



VIII JOGOS INTERNOS DO COLÉGIO WRJ

RESSIGNIFICANDO E APRENDENDO Atitudes fundamentais em tempos de pandemia

Inscrições: de 31 agosto a 8 de setembro.

REGULAMENTO GERAL

TÍTULO I – DA FINALIDADE DAS COMPETIÇÕES

ART. 1 - As competições desportivas do COLÉGIO WRJ terão por finalidade desenvolver e diversificar a Cultura Corporal dos(as) estudantes de 6º a 9º ano a fim de ampliar suas possibilidades interpretativas e experimentais no espaço da escola de forma a valorizar as diversas habilidades acadêmicas, físicas, cognitivas e socioemocionais, além das virtudes humanas do amor, da sabedoria, da paciência, da ordem, da vontade, da disciplina e da humildade, fomentando o trabalho colaborativo, realizado com alegria, respeito e cuidado com o outro numa clara demonstração de fraternidade entre toda a comunidade escolar: estudante, professores, funcionários e família.

Nessa perspectiva, os jogos internos estimulam a reflexão e a ação consciente para colaborar com a construção de uma sociedade mais harmônica e pacífica, atendendo às determinações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que considera essas habilidades como fundamentais para o século XXI.

Especialmente neste momento de pandemia, os Jogos Internos, no modelo híbrido, reforça o empenho do colégio em promover da melhor forma possível a interação e integração entre a comunidade escolar, reforçando também os vínculos afetivos e as atitudes de ressignificação e aprendizado contínuo para viver em tempos de instabilidade e de incertezas.

Logo, os jogos, mais do que competição entre atletas e/ou equipe, é momento formativo intencional e determinado pelos princípios que regem o Projeto Político-Pedagógico do Colégio WRJ.

TÍTULO II – DA ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES-

CAPÍTULO I – DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

ART. 2 – Deverão ser realizadas atividades esportivas, intelectuais, colaborativas e solidárias de acordo com a ficha de inscrição e em consonância com as modalidades estabelecidas pela equipe organizadora e com os objetivos previstos para os jogos.

CAPÍTULO II – DOS ORGÃOS DIRIGENTES

ART. 3 – Constituirão poderes dos jogos: 1 – Comissão Central 2 – Diretoria

ART. 4 – Farão parte da Comissão Central: Vice-diretora Tamine Abdala, *Coordenadora Pedagógica Ana Cecília Crispim; Coordenador Disciplinar Glauber Souza, Supervisora Pedagógica Agda Oliveira, Professores Igor Nominando, Sebastião Junior, Kamila Porfírio, Rhafeael Arantes e Tânia Abdala.*

**Autores do projeto:**

- Agda Oliveira (Supervisora pedagógica).
- Igor Nominando (Professor de Educação Física).
- Sebastião Júnior (Professor de Educação Física).

Coautora:

- Tânia Abdala (Coordenadora de Eventos).

Coordenadores:

- Organização do evento: Igor Nominando (Professor de Educação Física).
- Organização de logística e documentação: Sebastião Júnior (Professor de Educação Física).
- Gincana solidária: Ana Cecília Crispim.
- Disciplina e movimentação: Gláuber Souza.

Colaboradores:

Kamila Porfírio (Iniciação Esportiva); Rhafael Arantes (Seleções Esportivas); Paula (disciplina e movimentação); Gissely, Bruno e Leidiany Batista (serviços de secretaria e inscrições).

Parcerias Pedagógicas:

Diego (Tênis de mesa); Henrique (Xadrez); Ronnise Venâncio (Conhecimento Geral); Pedro Braga (Cálculo Mental e Raciocínio Lógico); Cecília, Vanessa e Mateus (Soletrando em Língua Portuguesa); Marcel Teixeira e Igor Nominando (Habilidades artísticas – Desenho e dança); Marco Antonio (Cubo Mágico)

Apoiadores:

Equipe de Professores, direção, vice-direção e demais funcionários.

Participantes:

- Estudantes do Ensino Fundamental – séries finais.

Coordenação de Abertura: Tânia Abdala.

Apoio: Professores de Educação Física e Leidiany Batista.

Coordenação de Divulgação e mídia:

Tamine Abdala.



ART. 5 – Compete à Comissão Central:

a) A direção geral dos jogos; b) Acompanhar e monitorar a realização dos jogos; c) Zelar pelo cumprimento do regulamento e competições; d) Proclamar os campeões; e) Analisar e referendar a aplicação de penalidades; f) Nomear árbitros. g) Decidir sobre os casos omissos e dirimir as dúvidas levantadas na execução deste regulamento.

ART. 6 – A Comissão de coordenadores de equipe é constituída pelos representantes de cada turma participante dos jogos.

- a) Cada equipe terá três coordenadores selecionados pela Comissão Central entre os interessados de 8º ano e de 9º ano.
- b) Será realizado um congresso técnico com os professores de Educação Física juntamente com os coordenadores de cada equipe para orientação, explicação e esclarecimentos de dúvidas sobre a dinâmica dos jogos.
- c) A ausência de coordenadores da equipe no Congresso técnico (sem justificativa) penalizará a equipe com a diminuição de 10 pontos, sendo de extrema importância a participação de TODOS.
- d) O congresso técnico será realizado com antecedência à abertura dos jogos conforme data e horário determinado pela Comissão Geral.

Parágrafo único – Para o desenvolvimento dos jogos, ainda são indicadas as seguintes coordenações:

I - Coordenação técnica – (professores de Educação Física) tem a incumbência de organizar os jogos e resolver questões relacionadas a eles, a fim de garantir o bom andamento da competição.

II - Coordenação de abertura, encerramento e decoração (coord. Tânia Abdala) – tem por função elaborar, organizar e definir o tema dos jogos, bem como as apresentações da abertura e encerramento do evento; verificar a estrutura sonora, audiovisual dos eventos e possíveis ensaios além de escolher pessoas para acompanhar os estudantes durante a realização das cerimônias; definir, organizar e executar a decoração para as cerimônias; definir o protocolo da abertura e convidar autoridades que comporão a mesa de abertura e encerramento; enviar e confirmar convites. **Na edição híbrida (presencial/on-line), a abertura e o encerramento dos jogos acontecerá de maneira on-line, cabendo à comissão de abertura definir os critérios e as formas de apresentação.**

III - Coordenação de apoio (Tamine Abdala) – tem a incumbência de garantir a eficiência do atendimento a eventuais acidentes, acompanhando a equipe de primeiros socorros durante todo o evento; supervisionar os itens de segurança para a realização dos jogos, bem como limpeza e manutenção do ambiente escolar.

