



COLÉGIO
LOYOLA



Rede Jesuíta
de Educação

Olimpíada 2016

3º, 4º e 5º Anos

Ensino Fundamental I

Regulamento Geral

Caros Alunos!

Um dos grandes momentos da nossa escola está chegando. A Olimpíada será uma oportunidade de manifestarmos nossa alegria junto aos nossos colegas, de maneira respeitosa e solidária. É também tempo de crescermos como atletas e como pessoas. Hora de trabalhar em equipe, cumprindo as regras e fazendo o melhor pelo nosso time. Aceitar a vitória e a derrota como parte do jogo e da vida.

Este caderno traz informações importantes para sua participação na Olimpíada, como regras, pontuação e tabelas dos jogos. Leia-o atentamente para sua boa participação!

Equipe de Educação Física.

PROGRAMAÇÃO

Abertura	27 de agosto	1º Ano EF à 3ª Série EM
Jogos	29 e 30 de agosto	1º e 2º Anos EF
	29, 30 e 31 de agosto	3º ao 5º Ano EF
	31 de agosto, 01 e 02 de setembro	6º ao 8º Ano EF
	27 de agosto, 01 e 02 de setembro	9º Ano EF, 1ª, 2ª e 3ª Séries EM

TEMA: DEUSES DO ESPORTE E DO CONHECIMENTO – O OLIMPO É AQUI.

DEUSES GREGOS

- Turmas A – HERMES – Verde limão com branco
- Turmas B – ZEUS – Amarelo com branco
- Turmas C – ARES – Vermelho com branco
- Turmas D – APOLO – Laranja com branco
- Turmas E – HERA – Rosa com branco
- Turmas F – POSEIDON – Azul royal com branco
- Turmas G – ARTEMIS – Verde Bandeira com branco
- Turma H – ATENA – Azul claro com branco

REGULAMENTO GERAL

Art. 1º – Da participação

- ✓ A participação de todos, independentemente da habilidade, foi o ponto de partida no momento das inscrições. Alguns critérios foram estabelecidos para que isso ocorresse de forma igualitária em todas as turmas.
- ✓ Todos os alunos tiveram a oportunidade de se manifestar e foram atendidos na escolha das modalidades que desejavam participar.
- ✓ O jogo foi dividido em 2 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, com um time diferente em cada tempo, para que o número de participantes em cada modalidade fosse maior.
- ✓ Para as turmas que possuem um número maior de alunos do que o necessário para a formação da equipe, foi combinado que os excedentes (chamados SUBSTITUTOS) que querem jogar revezam dentro de um mesmo tempo. Por exemplo, na inscrição: João/Pedro/Miguel – significa que João, Pedro e Miguel revezam entre si em cada partida.
- ✓ Para as turmas que apresentarem o número exato de participantes e algum aluno estiver impossibilitado de jogar, o aluno reserva deverá ser um aluno “SORTEADO” do time que não está jogando. Por exemplo, se o jogo está no primeiro tempo, o aluno “SORTEADO” deverá ser um aluno do segundo tempo e vice-versa.
- ✓ Aquele aluno que não quis jogar determinada modalidade foi motivado a participar como reserva. O reserva deverá entrar no jogo quando um aluno não estiver em condições de jogar.
- ✓ Nas modalidades individuais (natação, tênis de mesa, xadrez e atletismo) a participação dos alunos foi definida por meio de torneios ou seletiva realizados durante as aulas de Educação Física.
- ✓ Nas modalidades coletivas, o número de participantes ficou definido da seguinte forma:
 - Handebol – 7 (sete) jogadores;
 - Futsal – 7 (sete) jogadores;
 - Futebol Society – 7 (sete) jogadores;
 - Basquete – 7 (sete) jogadores;
 - Queimada – todos os alunos da turma.

Os casos não citados deverão ser comunicados aos professores de Educação Física.

Art. 2º – Desfile de abertura

Na abertura da Olimpíada Loyola, acontecerá um desfile das turmas participantes. Esse desfile contará pontos para a determinação do campeão de cada série.

Serão avaliados 5 (cinco) itens:

- 1) presença de, no mínimo, uma Bandeira;
- 2) presença de, no mínimo, um Mascote;
- 3) número de participantes;
- 4) animação;
- 5) organização/uniforme.

Cada item acima terá o valor de 6 (seis) pontos, totalizando 30 (trinta) pontos para o desfile.

