



# **OLIMPIADAS INTERCLASSE 2024 Regulamento**





# REGULAMENTO GERAL

## OLÍMPIADAS INTERCLASSE FUNEC RIACHO/2024

### Capítulo 1. Da Finalidade e Objetivos

#### Seção I - Finalidade:

Art. 1 - O Interclasse Funec Riacho/24 tem por finalidade o aumento da participação dos estudantes em atividades desportivas, promovendo a integração e inclusão social, o exercício da cidadania e a descoberta de novos talentos dos estudantes atletas.

#### Seção II - Justificativa:

Art. 2 - No contexto de integração e sociabilidade, jovens constroem valores e formam conceitos por meio das atividades desportivas, promovendo benefícios à saúde física e psicológica, atendendo seu direito constitucional à prática de esportes.

#### Seção III - Objetivos:

Art 3 - São objetivos do Interclasse Funec Riacho/24:

- a) Fomentar a prática de esportes;
- b) Estimular a inclusão social;
- c) Contribuir para o desenvolvimento integral do estudante como ser social, democrático e participativo, estimulando o pleno exercício da cidadania;
- d) Estabelecer um elo de identidade do educando com sua unidade de ensino.

### Capítulo 2. Da Realização

Art 4 - O Interclasse Funec Riacho/24 é uma atividade realizada pela IEC Riacho.

Para que a modalidades esportiva possa acontecer será preciso ter no mínimo 4 turmas inscritas, caso isso não ocorra, está modalidade será cancelada.

As atividades serão realizadas seguindo as seguintes modalidades: Jogos coletivos, jogos em dupla, jogos individuais nas seguintes modalidades esportivas:

- Atletismo;
- Basquete;
- Futsal;
- Handebol;





- Jogos eletrônicos;
- Queimada;
- Peteca;
- Voleibol;
- Voleibol dupla;
- Xadrez.

Os jogos acontecerão no período de 25 a 29 de junho de 2024, nas dependências da própria Unidade Escolar.

### **Capítulo 3. Dos Poderes**

#### Seção I - Poderes:

Art 5 - São poderes no Interclasse Funec Riacho/24:

I - Comissão Organizadora.

II - Comissão Disciplinar.

Art 6 - A Comissão Organizadora será composta pelo Professor de Educação Física da IEC Riacho e por representantes dos alunos de cada turma.

Art 7 - A Comissão Disciplinar será composta pela Direção Escolar, Coordenação pedagógica e do Curso e Prof. de Educação Física da IEC Riacho.

§ 1º - A Comissão Disciplinar ficará responsável por julgar todos e quaisquer situações de indisciplina, atrito, confusão e outros que comprometam o bom andamento do Interclasse Funec Riacho/24.

### **Capítulo 4. Das Responsabilidades**

#### Seção I - Responsabilidades

Art. 8 - É de responsabilidade da Comissão Organizadora:

- a) Acompanhar e supervisionar permanentemente o desenvolvimento do projeto;
- b) Buscar junto a Unidade Escolar os recursos necessários para viabilizar as estruturas físicas e meios materiais necessários à realização das competições esportivas;
- c) Realizar a coordenação técnica dos eventos e a supervisão de cada modalidade esportiva;
- d) Participar na elaboração dos Regulamentos Específicos das modalidades, bem como as diretrizes gerais técnicas de execução das competições;
- e) Elaborar a programação esportiva, a apuração dos resultados e a elaboração dos boletins técnicos oficiais, bem como supervisionar a arbitragem;





- f) Organizar, em conjunto com a Unidade Escolar, os cerimoniais de abertura e premiação, que deverão ser enviados à Comissão Organizadora para aprovação.

Art. 9 - À Comissão Disciplinar caberá aplicar, de forma imediata e em procedimento sumário, sanções disciplinares especificadas no Capítulo 6 deste Regulamento, em função de infrações cometidas antes, durante e após as disputas, registradas nas súmulas ou documentos similares dos árbitros, representantes de arbitragem, etc.