IV – Coordenação Disciplinar (Glauber Souza) – tem por responsabilidade zelar pelo controle e orientação disciplinar e movimentação dos(das) estudantes durante os jogos internos (Todos os(as) estudantes do Colégio WRJ contam com Assistência da UTI Vida), bem como monitorar e fiscalizar o uso adequado de uniformes ou forma de identificação das equipes, com vistas a viabilizar a identificação do grupo para a realização da competição e permanência na escola. Também é de responsabilidade do coordenador disciplinar orientar e acompanhar as ações dos colaboradores responsáveis pela movimentação e controle da quantidade de estudantes durante os jogos, no pátio.

V – Coordenação de Gincana Solidária (Ana Cecília Crispim) – tem a incumbência de motivar, orientar e monitorar a arrecadação da Gincana Solidária, indicando os lugares para cada equipe colocar os alimentos antes da pesagem, montar a equipe responsável pela contagem dos alimentos, esclarecer dúvidas sobre horário de entrega e



finalização de doações da Gincana Solidária; entregar ao responsável pela logística e documentação dos jogos o resultado com as quantidades arrecadadas pelas equipes.

VI – Coordenação de segurança e saúde (Comissão Central e coordenadores) - tem a incumbência zelar para que todos cumpram os protocolos de segurança e cuidados para evitar contaminação ou propagação do coronavírus. Para essa finalidade, será fundamental manter as regras de higienização e quantidade de pessoas presentes no espaço escolar.

ART. 7 – Compete aos coordenadores de equipe:

- a) Colaborar para a organização dos jogos; b) Zelar pelo cumprimento do regulamento; c) Divulgar os jogos e incentivar a participação dos membros da equipe; e) Organizar e manter a disciplina dos alunos f) promover a integração entre todos os alunos do grupo, apoiando aqueles que apresentarem dúvidas ou dificuldades G) Cuidar e orientar os membros da equipe quanto ao uso do uniforme adequado para os jogos.
 - b) Manter a equipe informada sobre as atividades e horários de cada jogo, bem como os(as) estudantes que participarão da competição.
 - c) Motivar, incentivar e organizar a arrecadação de alimentos da Gincana solidária, mantendo todo o grupo unido em prol do sucesso da campanha.
- **Somente os coordenadores de equipe que se destacarem pela excelência da liderança receberão certificado de Honra ao Mérito.**

Parágrafo único: Os uniformes permitidos durante os Jogos Internos serão:

- a) **Short, Bermuda, Calça Tectel, Calça Legging do Colégio e Máscara de Proteção facial (UNIFORME DE EDUCAÇÃO FÍSICA); São expressamente proibidos shorts demasiadamente curtos nas dependências da comunidade Escolar.**

O aluno e/ou aluna que utilizar-se desse artifício não poderá jogar, e sua equipe perderá 10 pontos no placar geral da competição.

- b) **Camiseta dos Jogos Internos do Colégio WRJ.**
- c) **Os alunos que estiverem com cabelos longos deverão obrigatoriamente usá-los amarrados (presos) durante as competições a fim de não prejudicar o bom andamento das atividades esportivas.**
- d) **nos momentos de atividade desportiva, não poderão ser usados relógios, anéis e brincos que ultrapassem a linha inferior da orelha do atleta, pois ameaçam a segurança, tanto a sua própria quanto a dos demais atletas.**
- e) **As modalidades on-line não desobrigam o aluno de estar devidamente uniformizado conforme os itens anteriores.**
- f) **Ao fazer a sua inscrição nos jogos, o aluno fica ciente da obrigatoriedade de aquisição e uso da camiseta específica do evento.**
- g) **Não é permitido o uso de apelido nos nomes colocados na camiseta, sendo autorizado nome e/ou sobrenome.**

OS ALUNOS QUE NÃO SE ADEQUAREM A ESTA CLÁUSULA NÃO PODERÃO JOGAR E SUAS EQUIPES ESTARÃO SUJEITAS A PERDA DE PONTOS MEDIANTE A DECISÃO DA COMISSÃO DE ORGANIZADORA.



TÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES

ART. 8 – A inscrição dos(as) atletas será feita por modalidade. Será de responsabilidade dos professores de Educação Física a distribuição dos inscritos pelas modalidades, seguindo critérios de:

- a) quantidade semelhante de alunos e alunas por série e equipe;
- b) manter equilíbrio de alunos e/ou alunas com habilidades semelhantes;
- c) evitar a formação de grupos fechados ('panelinhas');
- d) estimular a fraternidade e a ampliação do círculo de amizades;
- e) quantidade semelhantes de componentes por equipe;
- f) equilíbrio de lideranças nos grupos.

***Os(as) Estudantes de 8º e 9º anos que não participarem das aulas de Educação Física no Colégio devem fazer sua inscrição na Secretaria do Colégio, mesmo quando se tratar das atividades extracurriculares.**

I – AS FICHAS DE INSCRIÇÃO POR MODALIDADE SERÃO ENTREGUES ATÉ O SEGUNDO CONGRESSO TÉCNICO À ORGANIZAÇÃO DO EVENTO (PROFESSOR IGOR NOMINANDO / SEBASTIÃO JUNIOR).

ART. 9 – Após a entrega da ficha de inscrição, não poderá haver substituições ou alterações dos atletas nas modalidades, salvo quando autorizada a substituição de atleta mediante atestado médico antes do 1º jogo da equipe na modalidade. Casos especiais serão julgados pela Comissão Central.

ART.10 – Número de inscrições por modalidade: dependerá do número total de inscritos nos jogos.

ART. 11 – Cada atleta poderá participar, no máximo, de duas competições coletivas e duas individuais, dependendo do número total de inscritos. Ficando a cargo da Comissão Central decidir sobre eventuais alterações.