Só poderão desfilar os alunos devidamente uniformizados:

- Masculino: Short, bermuda ou calça (do colégio) e camisa da turma na Olimpíada.
- Feminino: Bermuda ou calça (do colégio) e camisa da turma na Olimpíada.

Art. 3º – Pontuação nas modalidades individuais e coletivas

Após o término da disputa de cada modalidade, serão distribuídos pontos às equipes de acordo com sua colocação, sendo:

Modalidades coletivas:

- 1º) 30 (trinta) pontos
- 2º) 25 (vinte e cinco) pontos
- 3º) 20 (vinte) pontos
- 4º) 15 (quinze) pontos
- 5º) 10 (dez) pontos
- 6º) 5 (cinco) pontos

Modalidades individuais:

- 1º) 6 (seis) pontos
- 2º) 5 (cinco) pontos
- 3º) 4 (quatro) pontos
- 4º) 3 (três) pontos
- 5º) 2 (dois) pontos
- 6º) 1 (um) ponto

Art. 4º – Das modalidades

Acontecerão competições nas modalidades descritas abaixo:

- 3º Ano
Masculino e Feminino: Futsal e Handebol
- 4º Ano
Masculino e Feminino: Basquetebol e Futebol Society
- 5º Ano
Masculino: Basquetebol e Futebol Society
Feminino: Futsal e Handebol

Modalidade mista

- 3º, 4º e 5º Anos: Queimada

Modalidades individuais

- 3º, 4º e 5º Anos: Natação Individual (25 m livres para 3º e 4º Anos) e (50 m livres para o 5º Ano), natação revezamento (4 x 25 m livres), atletismo (50 m rasos), xadrez e tênis de mesa.

Art. 5º – Do Uniforme

Além da obrigatoriedade do uso da camisa da sua turma na olimpíada, para participar dos jogos, os alunos devem usar material adequado para a prática desportiva, a saber:

- Feminino: Calça de ginástica ou bermuda do colégio.
Natação: Maiô ou Sunkini, short e regata (sobre o maiô ou sunkini).
- Masculino: Short, bermuda ou calça de ginástica do colégio.
Natação: Sunga, bermuda ou short.

Art. 6º – Das Punições

- Um atleta expulso e/ou desqualificado de uma partida estará automaticamente suspenso da partida seguinte, referente à modalidade em que foi expulso ou desqualificado.
- O comportamento dos atletas fora das áreas de jogo também é passível de punição, que pode ser aplicada à participação nos jogos.
- De acordo com a gravidade da infração cometida, o atleta estará sujeito a:
 - advertência;
 - suspensão;
 - exclusão dos jogos;
 - exclusão da Olimpíada.

- O julgamento das infrações cometidas para deliberação acerca das medidas a serem tomadas, deverá ser realizado pela Comissão Disciplinar.

Art. 7º – Do Sistema de Disputa

- Modalidades coletivas
Serão formadas (sorteadas) 2 chaves com 3 (três) equipes. Os primeiros colocados de cada chave disputarão a final. Os segundos colocados de cada chave disputarão o terceiro lugar. Os terceiros colocados da chave disputarão o quinto lugar.
- Modalidades individuais
A disputa do atletismo, tênis de mesa e xadrez seguem no mesmo formato das modalidades coletivas (chaveamento por sorteio).
- Na natação, o formato será diferente, pois todos os competidores farão uma única bateria com classificação pelos melhores tempos.

Art. 8º – Da contagem de pontos

Na 1ª fase (chaveamento)

Vitória = 3 (três) pontos

Empate = 1 (um) ponto

Derrota = 0 (zero)

WO= -1 (menos um) ponto

Na 1ª fase, em caso de empate no número de pontos, os critérios de desempate são:

1º – confronto direto [no caso de 02 (duas) equipes];

2º – maior saldo de gols, pontos ou sets;

3º – maior número de gols pró (gols feitos), pontos marcados ou sets vencidos;

4º – sorteio.