Art 10 - Ao representante esportivo de cada turma caberá:

- a) Representar oficialmente sua turma perante a Comissão Organizadora do Interclasse Funec Riacho/24;
- b) Responsabilizar-se pela conduta dos integrantes de sua turma dentro dos locais de competições e demais ambientes frequentados;
- c) Conservar, juntamente com os membros de sua turma, os locais de competições, bem como todo o prédio da Unidade Escolar;
- d) Cumprir e fazer cumprir por todos os integrantes de sua turma os dispositivos reguladores do Interclasse Funec Riacho/24.

## **Capítulo 5. Das Competições e Modalidades**

### Seção I - Competições

Art 11 - As competições de esportes coletivos e individuais serão disputadas, conforme cronograma divulgado pela Comissão Organizadora.

Art 12 - Será declarada perdedora por W x O a equipe que não se apresentar para a disputa no local de competição, até 02 (dois) minutos após o horário de cada partida estabelecido pelos meios oficiais de divulgação do Interclasse Funec Riacho/24.

§ 1º - A equipe que comparecer ao local de jogos sem o número mínimo de estudantes atletas aptos a jogar, previsto em cada modalidade pelo Regulamento Específico de cada modalidade, será declarada perdedora por W x O.

§ 2º - A equipe que abandonar e/ou desistir da partida antes do término da mesma será declarada perdedora por W x O.

Art. 13 - Não serão aceitas justificativas de atraso por responsabilidade da equipe.

§ 1º - No caso de derrota por W x O, o placar da partida será especificado no Regulamento Específico da Modalidade.

Art. 14 - Qualquer jogo que venha a ser interrompido por motivo de força maior e não puder ser reiniciado no período de execução da etapa, terá como resultado final o apresentado no momento da paralisação. Na falta de condições de aproveitamento





desse resultado, serão adotados os critérios sequenciais abaixo para que se estabeleça um vencedor:

- 1º) Menor número de cartões, exclusões e desqualificações;
- 2º) Maior número de estudantes-atletas participantes na modalidade e etapa;
- 3º) Sorteio.

### Seção III - Modalidades Esportivas

Art. 15 - As modalidades de disputa no Interclasse Funec Riacho/24.

<b>Modalidade</b>	<b>Naípe</b>
Atletismo	Masculino/Feminino
Basquete	Masculino
Peteca	Masculino/Feminino
Futsal	Masculino
Handebol	Feminino
Jogos eletrônicos	Misto
Queimada	Masculino/Feminino
Voleibol	Masculino/Feminino
Voleibol dupla	Feminino
Xadrez	Misto

### Seção IV - Premiações

Art. 16 - Cada estudante atleta campeão em uma modalidade receberá uma medalha.

Art. 17 - A turma campeã geral receberá um troféu que ficará exposto na escola.

§ 1º - O troféu ficará na escola permanentemente.

§ 2º - Será considerada campeã a turma que tiver maior pontuação geral.

§ 3º - Pontuação a ser considerada:

- Empate: 1 ponto;
- Vitória: 3 pontos;





- Vitória na Final: 5 pontos.

§ 4º - Na apuração da pontuação geral por turma deverá abater pontos, por advertências ou punições durante as partidas registradas em súmula, conforme tabela abaixo:

- Cartão vermelho (cada) - 1 ponto.

## Capítulo 6 - Das Sanções

Art. 18 - Todos os participantes do Interclasse Funec Riacho/24 poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

1. Advertência;
2. Suspensão;
3. Exclusão.

Art. 19 - As sanções disciplinares serão aplicadas a critério exclusivo da Comissão Disciplinar, do Interclasse Funec Riacho/24.

Parágrafo único: Das decisões da Comissão Disciplinar não cabe qualquer recurso.

Art. 20 - As sanções disciplinares terão vigência durante todo o período de realização do Interclasse Funec Riacho/24.