(CASO O NÚMERO DE INSCRIÇÃO EXCEDA A QUANTIDADE DE VAGAS, A EQUIPE SERÁ MONTADA POR MEIO DE SORTEIO DOS NOMES, FICANDO NO GRUPO, OS ALUNOS SORTEADOS)

TÍTULO IV – DAS COMPETIÇÕES

ART. 12 – Somente nos casos de interesse da própria competição, a juízo exclusivo da Comissão Central, poderão ser adiadas ou antecipadas as competições.

ART.12 A - Em modalidade mista é obrigatória a participação de ambos os sexos, sendo que a quantidade mínima de cada grupo é de 50%, com exceção do basquete, que será 50% menos um.

ART. 12 B – Quando acontecerem atividades simultâneas, ficará a cargo do atleta optar pela modalidade da qual participará, não podendo o coordenador de equipe coagir para mudança de modalidade.

ART. 12 C – O aluno que se encontra em uma competição deverá permanecer no local até o seu término ou até a sua eliminação.



ART. 13 – As equipes participantes terão as seguintes cores, de acordo com o sorteio:

EQUIPE VERDE LIMÃO	EQUIPE AMARELO OURO.
EQUIPE VIOLETA	EQUIPE PRETA.
EQUIPE ALARANJADA	EQUIPE AZUL CELESTE.
EQUIPE VERMELHA	EQUIPE AZUL ROYAL.

ART 14 – Das Modalidades (2019):

MODALIDADES	Nº DE ATLETAS	OBSERVAÇÕES
Handebol	14	FEMININO para 6º, 7º, 8º e 9º
Vôlei/Pingue Vôlei	12	MISTO, obedecendo o regulamento
Basquetebol	10	MISTO, obedecendo o regulamento
Futsal	10	MASCULINO 6º, 7º, 8º e 9º
Queimada	14	MISTO, 7 homens e 7 mulheres (6º e 7º)
Pebolim	4	MISTO, 4 por equipe, sendo 2 (6º e 7º) e 2 (8º e 9º)
Xadrez (on-line)	4	MISTO, 4 por equipe, sendo 2 (6º e 7º) e 2 (8º e 9º)
Ping Pong/Tênis de mesa	4	MISTO, 4 por equipe, sendo 2 (6º e 7º) e 2 (8º e 9º)
Circuito Cooperativo	Todos	TODA EQUIPE
Atletismo: corrida de revezamento/ arremesso de peso	8 4	MISTO, 4 por equipe, sendo 4 (6º e 7º) e 4 (8º e 9º) MISTO, 2 por equipe, sendo 2 (6º e 7º) e 2 (8º e 9º)
Conhecimentos Gerais (on-line)	4	MISTO, 1 de cada ano (6º, 7º, 8º e 9º)
Desafio Matemático: (on-line)	4	MISTO, 1 de cada ano (6º, 7º, 8º e 9º)
Soletando – LÍNGUA PORTUGUESA (on-line)	4	MISTO, 1 de cada ano (6º, 7º, 8º e 9º)
Gincana da Solidariedade	Todos	TODA EQUIPE
Habilidades Artísticas – DESENHO	Mínimo 1 Máximo - livre	(6º, 7º, 8º e 9º)
Habilidades Artísticas – RELEITURA DE OBRA DE ARTE (FOTOGRAFIA)	Mínimo 1 Máximo - livre	(6º, 7º, 8º e 9º)
Dança	Mínimo 6 Máximo 10	MISTO, pelo menos 1 de cada ano (6º, 7º, 8º e 9º)
Futmesa	4	MISTO, 4 por equipe, sendo 2 (6º e 7º) e 2 (8º e 9º)
Embaixadinha	4	MISTO, 4 por equipe, sendo 2 (6º e 7º) e 2 (8º e 9º)
Corda em Equipe	Mínimo 4 Máximo 6	MISTO, pelo menos 1 de cada ano (6º, 7º, 8º e 9º)
Minecraft (CONSTRUÇÃO) ON-LINE	Máximo 4	NÍVEL 1 (6º, 7º) NÍVEL 2 (8º e 9º)
CUBO MÁGICO	4	MISTO, 4 por equipe, sendo 2 (6º e 7º) e 2 (8º e 9º)



Art. 15 – DAS MODALIDADES, REGRAS E NORMAS DAS COMPETIÇÕES:

HANDEBOL FEMININO (6º, 7º, 8º e 9ºanos)

1. Cada partida terá a duração de **10 minutos** em um tempo único.
2. O número mínimo de atletas necessário para iniciar e continuar uma partida será de 5 (cinco) jogadores, sendo um deles na posição de goleiro, caso não tenha este número será dado como W.0 ou partida encerrada declarando um vencedor.
3. Não é necessário avisar os árbitros sobre substituições, a não ser a do goleiro, porém, deve se observar que o jogador que será substituído deve transpor totalmente a linha lateral antes da entrada do outro jogador.
4. Em caso de empate, a decisão será por tiro de 7 metros (1X1) até definir o vencedor.

VOLEIBOL 8º E 9º Ano

1. A equipe será formada por 6 atletas, sendo 50% masculino e 50% feminino.
2. A partida será disputada em sets de 12 pontos
3. Em caso de empate, realizar-se um terceiro set de desempate de 9 pontos (tie break).
4. A bola, quando não está em jogo, deverá ser passada para o outro lado por baixo ou por fora da quadra, se houver a passagem de bola por cima da rede de jogo será computado mais um ponto para o time sacador.
5. Os atletas reservas devem jogar pelo menos 1 set durante a partida, mantendo a proporcionalidade de atletas masculino e feminino.
6. Em caso de ausência justificada conforme regulamento de atletas de 8º e 9º ano, a equipe poderá usar um atleta de 7º ano, desde que autorizado pela Comissão Central.
7. Os alunos de 6º ano não poderão jogar vôlei.

