

Olimpíada 2022

Do 4º ao 6º Ano – Ensino Fundamental

Regulamento Geral

Caros alunos!

Um dos grandes momentos da nossa escola está chegando. A Olimpíada será uma oportunidade de manifestarmos nossa alegria junto a 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.

TEMA: SuperAção - “A mais bela vitória que se pode alcançar é vencer a si mesmo”

TURMA	PAÍS	COR	IDIOMA	VALOR*
A	Brasil	Amarelo	Português	Superação
B	Gana	Vermelho	Inglês	Overcoming
C	Japão	Branco	Japonês	頑張って
D	França	Azul	Francês	Surmonter
E	México	Verde	Espanhol	Superación
F	Catar	Vinho	Árabe	متفوق
G	Alemanha	Preto	Alemão	Überwindung

REGULAMENTO GERAL

Art. 1º – Da participação

- ✓ A participação de todos, independentemente da habilidade, foi o ponto de partida no momento das inscrições. Alguns critérios, para que isso ocorresse de forma igualitária em todas as turmas, foram estabelecidos.
- ✓ Todos os alunos tiveram a oportunidade de se manifestar e foram atendidos na escolha das modalidades de 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.
- ✓ Quando a turma tem um número maior de alunos do que o necessário para a formação da equipe, foi combinado que eles revezarão dentro de um mesmo tempo, sendo definido por meio de sorteio quais jogadores ficam de fora em cada partida. Na inscrição, fica sinalizado: João (fora do 1º jogo) /Pedro (fora do 2º jogo) /Miguel (fora do 3º jogo), por exemplo.
- ✓ Quando a turma apresentar 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 (xadrez e atletismo), a participação dos alunos foi definida por meio de torneio ou seletiva realizados durante as aulas de Educação Física.
- ✓ Nas modalidades coletivas, o número de participantes ficou definido desta forma:
 - Handebol – 7 (sete) jogadores
 - Futsal – 7 (sete) jogadores
 - Futebol Society – 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 3 (três) itens:

- 1) Presença de, no mínimo, uma bandeira;
- 2) Presença de, no mínimo, uma mascote;
- 3) Número de participantes (mínimo de 20 pessoas).

Cada item acima terá o valor de 10 (dez) pontos, totalizando 30 (trinta) pontos para o desfile.

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
- 7º) 3 (três) 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
- 7º) 1 (um) ponto

Art. 4º – Das modalidades

Acontecerão competições nas modalidades descritas a seguir:

- 4º Ano

Masculino: handebol e futsal

Feminino: handebol e futsal

Mista: queimada

- 5º Ano

Masculino: handebol e futebol society

Feminino: handebol e futsal

Mista: queimada

- 6º Ano

Masculino: handebol e futebol society

Feminino: handebol e futsal

Mista: queimada

Modalidades individuais (4º, 5º e 6º Anos):

- Atletismo - Corrida (25m rasos) - masculino e feminino
- Xadrez - masculino e feminino

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;
- Masculino: *shorts*, bermuda ou calça de ginástica do Colégio.

Art. 6º – Das Punições

- Um atleta expulso e/ou desqualificado de uma partida estará automaticamente suspenso da partida seguinte daquela 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.
- W x O - A equipe que perder uma partida em determinada modalidade por WO perderá pontos na classificação geral, sendo 5 (cinco) pontos em modalidade coletiva e 3 (três) pontos em modalidade individual.

Art. 7º – Do Sistema de Disputa

- Modalidades coletivas:

No 4º e no 6º Ano, serão formadas (sorteadas) duas chaves com 3 (três) equipes cada uma. No 5º Ano, haverá uma chave com 3 (três) equipes e outra com 4 (quatro) equipes. Os primeiros colocados de cada chave disputarão a final. Os segundos colocados de cada chave disputarão o terceiro lugar. Os terceiros colocados de cada chave disputarão o quinto lugar.

- Modalidades individuais:

A disputa de atletismo e xadrez segue no mesmo formato das modalidades coletivas (chaveamento por sorteio).

