



COLÉGIO
LOYOLA



Rede Jesuíta
de Educação

Olimpíada

LOYOLA 2025

Do 4º ao 6º Ano –
Ensino Fundamental

Regulamento Geral

Caros estudantes,

A confraternização esportiva é um grande momento na nossa escola. A Olimpíada é uma oportunidade de manifestar nossa alegria junto aos nossos colegas de maneira respeitosa e solidária. É também tempo de vivenciarmos nossos valores inicianos e de crescermos como pessoas, construindo laços, trabalhando em equipe, assumindo o compromisso com as regras e fazendo o melhor pelo nosso time. Este momento nos convida a aceitar a vitória e a derrota como parte do jogo e da vida.

Para otimizar sua participação na Olimpíada, leia atentamente o regulamento e as tabelas dos jogos.

Equipe de Educação Física

TEMA:

TURMA	PAÍS	COR
A	Alemanha	Preto
B	Austrália	Amarelo
C	Costa Rica	Vermelho/Azul
D	Uruguai	Azul Claro
E	Canadá	Vermelho
F	Japão	Branco
G	Ilhas Seychelles	Verde

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 tempos de 10 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 nos jogos, ou seja, através de um sorteio realizado na aula de Educação Física, foram indicados os alunos que deverão ficar 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. Caso algum aluno escalado para um jogo não possa jogar por motivo de lesão ou ausência, o jogador reserva que o substituirá será aquele que estiver sinalizado como “fora do jogo”. Se houver mais de um jogador de fora, o substituto será sorteado.

Quando a turma apresentar o número exato de participantes e algum aluno estiver impossibilitado de jogar, o aluno que deverá jogar os dois tempos será sorteado. 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 estudantes
- Futsal – 7 estudantes
- Futebol Society – 7 estudantes
- Basquete – 7 estudantes
- Queimada/planetas – 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 itens:

- presença da bandeira confeccionada pela turma;
- presença de, no mínimo, uma mascote;
- número de participantes (mínimo de 20 pessoas).

Cada item acima terá o valor de 10 pontos, totalizando 30 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 pontos;
- 2º) 25 pontos;
- 3º) 20 pontos;
- 4º) 15 pontos;
- 5º) 10 pontos;
- 6º) 5 pontos.

Modalidades individuais:

- 1º) 6 pontos;
- 2º) 5 pontos;
- 3º) 4 pontos;
- 4º) 3 pontos;
- 5º) 2 pontos;
- 6º) 1 ponto.

Art. 4º – Do uniforme

Além da obrigatoriedade do uso da camisa de sua turma na Olimpíada, para participar dos jogos, os alunos devem usar roupas de material adequado para a prática desportiva.

Art. 5º – 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 estudantes 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 das medidas a serem tomadas deverá ser realizado pela Comissão Disciplinar.

WO - A equipe que perder uma partida em determinada modalidade por WO perderá pontos na classificação geral, sendo 5 pontos em modalidade coletiva e 3 pontos em modalidade individual.

Art. 6º – Do sistema de disputa

Modalidades coletivas:

- 4º e 5º Anos – rodízio simples entre as turmas (todos jogam com todos).
- 6º Ano – serão formadas 2 chaves com 3 equipes cada uma. Os primeiros colocados de cada chave disputarão a final. Os segundos colocados de cada chave disputarão o terceiro e o quarto lugar. Os terceiros colocados de cada chave disputarão o quinto e o sexto lugar.

Modalidades individuais: segundo o regulamento específico de cada modalidade.

Art. 7º - *Fair play* – Cartão Fair Play

As equipes (jogadores e torcida) que se destacarem por atitudes positivas receberão o "Cartão Fair Play" ao final dos jogos coletivos. Ao término da Olimpíada, a turma de cada Série/Ano que acumular o maior número de Cartões Fair Play terá 6 pontos somados à sua classificação final. Caso haja empate entre duas turmas ou mais, todas receberão os 6 pontos.