Art.9º – Premiação

- Serão premiadas as 3 (três) turmas que somarem o maior número de pontos, nas diversas modalidades. As turmas receberão medalhas de ouro, prata e bronze, respectivamente, pelos 1º, 2º e 3º lugares.
- Em caso de empate na classificação geral entre as turmas, os critérios de desempate serão:
 - maior pontuação no Desfile de Abertura;
 - maior número de 1ºs lugares nos esportes coletivos;
 - maior número de 1ºs lugares nos esportes individuais;
 - maior número de 2ºs lugares nos esportes coletivos;
 - maior número de 2ºs lugares nos esportes individuais;
 - maior número de 3ºs lugares nos esportes coletivos;
 - maior número de 3ºs lugares nos esportes individuais;
 - sorteio.
- **Horário da premiação:**
– Dia 31/08 (quarta-feira) às 12h;

Art. 10º – Dos regulamentos específicos de cada modalidade

1- QUEIMADA

- A partida terá a duração de 1 (um) tempo de 20 (vinte) minutos direto, sem intervalo.
- Cada equipe será formada por toda a turma.
- A equipe vencedora será a que tiver menos jogadores queimados ao final do tempo de jogo.
- Se o jogador que ultrapassar a linha do campo adversário invadir esse espaço totalmente com o pé, a posse de bola passa para a outra equipe. Caso ele tenha queimado alguém, a jogada será invalidada.
- Cabeça é “fria” (não vale queimar), mas se o jogador defender a bola intencionalmente com a cabeça, ele estará queimado.
- Não vale “mão de sangue” (troca de jogador no cruza).
- Vale doar bola (passar a bola para o colega de time).
- Quando um jogador for “queimado”, ele vai para o cruza e tem apenas uma chance para queimar alguém e voltar para o seu campo. Caso não consiga, ele deve ser marcado como “queimado”, na súmula, e ficará no cruza até o final da partida.
- Se cruzar a bola (para sua equipe) 3 (três) vezes sem demonstrar ação EFETIVA de jogo, a equipe perderá a posse da bola para o adversário.

2- FUTSAL

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos, sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 (sete) alunos e, no 2º tempo, outros 7 (sete) alunos diferentes.
- **Quem jogar uma parte ou a totalidade do 1º tempo não pode jogar o 2º tempo e vice-versa.**
- **Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 (dois) tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase), e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.**
- O tiro de meta deverá sempre ser cobrado (com as mãos) pelo goleiro.
- A cobrança de lateral e de escanteio deverá ser cobrada com os pés.
- Na cobrança de lateral, escanteio ou falta, o time adversário deverá dar a distância de 5 metros (5 passos).
- Poderá ser feito gol direto do tiro de saída (arriscar).
- Quando o time recuar a bola para seu goleiro, este só poderá usar os pés. Se pegá-la com a mão, será falta.
- Em caso de empate nos jogos finais, o jogo será decidido por meio de cobrança alternada de penalidades máximas, com uma cobrança para cada equipe até que haja um vencedor.

3- FUTEBOL SOCIETY

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 (sete) alunos e, no 2º tempo, outros 7 (sete) alunos diferentes.
- **Quem jogar uma parte ou a totalidade do 1º tempo não pode jogar o 2º tempo e vice-versa.**
- **Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 (dois) tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase), e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.**
- O tiro de meta poderá ser cobrado pelo goleiro, com as mãos, e por qualquer jogador de linha, com os pés.
- A cobrança de lateral e de escanteio deverá ser cobrada com as mãos.
- Na cobrança de lateral, escanteio ou falta, o time adversário deverá dar a distância de 5 metros (5 passos).
- Não poderá ser feito gol direto do tiro de saída (arriscar). Deve-se dar um toque na bola antes.
- Quando o time recuar a bola para seu goleiro, este só poderá usar os pés. Se pegá-la com a mão, será falta.
- Em caso de empate nos jogos finais, o jogo será decidido por meio de cobrança alternada de penalidades máximas, com uma cobrança para cada equipe, até que haja um vencedor.

4- HANDEBOL

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 (sete) alunos e, no 2º tempo, outros 7 (sete) alunos.
- **Quem jogar uma parte ou a totalidade do 1º tempo não pode jogar o 2º tempo, e vice-versa.**
- **Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 (dois) tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase), e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.**
- Aos 3º e 4º Anos, será permitido quicar a bola com as duas mãos. Porém, quando a bola for segurada com as duas mãos, ela deverá ser arremessada para o gol ou para um colega. Ao 5º Ano, não será permitido quicar a bola com as duas mãos.
- É permitido dar 3 passos com a bola sem quicá-la.
- Na cobrança de lateral e falta, o time adversário deverá dar a distância de 5 metros (5 passos).
- Para a marcação de faltas ficou definido:
 - Quando o jogador estiver quicando a bola, a tentativa de “roubá-la” somente deverá ocorrer de baixo para cima, caso contrário, será marcada falta.
 - Não é permitido “roubar” a bola da mão do adversário.
 - É permitido ao jogador ficar com a bola parada na mão por, no máximo, 5 (cinco) segundos.
- As faltas ocorridas próximas à área deverão ser cobradas atrás da linha pontilhada.
- Em caso de empate nos jogos finais, o jogo será decidido por meio de cobrança alternada de tiro de 7 metros, com uma cobrança para cada equipe, até que haja um vencedor.