Art. 8º - FAIR PLAY

Todos os times recebem 10 pontos extras (por modalidade) se cumprirem os requisitos do **FAIR PLAY** em todas as partidas de uma modalidade.

A equipe (torcida e jogadores em quadra) receberá a pontuação extra se:

- respeitar a arbitragem e professores;
- respeitar colegas de equipe, adversários e torcidas;
- não se envolver em situações de violência (agressão física) com colegas, professores e arbitragem.

Art. 9º - AÇÃO SOLIDÁRIA

Neste ano, faremos um Gesto de Ação Solidária. Nosso evento acontecerá no período mais frio do ano, o inverno, e nada melhor que aquecer as pessoas que estão passando por dificuldades ou estão em alguma situação de vulnerabilidade.

Cada equipe receberá um saco para doação de agasalhos até o dia 27/06. A equipe que encher o saco marca 50 pontos. Os agasalhos devem estar em bom estado e não podem ser uniformes do Loyola. A equipe deve entregar as doações até o dia 09/07, na Sala de Educação Física, com a identificação da turma no saco de recolhimento.

Art. 10º – Da contagem de pontos

Na 1ª fase (chaveamento)

Vitória = 3 (três) pontos.

Empate = 1 (um) ponto.

Derrota = 0 (zero).

WO = -1 (menos um) ponto.

FAIR PLAY = 10 pontos por modalidade (ver art. 8º)

AÇÃO SOLIDÁRIA= 50 pontos (ver art. 9º)

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 - Número de vitórias.

3º - Maior saldo de gols, pontos ou sets.

4º - Maior número de gols pró, pontos marcados ou sets vencidos.

5º - Pontuação por Fair Play.

6º - Pontuação na Ação Solidária.

7º - Sorteio.

Art.11º – Premiação

- Serão premiadas as 3 (três) turmas que somarem o maior número de pontos nas diversas modalidades e no desfile de abertura. As turmas receberão medalhas de ouro, prata e bronze, respectivamente, pelo 1º, 2º e 3º lugares.
- Em caso de empate na classificação geral entre as turmas, os critérios de desempate serão:
- Pontos de Fair Play.
- Pontos de Ação Solidária.
- 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.

Art. 12º – Dos regulamentos específicos de cada modalidade

1- QUEIMADA

- A partida terá a duração de 1 (um) tempo de 20 (vinte) minutos corridos, 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 ultrapassar a linha do campo adversário (invadir com o pé totalmente), a posse de bola passará 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 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; 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. Em casos em que não há jogadores suficientes, deve ser sorteado alguém para repetir.
- 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 pelo goleiro com as mãos.
- 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, ele só poderá usar os pés. Se pegar a bola 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, no jogarão 7 (sete) alunos; 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. Em casos em que não há jogadores suficientes, deve ser sorteado alguém para repetir.
- 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 realizada 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). Tem que dar um toque na bola antes em direção ao ataque.
- Quando o time recuar a bola para seu goleiro, ele só poderá usar os pés. Se pegar a bola 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; 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. Em casos em que não há jogadores suficientes, deve ser sorteado alguém para repetir.
- 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.
- No 4º e 5º Anos, será permitido quicar a bola com as duas mãos. Porém, quando a bola for segura com as duas mãos, ela deverá ser arremessada para o gol ou para um colega. No 6º Ano, não será permitido quicar a bola com as duas mãos.
- É permitido dar 3 passos com a bola sem quicar.
- Na cobrança de lateral e falta, o time adversário deverá dar a distância de 5 metros (5 passos).
- Para a marcação de faltas, definiu-se:
 - 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 é permitido roubar a bola da mão do adversário.
 - A bola parada na mão é permitida ao jogador por, no máximo, 5 segundos.
- As faltas ocorridas próximo 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- ATLETISMO - CORRIDAS

- Serão inscritos 2 (dois) alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria, caso seja necessária troca apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não haverá mudança do 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 25 (vinte e cinco) metros rasos.

6 - 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 apenas na primeira rodada; a partir da segunda; não haverá mudança do atleta.
- A forma 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:
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 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 cinco minutos. Ao final do jogo, somam-se os valores das peças, vencendo aquele que tiver o maior valor.