Art. 21 - A expulsão/desqualificação por ato de indisciplina (agressão e ofensas morais) de competidor, técnico, responsável ou dirigente, bem como conflitos entre torcidas, poderá implicar na eliminação do Interclasse Funec Riacho/24, ou seja, não participará de nenhuma modalidade até o final da competição.

Art. 22 - O estudante-atleta desqualificado ou expulso, seguido de relatório da arbitragem, será julgado pela Comissão Disciplinar, sendo suspenso automaticamente de todas as partidas seguintes.

Parágrafo único - Estudantes-atletas e participantes dos Jogos que estiverem nas arquibancadas, aguardando seu horário de jogo ou assistindo às partidas e que cometerem atitude ou conduta antidesportiva, grosseira ou grave, contra jogadores, árbitros, dirigentes, coordenadores, representantes de arbitragem ou público, bem como provocarem conflito entre torcidas, se forem identificados e relatados pela equipe de arbitragem, pelos representantes de arbitragem da partida ou por qualquer profissional da escola poderá ser julgado pela Comissão Disciplinar e advertido com a seguinte penalidade:

- Será abatido 1 ponto na classificação geral.

Art. 23 - A utilização em partidas/provas de estudantes-atletas de forma irregular acarretará a imediata eliminação da equipe. Todos os seus resultados serão anulados





e a turma ou equipe estará impedida de participar na modalidade, módulo e naipes em questão.

## Capítulo 7 - Das Disposições Gerais

Art. 24 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e Comissão Disciplinar.

Art. 25 - Os Jogos Interclasse serão pontuados na disciplina de Educação física, diante disso, todos os alunos deverão se envolver em pelo menos uma atividade esportiva ou atividade administrativa na organização dos jogos e arbitragem, (delimitando que cada aluno poderá participar de no máximo 2 jogos coletivos, 2 jogos duplas).

Caso alguma turma não consiga completar seus times, será conversado com Comissão Organizadora para possíveis exceções.

## REGULAMENTO DAS MODALIDADES:

### MODALIDADE VOLEIBOL

As disputas nesta modalidade serão regidas por regras adaptadas obedecendo, entretanto, às seguintes características:

- a) Cada turma poderá inscrever 2 equipes (masculino e feminino), cada uma com até 12 atletas, sendo 6 em quadra.
- b) As partidas serão disputadas em 02 Sets de 11 pontos cada e um de desempate com 7 pontos, se necessário;
- c) Sistema de disputa: eliminatória simples;
- d) Caso algum aluno (a) não esteja presente este (a) poderá ser substituído obedecendo a ordem numérica decrescente na inscrição;
- e) A partida dará início com o número mínimo de 4 jogadores;
- f) Normas da partida:
  - Após o saque, a equipe só pode tocar três vezes na bola;

#### **-Faltas:**

**Dois Toques:** quando um jogador toca a bola duas vezes consecutivas ou a bola bate em várias partes de seu corpo.

**Quatro Toques:** quando a equipe toca na bola quatro vezes antes de enviá-la aos adversários.

**Toque apoiado:** quando um jogador se apoia em outro da sua equipe. Também é considerado falta se ele se apoia em alguma estrutura ou objeto dentro da área de jogo para golpear a bola.

**Rotação:** se a rotação entre os jogadores não acontecer de maneira correta na hora do saque, a equipe comete falta.

Em caso de haver jogador na posição de libero, este deverá ser anunciado no início da partida.