PINGUE VOLEI – 6º e 7º ANOS

1. A partida será disputada em set único de 12 pontos ou 10 min (a equipe que estiver com a maior pontuação com o findar do tempo será a vencedora).
2. O saque poderá ser realizado de duas formas: a – ao final da linha de fundo da quadra de vôlei, sendo executado um saque por cima ou por baixo. b – na linha dos 3 metros, sendo executado um passe ou um lançamento da bola.
3. O jogo se inicia com o saque. O time recebedor deverá executar três toques antes de devolver a bola para a quadra adversária, e assim sucessivamente, sendo obrigatória a execução de três toques para que seja válida a passagem de bola para o outro lado.
4. Há apenas uma exceção a esta regra, que é o momento do bloqueio. Neste caso, poderá o time impedir a passagem da bola para seu campo realizando o movimento de bloqueio.
5. É proibido o uso do bloqueio para a recepção do saque.
6. A bola, quando não está em jogo, deverá ser passada para o outro lado por baixo ou por fora da quadra, se houver a passagem de bola por cima da rede de jogo será computado mais um ponto para o time sacador.



7. Dos Movimentos Permitidos:

A – Passe por cima com uma ou duas mãos;

B – Manchete, sempre realizada com as duas mãos unidas, se assim não o for será considerado infração e o ponto para a equipe adversária.

C – Corte, realizado com uma das mãos sem que haja a condução de bola.

D – Bloqueio, realizado com uma ou duas mãos, no momento do ataque adversário.

8. É proibida a utilização da palma das mãos voltadas para cima no resgate de bolas baixas, devendo o movimento ser executado com as mãos fechadas ou com as costas das mãos para que seja válido.

FUTSAL MASCULINO (6º e 7º anos/ 8º e 9º Ano)

1. Cada partida terá duração de 10 minutos em um tempo único.

2. Não haverá limite de substituição.

3. Os atletas reservas devem jogar pelo menos 30% do tempo de jogo.

4. Em caso de empate a decisão será por pênaltis (1x1).

5. Em caso de ausência justificada conforme regulamento de atletas de 8º e 9º ano, a equipe poderá usar um atleta de 7º ano, desde que autorizado pela Comissão Central.

6. Os alunos de 6º ano não poderão de competição de 8º e 9º anos.

BASQUETEBOL MISTO

1. Cada partida terá duração de 10 minutos em um tempo único.

2. A equipe será composta por cinco atletas. (devendo, no mínimo, haver dois representantes do mesmo sexo, exemplo: três homens e duas mulheres ou três mulheres e dois homens)

3. O número de jogadores para iniciar a partida será de 3(três), sendo obrigatório sempre a presença de pelo menos uma atleta de sexo diferente.

4. Cada atleta poderá cometer até 3 faltas, a partir da quarta falta ele será excluído do jogo.

5. Em caso de empate a decisão será feita através de lances livres alternados.

6. Os atletas reservas devem jogar pelo menos 30% do tempo de cada partida. (para termos esse controle do tempo que cada um joga será necessário alguém da coordenação do evento na quadra para auxiliar o controle das substituições).

QUEIMADA MISTA (6º E 7º ANOS)

1. Cada partida disputada terá a duração de até 10 minutos ou poderá acabar antes desse tempo previsto quando uma das equipes carimbar todos seus adversários.

2. Será vencedora a equipe que carimbar primeiro os 14 adversários no tempo previsto.

3. Encerrado o tempo, vence a equipe que tiver carimbado o maior número de adversários.

4. Ocorrendo o empate, vencerá o time que carimbar primeiro após o tempo.

5. Perderá por W.O. a equipe que não comparecer.

6. Será considerado como carimbado o número de atletas faltantes na equipe ao iniciar o jogo

7. Após o início da partida, não será permitida a entrada de novos jogadores.



8. Não existirá 'vida' para a equipe incompleta.

PEBOLIM - 6º E 7º ANO/ 8º E 9º ANO

1. A partida terá a duração de QUATRO minutos.
2. Será vencedora a equipe que tiver maior saldo de gol ao final do tempo.
3. Ocorrendo o empate, o desempate será por "golden goal."
4. Não é permitido colocar a mão na mesa durante a partida.

XADREZ 6º e 7º / 8º e 9º [CONFIRMAR FORMATO DE COMPETIÇÃO COM O PROFESSOR HENRIQUE]

1. A equipe é formada por até quatro atletas, podendo ser de 6º a 9º ano.
2. O evento será realizado em 4 (quatro) ou 5 (cinco) rodadas, dependendo do número de participantes.
3. O emparelamento será feito por sorteio.
4. O tempo de reflexão será de 10 (vinte) minutos (K.O), com uso de relógio analógico fornecidos pela organização.
5. Se o número de jogadores, em qualquer rodada for ímpar, ao participante que não for emparelado, será atribuído 1 (um) ponto.
6. A classificação geral será definida pela soma dos pontos obtidos: 1 (um) ponto por vitória, 0,5 (meio) ponto por empate e 0 (zero) por derrota. Em caso de igualdade na soma dos pontos obtidos do 1º e/ou 2º colocados, será realizado um jogo desempate com tempo de reflexão de apenas 8 minutos.

TÊNIS DE MESA / PING-PONG – 6º E 7º / 8º E 9º

1. A competição será disputada em um set de 11(onze) pontos.
2. No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos consecutivos primeiro.
3. O saque deve ser cruzado.
4. Não é permitido colocar a mão na mesa durante a partida.

REVEZAMENTO 4 X UMA VOLTA – 6º e 7º/ 8º e 9º

1. Cada equipe terá de competir com 4 participantes, cada um dará uma volta na quadra portando o bastão do revezamento que será entregue para o próximo participante.
2. Apenas competirão as equipes que estiverem completas.
3. Metade das vagas deve ser obrigatoriamente preenchida por meninos e a outra metade por meninas;
4. O bastão terá de ser repassado dentro da zona de troca.
5. A equipe que deixar o bastão cair estará desclassificada.



ARREMESSO DE PESO – 6º e 7º/ 8º e 9º

1. Cada equipe terá 2 participantes na prova.
2. Metade das vagas deverá ser obrigatoriamente preenchida por meninos e a outra metade por meninas.
3. Cada participante terá de realizar seu lançamento dentro da área de arremesso.
4. Se durante o arremesso o participante sair da área demarcada, seu lançamento será anulado, não contabilizando o lançamento feito.
5. Os participantes terão direito de realizar dois lançamentos, porém, apenas o melhor lançamento será computado.
6. A pontuação da equipe será correspondente ao somatório do arremesso dos dois participantes.