São consideradas atitudes de *fair play*:

a. Respeito aos adversários

Tratar os adversários antes, durante e após as partidas de maneira respeitosa.
Ajudar colegas ou adversários em caso de quedas ou lesões.

b. Respeito aos árbitros e à organização

Aceitar decisões da arbitragem sem reclamações desrespeitosas.
Aceitar decisões da comissão organizadora sem reclamações desrespeitosas.

c. Honestidade durante o jogo

Admitir toques ou faltas cometidas mesmo quando não forem percebidas pela arbitragem.
Devolver posse de bola quando recebida por erro do árbitro ou equipe adversária.

d. Cooperação e espírito de equipe

Apoiar colegas de equipe em dificuldades.
Não fazer críticas destrutivas ou ter atitudes agressivas entre membros da mesma equipe.

e. Iniciativas positivas espontâneas

Ações voluntárias de ajuda, incentivo e inclusão de colegas com mais dificuldade.
Atitudes exemplares de liderança positiva e incentivo ao espírito esportivo.

O Cartão Fair Play será validado pelo professor responsável pela quadra e pelo árbitro da partida, mediante análise das situações de jogo.

Art. 8 - Ação Solidária

A Olimpíada Loyola 2025 reafirma seu compromisso com a formação integral dos estudantes, unindo a prática esportiva aos valores cristãos e inacianos. Como gesto de solidariedade, promoveremos a arrecadação de itens de higiene pessoal e fraldas, destinados à Fundação Benjamim Guimarães - Hospital da Baleia.

I. O objetivo é mobilizar a comunidade educativa para a arrecadação de itens essenciais, incentivando o espírito de fraternidade e o engajamento social, conforme os princípios da educação inaciana.

II. Todas as turmas participantes da Olimpíada, do 4º Ano do Ensino Fundamental à 3ª Série do Ensino Médio, participarão da Ação Solidária de arrecadação de itens de higiene pessoal e fraldas para o Hospital da Baleia. Cada turma que atingir a meta estipulada e cumprir os critérios estabelecidos somará pontos no placar geral da competição.

III. As turmas do 4º Ano até o 6º Ano do Ensino Fundamental irão arrecadar pacotes de fraldas infantis dos tamanhos G, GG e XG, e terão como meta 40 pacotes.

IV. As metas específicas de arrecadação por turma serão detalhadas no edital da Ação Solidária na Olimpíada Loyola 2025. Todas as turmas deverão seguir as orientações de montagem e entrega dos kits, conforme descrito no edital complementar, que pode ser acessado em [20250624cfc_efc_editaldaaçõesolidárianasolimpiadasloyola2025_alteracao_2406.pdf](#).

Art. 9º – Da contagem de pontos na fase classificatória (apenas 6º Ano)

Na 1ª fase (chaveamento):

vitória = 3 pontos;

empate = 1 ponto;

derrota = 0 ponto;

WO = -1 (menos um) ponto.

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

1º - menor número de derrotas por WO;

2º - confronto direto (no caso de 2 equipes);

3º - número de vitórias;

4º - maior saldo de gols, pontos ou sets;

5º - maior número de gols pró, pontos marcados ou sets vencidos;

6º - pontuação por *fair play*;

7º - pontuação na Ação Solidária;

8º - sorteio.

Art.10 – Premiação

Serão premiadas as 3 (três) turmas que somarem o maior número de pontos, computados a partir dos resultados obtidos em modalidades coletivas e individuais, *fair play*, Ação Solidária e Desfile de Abertura. 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:

1º - pontos de *fair play*;

2º - pontos de Ação Solidária;

3º - maior pontuação no Desfile de Abertura;

4º - maior número de primeiros lugares nos esportes coletivos;

5º - maior número de primeiros lugares nos esportes individuais;
6º - maior número de segundos lugares nos esportes coletivos;
7º - maior número de segundos lugares nos esportes individuais;
8º - maior número de terceiros lugares nos esportes coletivos;
9º - maior número de terceiros lugares nos esportes individuais;
10º - sorteio.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

4º ANO

HANDEBOL

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos; no 2º tempo, 7 alunos diferentes daqueles que jogaram o 1º tempo – exceto em casos especiais descritos no art. 1º deste regulamento.
- 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 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase). O aluno que não seguir essa regra ficará suspenso da próxima partida de handebol da sua equipe.
- Será permitido driblar (quicar a bola) com as duas mãos. Se parar de driblar, o jogador deverá arremessá-la para o gol ou passá-la para um colega.
- É permitido dar, no máximo, 3 passos com a bola sem driblar (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, o adversário poderá roubá-la apenas no ar, caso contrário, será marcada falta;
 - não é permitido roubar a bola da mão do adversário quando ele estiver segurando-a;
 - Em hipótese nenhuma é permitido que a bola toque no pé;
 - com a bola nas mãos, é permitido ao jogador segurá-la por, no máximo, 3 segundos;
 - qualquer falta que coloque o adversário em situação de risco deverá ser punida com o tiro de 7 metros, independentemente do local onde ocorreu a falta.
- 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.