## MODALIDADE PETECA

As disputas nesta modalidade serão regidas por regras adaptadas obedecendo, entretanto, às seguintes características:

- a) Cada turma poderá inscrever 2 duplas (feminino e masculino).
- b) As partidas serão disputadas em 02 Sets de 07 pontos cada.
- c) Se houver empate, haverá um terceiro set de 5 pontos, persistindo o empate o sexto ponto dará a vitória a equipe;
- d) Sistema de disputa: eliminatória simples.
- e) Caso algum aluno (a) não esteja presente este (a) poderá ser considerado WxO.
- f) Normas da partida:
  - Para que a peteca caia na quadra do adversário, o jogador pode usar o movimento de toque por cima ou por baixo.
  - Cada dupla tem direito a dar no máximo um toque;
  - Um jogador não pode tocar na peteca duas vezes consecutivas;

## MODALIDADE VOLEIBOL DUPLA

As disputas nesta modalidade serão regidas por regras adaptadas obedecendo, entretanto, às seguintes características:

- g) Cada turma poderá inscrever 2 duplas (feminino).
- h) As partidas serão disputadas em 03 Sets de 07 pontos cada.
- i) Sistema de disputa: eliminatória simples.
- j) Caso algum aluno (a) não esteja presente este (a) poderá ser considerado WxO.
- k) Normas da partida:
  - Para que a bola caia na quadra do adversário, o jogador pode usar os seguintes movimentos: toque (golpe com a ponta dos dedos), o saque ou serviço (o jogador lança a bola e dá um tapa em direção ao campo adversário) e o corte (um golpe com a mão espalmada).
  - Cada dupla tem direito a dar no máximo três toques;
  - Um jogador não pode tocar na bola duas vezes consecutivas;
  - Não pode passar a bola de primeira usando o fundamento toque;
  - A bola pode ser passada de toque quando o corpo estiver totalmente voltado para frente e reto para o sentido que deseja mandar a bola.

## MODALIDADE FUTSAL

As disputas nesta modalidade serão regidas por regras adaptadas obedecendo, entretanto, às seguintes características:

- a) Cada turma poderá inscrever 1 equipes (masculino), cada uma com até 10 atletas.





- b) Duração: cada partida terá duração de 02 tempos de 07 minutos cada, com 1 minuto e 30 de descanso.
- c) Cada equipe poderá solicitar um tempo ao juiz, durante o jogo, de no máximo 1 minuto para se reunir, pausando o jogo sem que haja prejuízo.
- d) O juiz decidirá se é possível e em que momento o tempo poderá ocorrer.
- e) Em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios:  
Será pontuado em 1 ponto para cada equipe.  
Caso ocorra na final será considerado:
  - 1- Três penalidades alternadas.
  - 2- Uma penalidade alternada até se chegar ao vencedor.
- f) Sistema de disputa: eliminatória simples.
- g) Caso algum aluno (a) não esteja presente este (a) poderá ser substituído obedecendo a ordem numérica decrescente na inscrição.
- h) A área de substituição será atrás do gol, sendo identificada por marcações no chão.
- i) Normas da partida:

- No futsal nunca se deve colocar a mão na bola. O único jogador que pode é o goleiro, que deve estar caracterizado e pode usar uma luva para defender a marcação de gol pela equipe adversária.
- Se um jogador cometer falta ele pode levar o cartão amarelo (advertência) ou vermelho (expulsão). Três cartões amarelos equivalem a um vermelho.

**- Faltas:**

Quando o jogador encosta a mão na bola;  
Quando há desavenças entre jogadores e árbitros;  
Quando há violência física ou verbal.

O juiz que irá decidir a gravidade da falta e o cartão que será dado.

- No futsal não há o conceito de impedimento, como no futebol de campo. Por sua vez, as cobranças de falta são semelhantes ao futebol de campo: escanteio, tiro de meta, arremesso lateral e de canto. As cobranças são realizadas em até 4 segundos e devem ser cobradas com o pé.

- O lateral é cobrado com os pés. A bola deve ser colocada em cima da linha e o jogador não pode pisar totalmente dentro da quadra enquanto faz a cobrança. É permitido pisar em cima da linha ou colocar apenas 1 pé na quadra próximo dela.