CIRCUITO COLABORATIVO

1. O circuito colaborativo consiste em provas que exigem a participação de dois ou mais participantes.
2. É obrigatória a participação de todos os integrantes da equipe no circuito.
3. Será de responsabilidade das equipes a divisão dos integrantes por prova do circuito.
4. O circuito cooperativo terá duração máxima de 12 minutos com 8 provas (cada prova com média 1min30seg de duração).
5. Caso a equipe não consiga realizar a prova durante o tempo, passa para a prova subsequente.
6. Em nenhuma das provas será permitida a participação de apenas 1 integrante de equipe.
7. A equipe que não estiver completa durante a realização do circuito cooperativo será penalizada com a perda de pontos (3 pontos por atleta ausente).
8. O aluno que não puder participar do circuito colaborativo em virtude de conflitos de agenda (Aulas Externas) ou problemas de saúde deverá apresentar declaração ou atestado médico para que não haja desconto em sua pontuação.
9. Justificativa de ausência, mesmo feita pelo responsável, não terá validade sem o documento escrito e nos casos previstos no regulamento.
10. São justificativas de ausência: atestado médico, declaração de escola ou evento, cópia de passagem para o dia da prova. (Não são aceitos outros documentos como forma de justificativa)

CONHECIMENTOS ACADÊMICOS

As modalidades acadêmicas serão compostas por Desafio Matemático, Soletrando Língua Inglesa, Soletrando Língua Portuguesa, Conhecimentos gerais e Habilidades Artísticas (Desenho).

CONHECIMENTOS GERAIS (QUIZ)

1. Cada equipe deverá escolher apenas um aluno(a) representante de cada série/ano, totalizando 4 alunos participantes por equipe.
2. Não será permitida a troca de aluno(a) durante a competição.
3. Não será permitido substituir um aluno(a) de uma série por outro de outra série.
4. Não será permitida a permanência de outros alunos, de quaisquer séries, na sala durante o QUIZ.

5. Serão realizadas perguntas diretas e direcionadas para cada uma das equipes, cada equipe terá 30 segundos corridos para responder.
6. A equipe poderá conversar entre si para chegar a um consenso. Para efeito de validação, será aceito a 1ª resposta, que qualquer membro da equipe falar.
7. Não será permitida, em nenhuma hipótese, consulta a qualquer tipo de material (livro, caderno, celular ou qualquer equipamento eletrônico).
8. Caso a equipe não responda dentro dos 30 segundos, a equipe perde o direito de resposta, e a pergunta passa automaticamente para a próxima equipe na ordem da sequência.
9. Durante o jogo, todas as equipes deveram estar em silêncio, somente a equipe em que a pergunta foi direcionada, tem o direito de resposta.
10. A equipe que estiver conversando ou atrapalhando de alguma forma a dinâmica do jogo, poderá perder pontos e reincidência poderá desclassificada.
11. DA PONTUAÇÃO E PROCEDIMENTO:
 - a) Cada pergunta terá o valor de 2 pontos.
 - b) Se a equipe não souber, ou errar a resposta, a próxima equipe da sequência terá o direito de responder, caso também não souber ou errar a resposta, o direito de resposta passa para a outra equipe da sequência e assim sucessivamente até rodar todas as equipes.
 - c) Caso alguma equipe acerte a resposta que foi direcionada para outra equipe, esta terá o valor de 1 ponto.
 - d) Serão realizadas perguntas aleatórias sobre conhecimentos gerais das diversas áreas do conhecimento, além de curiosidades.
 - e) As perguntas serão direcionadas para cada equipe, obedecendo a ordem da sequência da rodada.
 - f) As perguntas terão formato direto, sem alternativas de resposta. Será válida a 1ª resposta da equipe.
12. Caso haja empate na última rodada, as equipes que estiverem com a mesma pontuação, vão para o desempate.
13. Será feita uma nova rodada, apenas para as equipes empatadas, até que haja o desempate.
14. A rodada será de “morte súbita”, ou seja, o primeiro que errar, dá a vitória para a outra equipe.
15. A equipe vencedora será aquela que ao final de todas as rodadas, tiver somado o maior número de pontos.
16. As demais colocações serão em ordem de pontuação, da maior para menor.

DESAFIO MATEMÁTICO

1. Os participantes deverão obter as respostas de acordo com cada tipo de questão e escrever o resultado na folha, sendo proibido o uso da folha para realização de cálculos.
2. Serão três tipos de questões:
 - A=Cálculo Mental.
 - B=Raciocínio lógico / interpretativa.
 - C=Conceitual.
3. O tempo para a apresentação das respostas variará de acordo com cada nível. O aluno deverá respeitar o tempo determinado, não podendo revelar a resposta até que o juiz avise.
 - Nível 1: 5~10 segundos



Nível 2: 10~20 segundos

Nível 3: 20~30 segundos

4. Cada aluno terá o limite de 2 erros, ou seja, no terceiro o participante será eliminado da competição, deixando o local de disputa.
5. O último a ser eliminado será o 1º colocado, e os demais na sequência.
6. As pontuações serão contabilizadas conforme o regulamento geral.
7. Cada equipe poderá ter no máximo dois alunos ranqueados, caso uma equipe ocupe mais de duas posições no ranking serão consideradas apenas as duas melhores.