FUTSAL

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos; no 2º tempo, 7 alunos diferentes daqueles que jogaram o 1º tempo.
- Quem jogar uma parte ou a totalidade do 1º tempo não poderá jogar o 2º tempo, e vice-versa. Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase). O aluno que não seguir essa regra ficará suspenso da próxima partida da modalidade.
- 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).
- É permitido fazer gol direto do tiro de saída (“arriscar”).

- Quando o time recuar a bola para seu goleiro, ele poderá usar somente 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.

SALTO EM DISTÂNCIA

- Participarão do salto em distância 2 alunos por turma, sendo um para cada categoria: masculino e feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria, caso seja necessária a troca – válida apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não haverá mudança de jogador.
- O jogador que já saltou se lesionar não será substituído.
- Essa modalidade será realizada em rodada única, sendo que cada estudante realizará dois saltos.
- A distância saltada será medida da marcação da área de impulsão até a primeira marca na areia que mostra onde do corpo do aluno encostou.
- Caso o aluno pise/invada a área de impulsão (queime o salto), o salto será invalidado, e a distância considerada será 0 metro.
- Vencerá o atleta que saltar mais longe em sua categoria.

XADREZ

- Serão inscritos 4 alunos por turma, 2 na categoria masculino e 2 na categoria feminino.
- Dos 2 inscritos por categoria, será 1 titular e 1 reserva, com liberdade para decidir quem irá jogar cada partida.
- A forma de disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (rodízio simples).
- Duração do jogo: 20 minutos ou xeque-mate.
- Se o jogo não terminar em 20 minutos, as peças adquiridas por cada jogador serão contadas, vencendo aquele que tiver o maior valor de peças:

Peão – 1 ponto

Cavalo – 3 pontos

Bispo – 3 pontos

Torre – 5 pontos

Dama – 9 pontos

- 3 lances irregulares realizados por um jogador determinam o final do jogo.

NATAÇÃO REVEZAMENTO

- Serão inscritos no máximo 8 alunos nas competições de revezamento, 4 na categoria masculino e 4 na categoria feminino, sendo 2 reservas para cada categoria.
- A distância será de 25 metros de nado livre para cada atleta.
- A disputa será feita por meio de uma única bateria.

NATAÇÃO INDIVIDUAL

- Serão inscritos no máximo 2 alunos em cada naipe, sendo 1 titular e 1 reserva.
- A distância será de 25 metros de nado livre.
- A disputa será feita por meio de uma única bateria.

CORRIDA 50 METROS

- Serão inscritos 2 alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria, caso seja necessária a troca – válida apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não haverá mudança de jogador.
- O jogador que já correu, se lesionar, não será substituído.
- A forma de disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (rodízio simples).
- A disputa será feita em uma corrida de 50 metros rasos.

QUEIMADA

- A partida terá a duração de 1 tempo de 20 minutos corridos, sem intervalo.
- A equipe será composta por toda a turma.
- A equipe vencedora será a que tiver menos estudantes queimados ao final do 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 ao seu campo. Caso não consiga, ele deve ser marcado como “queimado” na súmula, ficando no cruza até o final da partida.
- Se cruzar a bola (para a própria equipe) 3 vezes sem demonstrar ação EFETIVA de jogo, a equipe perderá a posse da bola para o adversário.