- O gol do goleiro sempre será válido quando o goleiro realizar o arremesso de meta e a bola tocar em algum jogador e penetrar na meta (gol), quando realizar uma defesa e aplicar um chute direto ao gol. Podendo também realizar o gol atuando como goleiro linha, cobrando faltas ou pênaltis.

## MODALIDADE HANDEBOL





As disputas nesta modalidade serão regidas por regras adaptadas obedecendo, entretanto, às seguintes características:

- a) Cada turma poderá inscrever 2 equipes (masculino e feminino), cada uma com até 10 atletas.
- b) O goleiro poderá ser do naipe masculino.
- j) Duração: cada partida terá duração de 01 tempo de 10 minutos cada, com 1 minuto e 30 de descanso.
- c) Em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios:
  - 1- Haverá um tempo extra de 5 minutos, caso nenhuma equipe pontue neste tempo, ocorrerá um novo acréscimo de 5 minutos valendo o gol de ouro. Caso ainda assim, persista o empate, o desempate ocorrerá por meio de tiro livre de 7 metros.
  - 2- Em caso de empate será pontuado 1 ponto para cada equipe.
- d) Sistema de disputa: Eliminatória simples.
- e) Caso algum aluno (a) não esteja presente este (a) poderá ser substituído obedecendo a ordem numérica decrescente na inscrição.
- f) Normas da partida:
  - Quando a bola está na mão do jogador, ele pode dar até três passos até arremessá-la para outro.
  - Isso também vale para o tempo, ou seja, cada jogador pode permanecer com ela nas mãos durante 3 segundos. Isso faz com que o handebol seja um jogo bem dinâmico.
  - Os jogadores não podem recuar a bola para o goleiro de sua equipe quando ele estiver dentro da área de gol. Também é importante saber que o goleiro pode deixar a área de gol a qualquer momento, contanto que não esteja com a posse da bola.

#### **- Faltas:**

As faltas são cometidas quando há toque de bola com os pés ou outras partes do corpo. Também é considerado falta se um jogador tentar arrancar a bola das mãos de outro. Além disso, e dependendo da gravidade da agressão entre jogadores, ocorre falta. Assim, empurrões, chutes, cotoveladas, são consideradas faltas.

## **MODALIDADE BASQUETE**

As disputas nesta modalidade serão regidas por regras adaptadas obedecendo, entretanto, às seguintes características:

- a) Cada turma poderá inscrever 1 equipe (masculino), cada uma com até 10 atletas.
- b) Duração: cada partida terá duração de 02 tempos de 06 minutos cada, com 1 minuto e 30 segundos de descanso.
- c) Cada equipe poderá solicitar um tempo ao juiz, durante o jogo, de no máximo 1 minuto para se reunir, pausando o jogo sem que haja prejuízo.





- d) O juiz decidirá se é possível e em que momento o tempo poderá ocorrer.
- e) Em caso de empate, serão adotados os seguintes critérios:
  - 1- Será dado 3 minutos de acréscimo.
  - 2- Caso o empate persista, cada equipe ganhará 1 ponto.
- f) Sistema de disputa: Eliminatória simples.
- g) Caso algum aluno (a) não esteja presente este (a) poderá ser substituído obedecendo a ordem numérica decrescente na inscrição.
- h) Normas da partida:
  - O basquete é jogado com as mãos e, a partir do controle da bola, cada jogador pode passar, arremessar, quicar, rolar, tapear ou driblar.
  - O drible consiste no controle da bola, quicando-a com uma das mãos de cada vez. O jogador pode dar apenas um passo por quique da bola. O drible acaba quando o jogador toca com ambas as mãos simultaneamente a bola.

#### - São infrações:

Se o jogador movimentar os dois pés, estando em posse da bola - **andar**;  
Tocar a bola com as duas mãos e volta a quicá-la - **dois dribles**.

