



# PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjelferraz.webnode.com>



## REGULAMENTO TÉCNICO “OLIMPIÁDA ESTUDANTIL – F. VASCONCELOS” 2015

### I – DA MODALIDADE DE BASQUETEBOL:

**Art.: 1º** – Todos os jogos de Basquetebol serão disputados em 02 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos corridos (sem cronômetro) e com 05 (cinco) de descanso.

**Importante:** Havendo empate na partida; o desempate será conforme o que segue (qualquer fase):

1º Empate: Prorrogação = 05 minutos corridos;

2º Empate: **Cesta de Ouro;**

3º 03 (três) Arremessos Livres;

4º Arremessos Livres Alternados para cada Equipe até que haja 01 (um) vencedor.

**Obs.: Uniforme (Camisas iguais e numeradas, shorts iguais sem faixas e \* Meias iguais).**

**\* Meias ou meióes (opção do atleta) = Basquete**

**Art.: 2º** – O critério de desempate na classificação em qualquer fase será o seguinte:

- Entre 02 equipes, será decidido pelo confronto direto (entre ambas);
- Entre 03 equipes, a decisão 1ª será obtida pelo maior saldo de pontos nas partidas disputadas entre si, na fase;
- Persistindo o empate entre algumas destas equipes, verificar-se-á aquela entre as empatadas que obtiver o maior número de pontos convertidos nas partidas entre si;
- Persistindo o empate entre algumas dessas equipes, verificar-se-á o melhor saldo de pontos das equipes empatadas em todas as partidas realizadas na fase em que se deu o empate;
- Persistindo ainda o empate, entre algumas dessas equipes, a decisão será por **sorteio**.

### II – DA MODALIDADE DE DAMAS E XADREZ:

**PREMIAÇÃO:** Individual: Medalhas para os 03 primeiros.

Troféu para as 03 primeiras Escolas e Medalhas p/ a Equipe

**Art.: 3º** – A Damas e o Xadrez serão disputados em ambos os sexos nas 03 (três) categorias.

Único: Cronograma da Competição

#### DAMAS

Categoria “A” - Fem. = Manhã - Masc. = Tarde

Categoria “B” - Fem. = Manhã - Masc. = Tarde

Categoria “C” - Fem. = Manhã - Masc. = Tarde

#### XADREZ

Categoria “A” - Fem. = Manhã - Masc. = Tarde

Categoria “B” - Fem. = Manhã - Masc. = Tarde

Categoria “C” - Fem. = Manhã - Masc. = Tarde

**IMPORTANTE:** A disputa será realizada em Eliminatória Simples (Melhor de 03 Mesas) em ambas a Modalidades.

Ex.: ESCOLA: A X ESCOLA: B

MESA 01  
Vale: 4,0 pts

MESA 02  
Vale: 3,0 pts

MESA 03  
Vale: 3,0 pts

Obs.: A Escola vencedora será a que obtiver o maior nº de pontos entre as 03 (três) Mesas.

**Parágrafo Primeiro:** A Competição seguirá a seguinte pontuação:

- Mesa 01: Vitória = 4,0 pontos > Empate = 2,0 pontos;
- Mesa 02: Vitória = 3,0 pontos > Empate = 1,5 ponto;
- Mesa 03: Vitória = 3,0 pontos > Empate = 1,5 pontos



# PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjelferraz.webnode.com>



**Parágrafo Segundo:** As Escolas inscritas deverão enviar representantes para o Congresso Específico. A ausência dos mesmos implicará no impedimento de participação da Escola.

**Parágrafo Terceiro:** A Escola que comparecer com apenas 02 (dois) atletas/alunos para a competição, será considerada perdedora da Mesa 01 (Placar: 00 x 04).

**Parágrafo Quarto:** Em caso de Empate na pontuação, será considerada Campeã a Escola que vencer a 1ª Mesa;

**Parágrafo Quinto:** Caso a 1ª Mesa tenha terminado empatada, deverá acontecer nova disputa (Mesa 01) com a ativação do Relógio (10 minutos).

**Parágrafo Sexto:** Persistindo o empate haverá Sorteio para se conhecer a Escola Vencedora.

**Parágrafo Sétimo:** Casos Extraordinários

- a) 02 (duas) Escolas Inscritas = Partida Única (Parágrafo 1º);
- b) 03 (três) Escolas Inscritas = Todos x Todos (Soma de Pontos).

### III – DA MODALIDADE DE FUTEBOL:

Art.: 4º - Futebol Categoria “A” = Sub 14 (13 e 14 anos / Nasc.: 2002 e 2001) **ou** Sub 12 (11 e 12 anos / Nasc.: 2003 e 2004)

Futebol Categoria “B” = Sub 16 (15 e 16 anos / Nasc.: 1999 e 2000)

Futebol Categoria “C” = Sub 10 (09 e 10 anos / Nasc.: 2005 e 2006) **e/ou** Sub 08 (08 e 07 anos / Nasc.: 2007 e 2008) > Os Jogos serão realizados nas dependências do PQ. Munic. “Nosso Recanto”.

Único: A inscrição de atletas/alunos menores nas categorias maiores será feita por OPÇÃO e RESPONSABILIDADE do Professor.