BASQUETE

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos; no 2º tempo, 7 alunos diferentes daqueles que jogaram o 1º tempo – exceto em casos especiais descritos no art. 1º deste regulamento.
- 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 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase), o aluno que não seguir essa regra ficará suspenso da próxima partida de sua equipe. Não é permitido andar com a bola sem quicar.
- Será permitido driblar (quicar) a bola com as duas mãos. Porém, quando o jogador parar de driblar a bola e segurá-la nas mãos, não poderá voltar a driblar, ou seja, ele deve arremessá-la para a cesta ou passá-la para um colega.
- 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;
 - a bola parada na mão é permitida ao jogador por no máximo 5 segundos;
 - quando a bola bater no pé, sem intenção, não será cobrada falta.
- Em caso de empate, o jogo será decidido por meio de cobrança alternada de lance livre, com uma cobrança para cada equipe, até que haja um vencedor.

FUTSAL

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos; no 2º tempo, outros 7 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 haja estudantes suficientes, deve ser sorteado alguém para repetir.
- Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase). O aluno que não seguir essa regra ficará suspenso da próxima partida de sua equipe – exceto em casos especiais descritos no art. 1º deste regulamento.
- 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.

FUTEBOL SOCIETY

- Cada partida terá duração de 02 tempos de 10 minutos, sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos; no 2º tempo, outros 7 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 haja estudantes suficientes, deve ser sorteado alguém para repetir.
- Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase). O aluno que não seguir essa regra ficará suspenso da próxima partida de sua equipe – exceto em casos especiais descritos no art. 1º deste regulamento.
- 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”). É obrigatório 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.

QUEIMADA

- A partida terá a duração de 1 tempo de 20 minutos corridos, sem intervalo.
- Cada equipe será formada por toda a turma.
- A equipe vencedora será a que tiver menos estudantes 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, ficando no cruza até o final da partida.
- Se cruzar a bola (para a própria equipe) 3 vezes sem demonstrar ação EFETIVA de jogo, a equipe perderá a posse da bola para o adversário.

ATLETISMO - CORRIDA 50 METROS

- Serão inscritos 2 alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria, caso seja necessária a troca – apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não haverá mudança de jogador.
- Se o jogador que já correu se lesionar, não poderá ser substituído.

- A forma de disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (rodízio simples).
- A disputa será feita em uma corrida de 50 metros rasos.

XADREZ

- Serão inscritos 4 alunos por turma, 2 na categoria masculino e 2 na categoria feminino.
- Dos 2 inscritos por categoria, será 1 titular e 1 reserva, com liberdade para decidir quem irá jogar cada partida.
- A forma de disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (rodízio simples).
- Duração do jogo: 20 minutos ou xeque-mate.
- Se o jogo não terminar em 20 minutos, as peças adquiridas por cada jogador serão contadas, vencendo aquele que tiver o maior valor de peças:
Peão – 1 ponto.
Cavalo – 3 pontos.
Bispo – 3 pontos.
Torre – 5 pontos.
Dama – 9 pontos.
- 3 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- mata” (tempo reduzido das jogadas). O tempo total de jogo é 5 minutos. Ao final do jogo, somam-se os valores das peças, vencendo aquele que tiver o maior valor.

NATAÇÃO REVEZAMENTO

- Serão inscritos no máximo 8 alunos nas competições de revezamento, 4 na categoria masculino e 4 na categoria feminino, sendo 2 reservas para cada categoria.
- A distância será de 25 metros de nado livre para cada atleta.
- A disputa será feita por meio de uma única bateria.

NATAÇÃO INDIVIDUAL

- Serão inscritos no máximo 2 alunos em cada naipe, sendo 1 titular e 1 reserva.
- A distância será de 50 metros de nado livre.
- A disputa será feita por meio de uma única bateria.

TÊNIS DE MESA

- Serão inscritos 4 alunos por turma, 2 na categoria masculino e 2 na categoria feminino.
- Dos 2 inscritos por categoria, será 1 titular e 1 reserva, com liberdade para decidir quem irá jogar cada partida.
- A disputa entre os representantes de cada turma será chaveamento.
- Os jogos serão disputados em melhor de 3 sets de 11 pontos. Quem ganhar 2 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 atuar no 1º set em um lado da mesa é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

BASQUETE

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo;
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos e, no 2º tempo, outros 7 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 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase). O aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe – exceto em casos especiais descritos no art. 1º deste regulamento.
- 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 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;
 - a bola parada na mão é permitida ao jogador por no máximo 5 segundos;
 - quando a bola bater no pé sem intenção, não será cobrada falta.
- Em caso de empate nos jogos, o jogo será decidido por meio de cobrança alternada de lance livre, com uma cobrança para cada equipe, até que haja um vencedor.