SOLETRANDO – LÍNGUA PORTUGUESA

1. A prova consiste em soletrar corretamente as palavras ou termos propostos pela organização.
2. Cada equipe escolherá 03 alunos para participar, podendo ser 01 para cada nível (básico, intermediário e avançado).
3. A soletração das palavras obedece a ordem de um sorteio, ou seja, o primeiro a ser sorteado é o primeiro a soletrar a primeira palavra. A cada rodada, para se manter no jogo, o aluno terá que soletrar corretamente a sua palavra.
4. As palavras são classificadas em três níveis de dificuldade:
 - Nível Básico: palavras de baixa complexidade para soletrar.
 - Nível Intermediário: palavras de complexidade mediana para soletrar.
 - Nível Avançado: palavras com maior grau de complexidade para soletrar.
5. Os participantes de cada equipe deverão soletrar corretamente a palavra sorteada na sua vez, observando a acentuação e sinais gráficos como til e hífen, e, além disso, deve-se dizer a palavra “espaço” em termos compostos por duas ou mais palavras. Por exemplo, para soletrar corretamente a palavra LÁPIS o participante deverá soletrar da seguinte forma: L (ele) Á (a), (acento agudo no A) P (pê) I (i) S (esse);
6. O aluno tem que dizer a palavra, soletrá-la e repeti-la (indicando que já terminou).
7. O aluno tem o direito de pedir ao professor que o mesmo diga o significado da palavra;
8. O aluno, ao iniciar a soletração da palavra, não poderá corrigi-la.
9. O tempo máximo de soletração é de 1 minuto e o professor usará ampulheta.
10. O aluno poderá solicitar que a palavra dita seja repetida no máximo duas vezes, antes de soletrá-la.
11. Todos os alunos devem acompanhar a competição juntos. Ninguém pode falar com os concorrentes durante a competição.
12. Cada equipe participará da prova somente com um participante por vez. Se esse participante errar a palavra, ele será eliminado e a equipe o substituirá por outro participante.
13. Se todos os participantes da equipe forem eliminados a equipe estará desclassificada.
14. A equipe vencedora é a que ficar com pelo menos um participante ao término das rodadas.
15. Serão realizadas 3 rodadas em cada nível. Se ainda não for definido o vencedor, serão realizadas rodadas extras no nível avançado.



HABILIDADES ARTÍSTICAS – DESENHO

1. A prova consiste na produção de um desenho por equipe.
2. Poderão participar quantos foram os interessados nesta prova, no entanto, ao final da mesma a equipe decidirá qual desenho deverá representá-los para julgamento dos jurados. Ficando ao encargo do Coordenador de equipe tal decisão.
3. Para a confecção de seu trabalho a equipe organizadora oferecerá o suporte (papel) para a execução do desenho, ficando ao encargo de cada competidor os materiais necessários para sua produção (lápiz de cor, lapiseira e lápis específicos para desenhos).
4. Não será permitido o uso de materiais de pintura (tintas), sendo obrigatório o uso de lápis de cor ou lápis de desenho.
5. A competição terá a duração de 2 horas, caso o competidor termine seu desenho em tempo menor poderá entregar sua produção, no entanto, não poderá voltar a fazer nenhuma alteração após a entrega.

DANÇA (presencial)

1. Da quantidade de componentes:
 - a) Serão aceitos no mínimo 06 integrantes e no máximo 10 integrantes por equipe.
 - b) Cada equipe deverá ter no mínimo 01 integrante de cada série.
 - c) As equipes devem ser compostas por meninos e meninas.
2. Da seleção das músicas:
 - a) Não serão aceitas músicas de conteúdo obsceno e de caráter erótico, independentemente do idioma escolhido.
 - b) Caso sejam utilizadas músicas de idiomas diferentes do português, deverá ser entregue à comissão organizadora uma cópia com tradução completa, no dia anterior à apresentação.
 - c) Poderão ser utilizadas várias músicas, desde que respeitando o tempo máximo e mínimo do tempo da coreografia, e que elas venham devidamente editadas e gravadas como uma única faixa.
 - d) A música da coreografia deverá ser entregue no dia do último Congresso Técnico, em pen drive, formato MP3. Não serão aceitos celulares, dispositivos de músicas ou qualquer outro equipamento eletrônico.
 - e) A comissão organizadora não se responsabiliza por erros de leitura ou falha da execução das músicas, devido a cortes ou incompatibilidade com o arquivo entregue.
 - f) O não cumprimento de qualquer um dos itens gera desclassificação.**
3. Da coreografia:
 - a) A coreografia deverá ter no mínimo 1min30seg e no máximo 3 minutos.
 - b) Os integrantes inscritos deverão participar de, no mínimo, 70% do tempo da coreografia.
 - c) Não serão aceitos movimentos que remetem à erotização.
 - d) O não cumprimento de qualquer um dos itens gera desclassificação.**
4. Do figurino:
 - a) O figurino deve ser apropriado ao ambiente escolar.
 - b) Optando por usarem saias, é necessário o uso de short por baixo.
 - c) As blusas deverão cobrir completamente a barriga e o busto.



- d) Não serão aceitas roupas decotadas ou que caracterizem erotização.
- e) O figurino deverá ser compatível com o tema da apresentação.
- f) A escolha e organização do figurino é de inteira responsabilidade da equipe.
- g) O não cumprimento de qualquer um dos itens gera desclassificação.**

5. Dos critérios de avaliação:

- 1. **Adequação temática**
- 2. **Criatividade.**
- 3. **Quantidade de integrantes.**
- 4. **Seleção musical adequada à temática.**
- 5. **Sincronia.**
- 6. **Figurino.**
- 7. **Coreografia.**

Obs.: Em razão da pandemia, os ensaios não poderão ser realizados presencialmente no colégio.

GINCANA SOLIDÁRIA

1. A pontuação da gincana solidária será de acordo com a respectiva tabela:

1º lugar	700kg	120 pontos
2º lugar	650kg	100 pontos
3º lugar	600kg	80 pontos
4º lugar	550kg	60 pontos
5º lugar	500kg	50 pontos
6º lugar	450kg	40 pontos
7º lugar	400kg	30 pontos
8º lugar	350kg	20 pontos

- 2. Nesta modalidade, todas as equipes poderão alcançar a pontuação de primeiro colocado, desde que sejam alcançadas as metas de peso dos alimentos arrecadados pela respectiva equipe.
- 3. Ao alcançar a quantidade de alimentos necessária para a pontuação de primeiro lugar poderá ainda, a cada 300kg, somar a esta pontuação 50 pontos, de maneira que o patamar máximo será de 400 pontos para esta modalidade: quantidade extra de alimento.
- 4. Os alunos terão até as 11h da manhã do dia 09 de outubro de 2021 (sábado) para entregar suas arrecadações. Sendo improrrogável o prazo, salvo mediante solicitação da direção.
- 5. Os alimentos que serão contabilizados serão:
 - a. Arroz
 - b. Óleo
 - c. Macarrão

***A definição de alimentos a serem arrecadados poderá sofrer alteração, desde que informada até a data do Congresso Técnico.**



6. Demais alimentos arrecadados serão também doados às entidades, no entanto, não serão contabilizados para a competição.

