

Olimpíada 2022

Unidades 3 e 4

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

Da Finalidade

Art. 1º - A finalidade da Olimpíada Loyola é promover a integração dos alunos pertencentes ao Colégio, dando-lhes a oportunidade de participar de um evento esportivo numa comunidade que vive os valores do evangelho, de modo que possam desenvolver autonomia e senso crítico.

Da Justificativa

Art. 2º - O esporte é um fenômeno social e reproduz os valores presentes na sociedade, portanto participar de um evento esportivo é uma grande oportunidade de se contextualizar a aprendizagem de valores, que possam gerar atitudes coerentes com o que se espera de estudantes participantes de uma formação baseada na Pedagogia Inaciana.

Dos Objetivos

Art. 3º - São objetivos da Olimpíada Loyola:

- incentivar a prática do esporte educacional;
- estimular a prática esportiva no Colégio Loyola;
- promover a integração dos alunos;
- desenvolver nos alunos participantes um vínculo afetivo com sua equipe e escola;
- reforçar valores tais como: capacidade de superação; espírito de equipe; compromisso; liderança; nobreza competitiva.

Dos Poderes

Art. 4º - São poderes da Olimpíada Loyola:

- Comissão Organizadora;
- Comissão Disciplinar.

Art. 5º - A Comissão Organizadora será composta pelos professores de Educação Física do Colégio Loyola.

Art. 6º - A Comissão Disciplinar será composta pelos professores, Gestores Pedagógicos de Unidade e Orientadores de Aprendizagem do Colégio.

Art. 7º - À Comissão Disciplinar caberá aplicar as sanções disciplinares previstas neste Regulamento sempre no sentido de utilizar a Olimpíada Loyola como um meio para o desenvolvimento da formação integral de seus alunos.

Das Responsabilidades

Art. 8º - À Comissão Organizadora caberá:

- realizar e avaliar o desenvolvimento dos jogos para que ocorram da melhor maneira possível;
- planejar estruturas físicas e recursos materiais necessários à realização das competições esportivas;
- realizar a coordenação técnica dos eventos e a supervisão de cada modalidade esportiva;
- elaborar e aprovar os regulamentos específicos das modalidades, bem como as diretrizes gerais técnicas de execução das competições;
- elaborar a programação esportiva, a apuração dos resultados e a elaboração dos boletins técnicos oficiais, bem como acompanhar os trabalhos da arbitragem;

- Organizar as cerimônias de abertura e de premiação.

Art. 9º – Desfile de abertura

Na abertura da Olimpíada Loyola, acontecerá um desfile das turmas participantes. Esse desfile contará pontos para a definição 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 (no mínimo 20).

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

Art. 10º - 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 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. 11º - AÇÃO SOLIDÁRIA

Neste ano, faremos um Gesto de Ação Solidária. Nosso evento acontece 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. 12º – 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. 13º – Das modalidades

Acontecerão competições nas modalidades descritas a seguir:

- 8º Ano e 1ª Série EM

Masculino: futsal e handebol

Feminino: basquetebol e futebol society

- 7º Ano, 9º Ano, 2ª Série EM e 3ª Série EM

Masculino: basquetebol e futebol society

Feminino: futsal e handebol

Modalidade mista

- 8º e 9º Anos, 1ª, 2ª e 3ª Séries: voleibol
- 7º Ano: queimada

Modalidades individuais

- 7º, 8º e 9º Anos, 1ª, 2ª e 3ª Séries: atletismo (50 m rasos), xadrez, tênis de mesa, totó e FIFA 22 (PS4).

Art. 13º – Da categoria

Cada aluno competirá representando a equipe de sua sala contra as demais equipes do seu ano/série. No FIFA 22, haverá uma competição única com estudantes de todas as séries.

Art. 14º – 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: bermuda ou calça.
- Masculino: *shorts*, bermuda ou calça.

