDADE

Artigo 5º

O evento terá como principais objetivos:

I - Desenvolver o intercâmbio esportivo entre as turmas do 6º ano do EF ao 3º ano do EM.
II - Proporcionar uma atividade esportiva saudável, valorizando o caráter educativo do esporte.
III - Contribuir para o desenvolvimento de habilidades sociais e estratégicas para a formação dos educandos, tais como, planejamento, cooperação, diligência, disciplina, esforço, equilíbrio emocional, capacidade de lidar com as frustrações.
IV - Promover o esporte como resultado das atividades desenvolvidas na comunidade escolar.

Artigo 6º
A finalidade dos Jogos Interséries é concretizar os ideais da Educação Adventista, que preconizam o desenvolvimento harmônico das faculdades físicas, mentais e intelectuais dos educandos.

CAPÍTULO III – DAS DATAS E TURNOS

Artigo 7º
Parágrafo 1º: A abertura dos jogos ocorrerá no dia 04 de julho, às 19h, no ginásio do colégio.
Parágrafo 2º: Os jogos serão disputados nos dias 5, 6 e 7 de julho, nos seguintes turnos:

I - Manhã - 8º ao Ensino Médio
II - Tarde - 6º e 7º ano

Artigo 8º
Somente poderão participar estudantes regularmente matriculados no Colégio Adventista Alto Boqueirão.

CAPÍTULO IV – DAS INSCRIÇÕES

Artigo 9º

Parágrafo 1º: Data de inscrição 22/06/2023 a 27/06/2023, por meio de um formulário online cujo link encontra-se no final deste regulamento, no anexo I.

Parágrafo 2º: Somente os capitães de equipes poderão inscrever sua turma nas modalidades coletivas (ver tabela abaixo).

Parágrafo 3º: Qualquer aluno poderá se inscrever nas modalidades individuais, cujo limite de participantes seja livre (ver tabela abaixo).

Parágrafo 4º: A taxa de inscrição será de um quilo de alimento não perecível, que serão destinados para instituições assistenciais.

Parágrafo 5º**:** Fica estabelecido o número seguinte de atletas por modalidade:

Modalidade	Nível	Categoria	Tipo Disputa	Quantidade participantes	Responsável pela inscrição
Futsal	Todos	M/F	Coletivo	6 - 8	Capitães
Handebol	Todos	M/F	Coletivo	7 - 10	Capitães
Vôlei Misto	EM	Misto	Coletivo	6 - 10	Capitães
Basquete 3x3	EM	M/F	Coletivo	3 - 5	Capitães
Queimada Indoor	EFII	Misto	Coletivo	14 - 16	Capitães
FIFA 2022 e-sports	Todos	Livre	Coletivo	4 - 4	Capitães
PingPong	Todos	M/F	Individual	Livre	O próprio interessado
Pebolim	Todos	M/F	Individual	Livre	O próprio interessado
Cubo Magico	Todos	Livre	Individual	Livre	O próprio interessado

CAPÍTULO V – DAS MODALIDADES E LOCAIS

Artigo 10º
Para efeito de disputa, serão consideradas as seguintes modalidades:

DATA	Período	Quadra 1	Quadra 2	Quadra 3	Espaço Maker	Pátio Prédio A
05/07 Quarta	manhã	Futsal EM	Futsal Masc 8º/9º	Futsal Fem. 8º/9º	FIFA 2022 EM / 8º Cubo Mágico EM	Pebolim PingPong
	Tarde	***	Futsal Masc 6º/7º	Futsal Fem. 6º/7º	FIFA 2022 Chave A Cubo Mágico	Pebolim PingPong
06/07 Quinta	manhã	Handebol EM	Handebol Masc 8º/9º	Handebol Fem. 8º/9º	FIFA 2022 EM / 9º Cubo Mágico 8º/9º	Pebolim PingPong
	Tarde	***	Handebol Masc 6º/7º	Handebol Fem. 6º/7º	FIFA 2022 Chave B	Pebolim PingPong
07/07 Sexta	manhã	Basquete 3x3 Voleibol	Queimada Mista 8º/9	Queimada Mista 8º/9	FIFA 2022 Finais	Pebolim PingPong
	Tarde	***	Queimada Mista 6º/7º	Queimada Mista 6º/7º	FIFA 2022 Finais	Pebolim PingPong

CAPÍTULO VI – DOS UNIFORMES

Artigo 11º
Parágrafo 1º: O uniforme da equipe terá como exigência, a camisa numerada, podendo utilizar calção e meias da mesma cor, sendo permitido o uso da calça do uniforme e tênis indoor (sem travas) para todos os jogadores.

Parágrafo 2º: Na falta de uniformes ou camisetas da mesma cor, o colégio **DISPONIBILIZARÁ** coletes para diferenciar as equipes.

Parágrafo 3º: Serão proibidos uniformes de jogo que contenham palavras, frases, imagens ou quaisquer tipos de mensagens que firam os princípios da filosofia da escola, tais como: palavrões, cacofonias maliciosas ou de conotação sexual, termos pejorativos, de terror, que aludam ou estimulem à violência ou gerem algum tipo constrangimento, exposição ou dano de qualquer natureza para qualquer pessoa.

Artigo 12º
Durante a realização da partida, nenhum atleta poderá trocar de camiseta.