FUTMESA

1. As partidas serão individuais, cada atleta pode dar até 3 toques na bola e depois devolvê-la ao lado adversário.
2. A bola não pode ser tocada nunca com as mãos ou braços. Caso isso ocorra, será considerado ponto do adversário.
3. As partidas serão disputadas em set único, o(s) jogador(es) que primeiro alcançarem os 11 pontos serão considerados vencedores. Em caso de empate em 10 a 10, a disputa é realizada no Golden point.
4. O saque deve ser realizado tocando diretamente no campo adversário.
5. Caso a bola queime na rede no saque, este deverá ser repetido.

CORDA EM EQUIPE

1. A disputa da competição se dará mediante a realização de maior quantidade de saltos em equipe, utilizando apenas uma única corda.
2. Deverão os árbitros organizar o início da sequência e a contagem aberta de saltos.
3. Cada equipe terá 3 chances para a realização da maior quantidade de saltos ininterruptos.
4. Serão contabilizadas as voltas completas.

EMBAIXADINHA

1. A competição de embaixadinha é em caráter eliminatório simples. Na primeira rodada se enfrentam os representantes da equipe, classificando apenas um para a chave principal.
2. O atleta terá duas tentativas para a realização do número máximo de embaixadinhas.
3. Serão classificados à próxima fase aqueles que realizarem o maior número de embaixadinhas em suas tentativas.

MINECRAFT

1. A competição de Minecraft deverá ser realizada na modalidade de construção.
2. O aluno terá o tempo máximo de 2 horas para realizar a construção mediante o tema apresentado no momento da competição.
3. Após o encerramento da competição o aluno deverá realizar a filmagem de seu monumento e enviá-lo ao whatsapp disponibilizado para tal. O vídeo não deve ter mais de 2 min.
4. Poderá o aluno realizar a filmagem (captura de tela) de seu dispositivo e sua construção.
5. Independente do dispositivo utilizado poderão participar todos os alunos que dispuserem do jogo, quer seja por PC, vídeo game ou celular.
6. A melhor construção será avaliada pela comissão julgadora nos seguintes critérios:
 - a. Respeito ao tema
 - b. Criatividade
 - c. Nível de detalhamento



RELEITURA DE OBRA DE ARTE (FOTORAFIA)

1. Serão disponibilizados aos competidores o tema no momento da competição.
2. Os alunos deverão montar o cenário e composição artística no período máximo de 1 hora.
3. Deverão os competidores participantes enviar a foto da releitura da obra de arte proposta em seu tema para o WhatsApp disponibilizado para tal.
4. Serão considerados os seguintes critérios para classificação:
 - a. Respeito ao tema
 - b. Criatividade
 - c. Nível de detalhamento da obra de arte
 - d. Proximidade com a obra relida.

CUBO MÁGICO

1. Cada participante deverá montar o cubo mágico (3x3x3) em no máximo 10 minutos.
2. O cubo será embaralhado por um dos seus adversários. A ordem de classificação dar-se á mediante ao seguinte critério: a classificação será em relação aos menores tempos.
3. Em caso de empate, os competidores devem resolver mais uma vez o cubo mágico e ganha aquele que fizer o menor tempo.

MINECRAFT - CONSTRUÇÃO DE MONUMENTOS HISTÓRICOS

Nível 1 – 6º ano e 7º ano – Construção de pirâmides egípcias, zigurates e templos gregos

Nível 2 – 8º ano e 9º ano – Construção de centros urbanos do século XIX

Formar grupos de até 4 integrantes por nível.

1. Cada grupo receberá por sorteio um monumento para construir.
2. Apenas o nome da construção será divulgado.
3. Um integrante do grupo criará um mundo, utilizando qualquer versão do aplicativo Minecraft (Java, Bedrock e Education).
4. Outro integrante deverá pesquisar imagens de reconstrução do monumento histórico (como era no passado).
5. Os demais integrantes ingressam no mundo e iniciam a construção.
6. Ao término da construção, o estudante (dono do mundo) deverá fotografar a tela e enviar a foto para a equipe organizadora.
7. O monumento que representar melhor a construção original, será premiado.

Desafio – Construir o monumento em um tempo total de 2 horas

TÍTULO V - DA DISPUTA

ART. 16 - As competições acontecerão no período de 05 a 09 de outubro, com a abertura dos jogos, no dia 04/10, às 19h, e encerramento no dia 09/10 (sábado), às 12h. Abertura será realizada no formato on-line, enquanto as competições serão realizadas nas dependências do Colégio WRJ.

ART. 17- Os atletas reservas deverão jogar, pelo menos, metade do tempo de jogo ou set (vôlei) em cada jogo.

ART. 18 - Será considerado WO se a equipe não se apresentar com um número mínimo de titulares para a partida porém, caso um aluno esteja ausente do ambiente escolar, a equipe perderá 1 ponto no placar geral por aluno, em cada modalidade em que ele estiver inscrito, exceto quando o aluno se encontrar competindo em outra modalidade.

ART. 19- O sistema de disputa dependerá da quantidade de inscritos por modalidade de forma a deixar a competição mais interessante para os alunos/atletas.

TÍTULO VI – DA CONTAGEM DE PONTOS

ART. 20 – W.O: – 50 pontos negativos pela modalidade. Cada equipe deverá estar preparada para o jogo 10 (dez) minutos antes do horário previsto, preenchendo a súmula do jogo.

- A TOLERÂNCIA MÁXIMA PARA A APLICAÇÃO DO W.O. SERÁ DE 5 min

ART. 21 – Expulsão do atleta do jogo – 10 pontos negativos e suspensão do participante por um jogo na modalidade.

ART. 22 – Em caso de reincidência, em qualquer modalidade, o atleta será eliminado das competições e a turma perderá 15 pontos.