Art. 15º – Do Sistema de Disputa

- Modalidades coletivas:

b) Para séries com 4 turmas, teremos a competição dividida em dois turnos: no primeiro, as equipes se enfrentam (todos contra todos); no segundo turno, as finais serão da seguinte forma:

- os primeiros e segundos colocados da primeira fase disputarão a final;
- os terceiros e quartos colocados da primeira fase disputarão o terceiro lugar.

b) Para séries com 5 turmas, teremos a competição dividida em dois turnos: no primeiro, as equipes se enfrentam (todos contra todos); no segundo turno, as finais serão da seguinte forma:

- os primeiros e segundos colocados da primeira fase disputarão a final;

- os terceiros e quartos colocados da primeira fase disputarão o terceiro lugar;
- os quintos colocados já estarão definidos pela fase anterior.

c) Para séries com 6 turmas, teremos, no primeiro turno, dois grupos de 3 equipes com jogos de todos contra todos (do grupo) e o segundo turno com as finais, sendo realizadas da seguinte forma:

- 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.

d) Para séries com 7 turmas, teremos sorteio de duas chaves (uma com 4 equipes e outra com 3 equipes); posteriormente, repetiremos a lógica do item C.

- **Modalidades individuais:**

- A disputa de atletismo, tênis de mesa, xadrez e totó segue o mesmo formato das modalidades coletivas para o caso de séries com 6 ou 7 turmas. Nas séries com 4 turmas, a forma de disputa é a eliminatória simples ("mata-mata"), e nas séries com 5 turmas, a forma de disputa é a eliminatória dupla (quem perde duas vezes é eliminado).
- No atletismo, os competidores disputarão corridas contra todos da sua chave, nas quais serão feitas tomadas de tempo. As finais e disputas do terceiro e quinto lugares serão definidas a partir da classificação por tempo dentro de cada chave.
- A disputa do FIFA 22 será divulgada pelo Grêmio Estudantil e organizada a partir do número de inscrições.

Art. 16º - Da Participação

- Só poderão participar dos jogos os alunos previamente inscritos na Olimpíada. **A equipe que descumprir este artigo será punida com a perda dos pontos, sendo considerado WO (conforme artigos 17 e 18).**

Art. 17º – 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. 18º – 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.10º).

AÇÃO SOLIDÁRIA = 50 pontos (ver Art.11º).

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.19º – 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:
 - a) Pontos de Fair Play;
 - b) Pontos de Ação Solidária;
 - c) Maior pontuação no Desfile de Abertura;
 - d) Maior número de 1os. lugares nos esportes coletivos;
 - e) Maior número de 1os. lugares nos esportes individuais;
 - f) Maior número de 2os. lugares nos esportes coletivos;
 - g) Maior número de 2os. lugares nos esportes individuais;
 - h) Maior número de 3os. lugares nos esportes coletivos;
 - i) Maior número de 3os. lugares nos esportes individuais;
 - j) Sorteio.

Art. 20º – Dos regulamentos específicos de cada modalidade

Todos os torneios serão regidos pelas regras internacionais de cada desporto, à exceção do que determina o regulamento específico de cada modalidade.

1. BASQUETEBOL

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 8 (oito) minutos sem intervalo.
- O limite de faltas individuais em cada partida será de 05 (cinco) faltas.
- O limite de faltas coletivas será de 05 (cinco) faltas por período.
- Altura da cesta será de 2,80cm.
- Em caso de empate nos jogos finais, acontecerá uma disputa de lances livres, com 1 (**uma**) cobrança (alternada) para cada equipe até que haja um vencedor.
- A bola da modalidade masculina será a oficial adulta.
- A bola da modalidade feminina será a bola infantil.

2. HANDEBOL

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 08 (oito) minutos sem intervalo.
- A bola do torneio será:
 - Feminino - H2L.
 - Masculino - H3L.
- Em caso de empate nos jogos finais, a partida será decidida por meio de cobrança alternada de tiros de 7 metros, com 1 (**uma**) cobrança para cada equipe até que haja um vencedor.

3. FUTSAL

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 08 (oito) minutos sem intervalo.
- Até a 5ª (quinta) falta coletiva, poderá haver a formação de barreira; a partir da 6ª (sexta) falta coletiva, será proibida a formação dela.
- Em caso de empate nos jogos finais, a partida será decidida por meio de cobrança alternada de penalidades máximas, com uma cobrança para cada equipe até que haja um vencedor.