CAPÍTULO VII – DA PREMIAÇÃO

Artigo 13º

Parágrafo 1º: Definida a classificação, serão concedidas como premiação, medalhas para o 1º e 2º colocados de cada categoria.

Parágrafo 2º: As medalhas serão entregues logo após o término dos jogos finais. Porém, caso por motivo de força maior, não seja possível, os professores entregarão no retorno das aulas.

CAPÍTULO VIII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 14º
A equipe que deixar de comparecer ao jogo ou atrasar por mais de 3 minutos perderá o jogo por WO, com saldo de 1x0 para a equipe oponente.

Artigo 15º
A comissão organizadora se reserva o direito de eventualmente interromper, cancelar ou adiar a realização de uma partida, quando houver problemas de ordem técnica, disciplinar ou outra situação adversa.

CAPÍTULO IX - DA DISCIPLINA

Artigo 16º
Todo ato indisciplinar ocorrido fora das áreas de jogo, porém, dentro do espaço físico do colégio ou imediações, garante à comissão organizadora apurar os fatos e tomar as decisões necessárias para efeito de punição.

Artigo 17º
Parágrafo 1º: O aluno que for punido por gestos, palavras de baixo calão (palavrões) e atitudes antidesportivas será automaticamente eliminado do jogo recebendo cartão vermelho, e a comissão organizadora tomará as medidas cabíveis. O aluno expulso ou que tenha acumulado dois cartões amarelos em decorrência do jogo cumprirão suspensão automática de 1 (um) jogo.

Parágrafo 2º: Todo jogador que tenha sido expulso ou tenha acumulado dois cartões amarelos só poderá retornar a quadra, após conversa e autorização do professor representante na ausência deste, com os professores de Ed. Física.

Parágrafo 3º: Jogadores que acumulem dois (2) cartões vermelhos, estarão desqualificados da modalidade, não podendo participar dos demais jogos daquela modalidade. Porém, a comissão organizadora poderá optar pela não participação do aluno nas demais modalidades.

Parágrafo 4º: Times que acumulem cinco (5) cartões, independentemente da cor, estarão desclassificados da modalidade.

Artigo 18º
Nos locais destinados aos atletas reservas só poderão estar presentes os atletas uniformizados inscritos na competição, estando à equipe que infringir tais regras, sujeita a punições estabelecidas pela comissão organizadora.

Artigo 19º
O atleta que for expulso da partida não poderá permanecer na área do banco de reservas.

Artigo 20º
Parágrafo 1º: O jogador que não participar de um tempo completo de jogo, deverá jogar na partida seguinte. A troca de jogadores ficará a cargo do capitão do time ou do professor representante da turma.

Parágrafo 2º: O descumprimento do item anterior acarretará na perda dos pontos do segundo jogo.

Parágrafo 3º: A substituição de um atleta inscrito por atleta não inscrito acarretará a perda dos pontos na partida em que ocorreu a infração.

CAPÍTULO X – DAS FORMAS DE DISPUTA

Artigo 21º
Parágrafo 1º: As formas de disputa serão definidas de acordo com o número de equipes inscritas, será realizado um sorteio das chaves, pelos professores de educação física.

Parágrafo 2º: A sequência e a tabela completa dos jogos serão divulgados posteriormente, próximo ao início dos jogos, pelos professores de educação física.

Artigo 22º
Em caso de empate na classificação entre duas ou mais equipes serão usados os seguintes critérios de desempate:

A) Número de vitórias
B) Número de empates
C) Número de cartões
D) Saldo de gols / Saldo de pontos
E) Gols pró / pontos convertidos
F) Confronto direto
G) Sorteio

Artigo 23º
Parágrafo 1º - Os sistemas de disputa serão definidos conforme cada modalidade:

I - Futsal/Handebol/Basquetebol/Queimada: tempo único de 10 minutos
II - Voleibol/ Ping Pong: 2 Sets de 15 pontos mais um 3º de desempate
III - FIFA 2022 e-sports: Tempo de partida: 6 minutos

Parágrafo 2º - A pontuação das equipes será determinada considerando o seguinte critério:

I - Vitória = 3 pontos para o vencedor e 0 para o perdedor
II - Empate = 1 ponto para os dois times que se enfrentaram
III - A partir da semifinal não haverá empate, serão seguidos os seguintes critérios para cada modalidade:

A. Futsal - 1 tiro de pênalti para cada equipe
B. Handebol - 1 tiro de 7 metros para cada equipe
C. Basquete 3x3 - um tiro de lance livre para cada equipe
D. FIFA 2022 e-esports - 1 tiro de pênalti para cada equipe
E. Queimada - mais um tempo de 2 minutos com morte Súbita
F. Pebolim - mais um tempo de 2 minutos com morte Súbita

Artigo 24º
Parágrafo 1º: Os jogos serão baseados nas regras oficiais, cujo livro de regras encontra-se disponível no QR code abaixo. No entanto, adaptações poderão ser feitas, a critério dos professores, tendo em vista, entre outros fatores, o equilíbrio e adequação da realidade técnica dos participantes, das condições físicas do local dos jogos e da segurança dos jogadores.

Curitiba, 16 de junho de 2023.

ANEXO I - FORMULÁRIO DE INSCRIÇÕES

ANEXO II - REGRAS ESPORTIVAS