ART. 23– Contagem de pontos de acordo com a modalidade:

TABELA DE PONTUAÇÃO – JOGOS 2019

	1º LUGAR	2º LUGAR	3º LUGAR	4º LUGAR	5º LUGAR	6º LUGAR	7º LUGAR	8º LUGAR
APRESENTAÇÃO DE ABERTURA	120	100	80	60	50	40	30	20
CIRCUITO COOPERATIVO	240	200	160	120	100	80	60	40
FUTSAL, VOLEI, HANDBOL, QUEIMADA, BASQUETE, DANÇA (CADA COMPETIÇÃO)	120	100	80	60	50	40	30	20
XADREZ, PINGUE PONGUE, HOCKEY DE MESA, PEBOLIM (CADA COMPETIÇÃO)	120	100	80	60	50	40	30	20
SOLETRANDO LÍNGUA PORTUGUESA E INGLESA; CONHECIMENTO GERAL, DESAFIO MATEMÁTICO, HABILIDADES ARTÍSTICAS (CADA COMPETIÇÃO)	120	100	80	60	50	40	30	20
GINCANA SOLIDÁRIA Máximo de 400 pontos	120	100	80	60	50	40	30	20
TOTAL	840	700	560	420	350	280	210	140



ART. 24– Os critérios para avaliação da apresentação de abertura serão: animação, adequação à temática dos jogos, criatividade, organização, (1 minuto e meio para entrada), respeito às outras equipes e ao tema proposto.

ART. 25 – Em caso de empate na classificação geral, será proclamada campeã a turma que tiver melhor classificação no circuito.

ART. 26– Caso persista o empate, será proclamada campeã a turma que tiver melhor classificação na competição acadêmica de conhecimentos gerais.

ART. 27 – A turma que, na forma da “Contagem dos pontos” e de acordo com os grupamentos abaixo, conquistar o maior número de pontos, será proclamada a ganhadora dos jogos.

TÍTULO VII – DA PREMIAÇÃO

ART. 28 - Haverá premiação com medalhas para os três primeiros colocados, sendo ouro para o 1º lugar, prata para o 2º lugar, bronze para o 3º lugar.

TÍTULO VIII – DAS OBSERVAÇÕES

- Na Cerimônia de abertura e na cerimônia de encerramento, não serão permitidos instrumentos ou outros objetos que possam provocar danos físicos ou morais aos participantes. Caso o aluno use ou porte material proibido durante os jogos, sua equipe será punida com a perda de pontos na contagem geral, além de medidas disciplinares cabíveis.
- O aquecimento dos alunos não poderá, de forma alguma, contribuir para o atraso do jogo. É aconselhável que as equipes se aqueçam, com antecedência, fora do local de disputa.
- Os atletas deverão estar uniformizados durante toda a disputa com as cores determinadas para sua equipe.
- Não é permitido jogar com calça ou bermuda jeans.
- Não será permitido jogar com sapato, botas, chuteiras de cravo, chinelos, sapatilhas, sandálias ou descalço.
- É permitido o uso de boné durante a competição, exceto durante o jogo do qual o aluno estiver participando.
- Não é permitido o uso de bermuda diferente do uniforme de Educação Física.
- Não é permitido o uso de short curto, mesmo sendo o de Educação Física.
- Não é permitido o uso de adereços de torcida com cores diferentes da sua equipe.

TÍTULO IX – DAS PENALIDADES

Serão aplicadas sanções disciplinares ao atleta e/ou às equipes, cujos alunos, familiares e/ou responsáveis tiverem cometido a(s) seguinte(s) infração(ões):

1. Prejudicar o bom andamento da competição;
2. Promover desordem, antes, durante ou após os jogos;
3. Incentivar atleta à prática da violência e/ou desrespeito às regras.
4. Invadir locais dos jogos;
5. Agredir (verbal ou fisicamente) árbitros, comissão geral, adversários ou demais pessoas presentes à competição;
6. Prejudicar o bom andamento dos jogos ou atividades.
7. Causar dano ao patrimônio da escola ou sujeito ao ambiente escolar.
8. Não contribuir com a limpeza do espaço
9. Praticar bullying ou causar constrangimento à atleta, aos participantes e/ou convidados.



TÍTULO X – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

ART. 29 – Qualquer irregularidade poderá ser comunicada, por recurso escrito, pelo representante de turma, à Comissão Central se atender às seguintes exigências:

- a) ser apresentado em documento específico dentro do prazo máximo de 20min após a realização da disputa ou do fato ocorrido;
- b) ser expresso de maneira formal, clara e objetiva, assinado pelo professor de Educação Física responsável pelas turmas;
- c) considerar as regras e normas específicas para a competição e/ou do colégio.
- d) O recurso terá resposta no prazo máximo de 24h a partir da entrega, e será analisado pelos representantes da Comissão Geral.
- e) **Os árbitros são autoridades máximas durante as partidas nas quais estejam atuando.**

ART. 30 – Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Coordenação e Comissão de Organização do Evento.

* Em caso de oposição de regra dos jogos quando considerado o Regimento Interno do Colégio WRJ, as regras deste são soberanas sobre aquelas.

TÍTULO XI – DA ARBITRAGEM

Os árbitros serão orientados especificamente para atuarem com as regras do evento;
É obrigatória a participação dos árbitros e auxiliares nas reuniões do Congresso técnico.

ART.31 - Os árbitros devem:

- a) Conduzir os jogos de forma tranquila e imparcial, aplicando sempre que necessário as sanções previstas nas regras de cada modalidade;
- b) Manter a ordem das equipes, torcedores e outros;
- c) Verificar e conferir os locais e condições gerais para realização da disputa;
- d) Não discutir com alunos, professores e pais durante os jogos;
- e) Tomar decisões baseadas nas regras específicas de cada modalidade e também no presente regulamento;
- f) Assinar as súmulas dos jogos;
- g) Usar uniforme adequado à função;
- h) Fazer cumprir os horários previstos para os jogos;
- i) Orientar as equipes para que se cumprimentem no início e ao final de cada competição;
- j) Anotar os resultados no mural logo após o final dos jogos do dia.

ART.32 – DAS REGRAS ESPECIAIS PARA A MODALIDADE HÍBRIDA DE JOGOS 2021 – Em razão da pandemia e dos protocolos para evitar contaminação dos(as) atletas, fica proibida a presença de torcida durante os jogos presenciais. Apenas os atletas inscritos para a modalidade podem se manter presente durante a competição presencial. Além disso, é obrigatório o uso de máscara.

A desobediência a este artigo, pode acarretar desde advertência, perda de pontuação à exclusão da equipe dos Jogos Internos.

TÍTULO XII – DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

ART.33 – As classificações por modalidades só serão divulgadas no momento da premiação, ficando ao encargo dos coordenadores de equipe a contabilização dos pontos obtidos durante o evento.