4. FUTEBOL SOCIETY

- A modalidade será o FUT6 (1 goleiro e 5 na linha).
- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 08 (oito) minutos sem intervalo.
- Cada equipe, ao cometer a 7ª (sétima) falta, terá contra si um tiro livre direto, cobrado da posição da marca de penalidade máxima.
- Em caso de empate nos jogos finais, a partida será decidida por meio de cobrança alternada de penalidades máximas, **com uma cobrança para cada equipe** até que haja um vencedor.

5. VOLEIBOL

- A altura da rede será de 2,30 m.
- As partidas serão disputadas em melhor de 3 (três) sets, vencedores de 15 pontos e/ou 06' (seis minutos), prevalecendo o que vier primeiro.
- Se, ao término do tempo, a partida estiver empatada, segue o jogo com a equipe que estava com a posse de bola e joga-se um único ponto. A equipe que vencer esse ponto ganha o set.
- É obrigatório manter em quadra, durante todo jogo, 3 (três) meninas e 3 (três) meninos, posicionados alternadamente.

6. ATLETISMO - CORRIDAS

- Serão inscritos 2 (dois) alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria.
- A disputa será feita numa corrida de 50 (cinquenta) metros rasos.

7. XADREZ

- Serão inscritos 2 (dois) alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria.
- 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:
 - 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.
- No caso de empate na chave, a decisão será por meio de uma segunda rodada no sistema “Mata-ata” (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.

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, caso seja necessário a troca apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não haverá mudança do atleta.
- A 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 o 1º *set* num lado da mesa é obrigado a atuar no lado contrário no *set* seguinte.

9. TOTÓ

- Serão inscritos 4 (quatro) alunos por turma, dois na categoria masculino e dois na categoria feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria; caso seja necessária a substituição de jogador, isso se dará apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não haverá mudança.
- A disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (chaveamento ou eliminatória dupla).
- Os jogos serão disputados em “melhor de 3” (três) *partidas* de 5 (cinco) gols. Quem ganhar 2 (duas) *partidas* será considerado o vencedor.
- A dupla que atua, no 1º *set*, num lado da mesa é obrigada a atuar no lado contrário no *set* seguinte. Caso necessário, para a 3ª partida, realiza-se um sorteio para a escolha do lado de preferência.

- Para o início da partida, como também em todo reinício de partida: gol, bola fora (bola que sai da mesa) e bola morta (sem alcance dos bonecos), deve-se colocar a bolinha de totó no orifício central da mesa. Qualquer participante pode reiniciar o jogo.
- O gol só será válido se a bola entrar e ficar no gol. Cada gol conta como 1 (um) ponto apenas, independentemente de qual jogador chutou a bola. Gol de goleiro não vale 2 (dois).
- Não é permitido colocar a mão na mesa, tocar no adversário, tentar assustar o adversário ou ter condutas antidesportivas. As faltas serão penalizadas com a perda da partida ou até mesmo desclassificação do jogador.

10. FIFA

- A dupla é composta por dois jogadores da mesma turma.
- Após escolher um time, a dupla jogará com ele ao longo de todo o campeonato.
- Haverá um tempo de preparação de 2 minutos para que cada dupla escolha seu time e prepare a escalação.
- O uniforme será escolhido por consenso entre as duplas.
- Os jogos terão duração de 5 minutos por tempo.
- As partidas serão realizadas sempre no horário noturno do jogo, sem chuva.
- Não é permitido utilizar os times do “resto do mundo”.
- O não comparecimento de um ou dos dois membros da equipe acarretará derrota por WO.
- Cada dupla tem direito a fazer duas pausas, que só podem acontecer se a bola estiver fora do jogo/parada.
- Não é permitido contato físico entre os jogadores.
- O descumprimento de alguma das regras poderá acarretar a desqualificação ou a penalização da dupla.

11. QUEIMADA (7º Ano)

- A partida terá a duração de 1 (um) tempo de 15 (quinze) minutos direto, sem intervalo.
- Cada equipe será formada por **25 estudantes** da 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.