HANDEBOL

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos; no 2º tempo, outros 7 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 haja estudantes suficientes, deve ser sorteado alguém para repetir.
- Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase). O aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe – exceto em casos especiais descritos no art. 1º deste regulamento.
- Nos 4º e 5º 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. 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 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.

FUTSAL

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos; no 2º tempo, outros 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 haja estudantes suficientes, deve ser sorteado alguém para repetir.
- Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase). O aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe – exceto em casos especiais descritos no art. 1º deste regulamento.
- 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.

FUTEBOL SOCIETY

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos sem intervalo.
- No 1º tempo, jogarão 7 alunos; no 2º tempo, outros 7 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 haja estudantes suficientes, deve ser sorteado alguém para repetir.
- Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 tempos, a equipe perderá os pontos da partida, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase). O aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe – exceto em casos especiais descritos no art. 1º deste regulamento.
- 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”). É obrigatório 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.

QUEIMADA

- Cada partida terá duração de 2 tempos de 10 minutos, sem intervalo, sendo o 1º tempo jogado por todas as meninas, e o 2º tempo por todos os meninos.
- Cada equipe será formada por toda a turma.
- A equipe vencedora será a que tiver menos estudantes 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, ficando no cruza até o final da partida.
- Se cruzar a bola (para a própria equipe) 3 vezes sem demonstrar ação EFETIVA de jogo, a equipe perderá a posse da bola para o adversário.

ATLETISMO – CORRIDA 50 METROS

- Serão inscritos 2 alunos por turma, um na categoria masculino e outro na categoria feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria, caso seja necessária a troca – apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não haverá mudança de jogador.

Se o jogador que já correu se lesionar, não poderá ser substituído.

- A forma de disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (chaveamento).
- A disputa será feita em uma corrida de 50 metros rasos.

XADREZ

- Serão inscritos 4 alunos por turma, 2 na categoria masculino e 2 na categoria feminino.
- Dos 2 inscritos por categoria, será 1 titular e 1 reserva, com liberdade para decidir quem irá jogar cada partida.
- A forma de disputa entre os representantes de cada turma segue o mesmo formato dos esportes coletivos (chaveamento).
- Duração do jogo: 20 minutos ou xeque-mate.
- Se o jogo não terminar em 20 minutos, as peças adquiridas por cada jogador serão contadas, vencendo aquele que tiver o maior valor de peças:
 - Peão – 1 ponto.
 - Cavalos – 3 pontos.
 - Bispo – 3 pontos.
 - Torre – 5 pontos.
 - Dama – 9 pontos.

- 3 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- mata” (tempo reduzido das jogadas). O tempo total de jogo é 5 minutos. Ao final do jogo, somam-se os valores das peças, vencendo aquele que tiver o maior valor.

NATAÇÃO REVEZAMENTO

- Serão inscritos no máximo 8 alunos nas competições de revezamento, 4 na categoria masculino e 4 na categoria feminino, sendo no máximo 2 reservas para cada categoria.
- A distância será de 25 metros de nado livre para cada atleta.
- A disputa será feita por meio de uma única bateria.

NATAÇÃO INDIVIDUAL

- Serão inscritos no máximo 2 alunos em cada naipe, sendo 1 titular e 1 reserva.
- A distância será de 50 metros de nado livre.
- A disputa será feita por meio de uma única bateria.

TÊNIS DE MESA

- Serão inscritos 4 alunos por turma, 2 na categoria masculino e 2 na categoria feminino.
- Dos 2 inscritos por categoria, será 1 titular e 1 reserva, com liberdade para decidir quem jogará cada partida.
- A disputa entre os representantes de cada turma será chaveamento.
- Os jogos serão disputados em melhor de 3 sets de 11 pontos. Quem ganhar 2 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 atuar no 1º set em um lado da mesa é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

"O amor deve ser colocado mais em obras do que em palavras."

Santo Inácio de Loyola