#### - Pontuação:

As cestas podem valer 3, 2 ou 1 ponto:

- 3 pontos - fora da linha dos três pontos;
- 2 pontos - na parte interna da linha de três pontos (incluindo a linha);
- 1 ponto - lance livre (cobrança de penalidade) na área demarcada.

#### - Faltas:

Faltas pessoais: quando há um contato ilegal entre os atletas;

Faltas técnicas: são relativas ao comportamento do jogador, quando este atrapalha o desenvolvimento da partida, sem haver contato físico com o adversário;

Faltas antidesportivas: ocorrem quando o contato ocorre de forma alheia aos padrões do jogo;

Faltas desqualificantes: quando há algum ato de violência praticado por um atleta, ou no caso de briga entre dois ou mais atletas.

Durante a partida, cada jogador possui um limite de 3 faltas pessoais. Após o cometimento da quarta falta, o jogador deve ser excluído da partida.

- Os lances livres devem ser cobrados pelo jogador que sofreu a falta. No caso de lesão ou abandono da partida, seu substituto direto deve realizar os arremessos.

### MODALIDADE ELIMINIBOL (QUEIMADA)

As disputas desta modalidade serão regidas pela regulamentação interna, obedecendo às seguintes características:





- a) Cada turma poderá inscrever duas equipes com até 10 jogadores, masculino e feminino. As equipes devem estar em igualdade numérica para realização da disputa, sendo considerada a única exceção a do parágrafo abaixo visando possibilitar uma maior participação dos alunos atletas:

§ 1º As equipes que não estiverem completas, poderão ter entre 01 e 02 “vida (s)”, respectivamente.

- b) Normas da partida:

- Para a realização dos jogos será utilizada a marcação da quadra de voleibol, sendo o espaço do cruza demarcado atrás da linha amarela do saque no voleibol. O aluno que sair nas laterais da quadra será advertido, após duas advertências o mesmo será considerado como queimado.
- Só ficará no cruza 01 aluno atleta, o próximo que for queimado desce para o cruza e o anterior deixa a posição e a quadra de disputa, sendo assim, sucessivamente até o fim do jogo.
- Será campeã a equipe que queimar todos os adversários ou permanecer com o maior número de jogadores no seu campo ao final de 10 minutos corridos.

**- Faltas:**

Não será permitido avançar da linha demarcada de forma alguma, nem pulando nem andando. Caso ocorra, a posse da bola será atribuída ao time adversário.

## MODALIDADE XADREZ

As disputas desta modalidade serão regidas pela regulamentação interna, obedecendo às seguintes características:

- a) A modalidade é misto, então cada turma poderá inscrever 4 atletas
- b) O ritmo de jogo será de 10 (dez) minutos, no estilo nocaute, para cada jogador (a) em relógio analógico.

Os critérios de desempate para as competições disputadas serão nesta ordem:

- a) Pontuação individual total;
- a) Numericamente, os valores relativos das várias peças são os seguintes: PEÃO = 1; CAVALO = 3; BISPO = 3; TORRE = 5; RAINHA = 9; REI = NÃO PONTUA (se você perder o REI perderá o jogo).
- b) Confronto direto; (resultado do confronto entre os enxadristas com a mesma pontuação);





## MODALIDADE JOGOS ELETRÔNICOS

As disputas nesta modalidade ocorreram por meio de eliminatória simples nas seguintes características:

<b>MULTIPLATAFORMA</b>	
• VALORANTE	5 inscrições por sala
• FREE FIRE	4 inscrições por sala
<b>EMULADORES</b>	
• MARIO CARD DOUBLE DASH (GC) • TEKKEN 5 (PS2) • CRASH TEAM RACING (PS1) • MORTAL KOMBAT 3 (SNES)	4 inscrições por sala

Cada modalidade terá um representante ou equipe.

No caso de mais inscritos a turma deverá fazer uma seleção entre os candidatos para escolher o seu / seus representantes.

### **FREE FIRE**

De acordo com as regras da LBFF.

Pontuação -