5- BASQUETE

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos sem intervalo;
- No 1º tempo, jogarão 7 (sete) alunos e, no 2º tempo, outros 7 (sete) alunos.
- **Quem jogar uma parte ou a totalidade do 1º tempo, não pode jogar o 2º tempo e vice-versa.**
- **Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 (dois) tempos, a equipe perderá os pontos da partida sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase), e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.**
- Aos 3º e 4º Anos, será permitido quicar a bola com as duas mãos. Porém, quando a bola for segurada com as duas mãos, ela deverá ser arremessada para a cesta ou para um colega. Ao 5º Ano, não será permitido quicar a bola com as duas mãos.
- Não é permitido andar com a bola sem quicar.
- Na cobrança de lateral e falta, o time adversário deverá dar a distância de 5 metros (5 passos).
- O tempo de ataque, garrafão e o retorno da bola não serão cobrados.
- Para a marcação de faltas ficou definido:
 - Quando o jogador estiver quicando a bola, a tentativa de roubá-la só deverá ocorrer de baixo para cima, caso contrário, será marcada falta.
 - Não será permitido roubar a bola da mão do adversário.
 - É permitido ao jogador ficar com a bola parada na mão por, no máximo, 5 (cinco) segundos.
- Quando a bola bater no pé, sem intenção não será cobrada falta.
- Em caso de empate nos jogos finais, o jogo será decidido por meio de cobrança alternada de lance livre, com uma cobrança para cada equipe, até que haja um vencedor.

6- NATAÇÃO

- Serão inscritos 4 (quatro) alunos nas competições de revezamento e 1 (um) aluno nas competições individuais, nas categorias masculino e feminino.
- Na competição individual e no revezamento, haverá um aluno reserva para cada categoria.
- Nas competições individuais:
 - 3º e 4º Anos – distância de 25 (vinte e cinco) metros.
 - 5º Ano – distância de 50 (cinquenta) metros.
- Nas competições de revezamento, a distância será de 25 (vinte e cinco) metros para cada atleta.
- A disputa será feita por meio de uma única bateria com classificação pelos melhores tempos.
- O estilo de nado das competições será livre.

7- ATLETISMO

- Serão inscritos 2 (dois) alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- **Haverá um reserva para cada categoria e, caso seja necessária a troca de atleta, isso acontecerá apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não poderá haver mudança de atleta.**
- A forma de disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (chaveamento).
- A disputa será feita numa corrida de 50 (cinquenta) metros rasos.

8- TÊNIS DE MESA

- Serão inscritos 2 (dois) alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- **Haverá um reserva para cada categoria e, caso seja necessária a substituição de jogador, isso de dará apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não poderá haver mudança.**
- A forma de disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (chaveamento).
- Os jogos serão disputados em melhor de 3 (três) sets de 11 (onze) pontos. Quem ganhar 2 (dois) sets será considerado o vencedor.
- Não é necessário cruzar a bola no saque.
- O material de jogo (raquete) pode ser do próprio jogador.
- O atleta que atua, no 1º set, num lado da mesa, é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

9- XADREZ

- Serão inscritos 2 (dois) alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- **Haverá um reserva para cada categoria, caso seja necessário a troca de jogador, isso se dará apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não poderá haver mudança de atleta.**
- A disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (chaveamento).
- Duração do jogo: 20 (vinte) minutos ou xeque-mate.
- Se o jogo não terminar em 20 (vinte) minutos, as peças adquiridas por cada jogador serão contadas, vencendo aquele que tiver o maior valor de peças, com a seguinte pontuação:
Peão – 1 (um) ponto;
Cavalo – 3 (três) pontos;
Bispo – 3 (três) pontos;
Torre – 5 (cinco) pontos;
Dama – 9 (nove) pontos.
- Três lances irregulares realizados por um jogador determinam o final do jogo.
- O jogador que receber 3 xeques-mates durante a partida será considerado o perdedor.
- No caso de empate na chave, a decisão será por meio de uma segunda rodada no sistema “Mata-mata” (tempo reduzido das jogadas). O tempo total de jogo é de cinco minutos. Ao final do jogo, somam-se os valores das peças, vencendo aquele que tiver o maior valor.