Art.: 5º – Tempo de partida em todas as Fases:

- a) Partidas da Categoria “B” terão duração regulamentar de 50 (cinquenta) minutos, divididos em 02 (dois) períodos de 25 (vinte e cinco) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.
- b) As partidas “A” terão duração regulamentar de 40 (quarenta) minutos, divididos em 02 (dois) períodos de 20 (Vinte) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.
- c) As partidas “C” Sub 10 - terão duração regulamentar de 30 (trinta) minutos, divididos em 02 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.
- d) As partidas “C” Sub 08 - terão duração regulamentar de 24 (vinte e quatro) minutos, divididos em 02 (dois) períodos de 12 (doze) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

**Obs.: Uniforme (Camisas iguais e numeradas, shorts iguais sem faixas e \* Meias iguais).**

**\* Meias (acima do tornozelo) ou meões (um ou outro) a opção é da Equipe.**

**Art.: 6º** – Poderão permanecer no banco de reservas 07 (sete) atletas, 01 (um) Técnico, 01 (um) Auxiliar e 01 (um) Massagista (devidamente equipado).

**Parágrafo Primeiro:** Serão permitidas 07 substituições para as Categorias: “A” e “B”, desde que, haja atletas/alunos para tal, pois o jogador não poderá sair e retornar ao campo de jogo ou utilizar o mesmo nº de camisa.

**Parágrafo Segundo:** A Categoria “C” poderá inscrever no máximo 15 (quinze) Alunos/Atletas.

**Parágrafo Terceiro:** As substituições nas partidas em “C” serão livres (o atleta substituído poderá retornar ao campo de jogo).

**Art.: 7º** – Para efeito de qualificação nas fases de classificação e semifinais, serão aplicados os seguintes critérios para o desempate:

#### ENTRE 02 EQUIPES:

- a) Confronto direto;
- b) Saldo de gols;
- c) Maior nº de Vitórias na fase;
- d) Maior nº de gols marcados na fase;
- e) Menor nº de gols sofridos na fase;
- f) Sorteio.

#### ENTRE 03 EQUIPES:

- a) Saldo de Gols;
- b) Maior número de vitórias na fase,
- c) Maior número de gols marcados nas fases;
- d) Persistindo ainda o empate, será classificada a equipe que sofreu o menor nº de gols na fase;
- e) Sorteio.

**Art.: 8º** – Havendo empate em qualquer partida da Semifinal, Final ou Mata-Mata, será adotado o seguinte critério:



# PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjelferraz.webnode.com>



Serão cobrados tiros da marca de penalidade máxima:

1ª Fase de cobranças: 05 cada lado;

2ª Fase de cobranças: alternadamente (01 cada), até que haja um vencedor.

## IV – DA MODALIDADE DE FUTSAL:

Art.: 8º - Futsal Categoria “A” M/F = Sub 14 (13 e 14 anos / Nasc.: 2002 e 2001) ou Sub 12 (11 e 12 anos / Nasc.: 2003 e 2004).

Futsal Categoria “B” M/F = Sub 16 (15 e 16 anos / Nasc.: 2000 e 1999)

Futsal Categoria “C” M/F = Sub 10 (09 e 10 anos / Nasc.: 2006 e 2005)

**Parágrafo Primeiro:** A inscrição de alunos menores nas categorias maiores será feita por OPÇÃO e RESPONSABILIDADE do Professor.

**Obs.: Uniforme (Camisas iguais e numeradas, shorts iguais sem faixas e \* Meias iguais).**

**\* Meias (acima do tornozelo) ou meiãos (um ou outro) a opção é da Equipe.**

**Art.: 9º** – Cada Escola terá direito de inscrever e levar para a quadra em dia de competição, até 15 atletas (Masc. e Fem.);

**Parágrafo Primeiro:** As partidas terão a seguinte duração:

Masc. / Fem: A e B = 15min x 15min (corrido)

Masc. / Fem. C = 1º = 06min, 2º = **06min** (Troca Obrigatória) e 3º = 10min (corrido)

- Bola do Jogo:  
Categoria “A” = Sub 12 (Max 200) Sub 14 (Max 1000)  
Categoria “B” = Max 1000  
Categoria “C” = Max 100

**Obs.:** Todas as fases.

**Parágrafo Segundo:** Somente na Categoria “C” as trocas de atletas serão obrigatórias, conforme o que segue:

- Nº mínimo de atletas para iniciar o jogo = 06 (03 iniciam = 1º Período e 03 ficam para **Troca Obrigatória** = 2º Período > 3º Período = livre);
- Alunos/atletas atrasados não poderão completar a equipe, após o início do 1º Período. Deverá fazê-lo somente no início do 2º Período;
- O 1º Período será jogado (06 minutos) com 05 alunos/atletas e/ou (vide letra “a”);
- No 2º Período haverá a **Troca Obrigatória** de 03 (três) alunos/atletas;
- No 3º Período 10 (minutos) os atletas substituídos poderão retornar a quadra, caso seja do interesse dos técnicos.
- A partida não terá início com números de alunos/atletas inferiores ao descrito na letra “a”.
- Não será permitida a Transposição da Linha do Meio da Quadra, quando a bola for arremessada pelo goleiro, sem que ela toque a sua quadra de jogo.

**Parágrafo Terceiro:** As punições nas Partidas das Categorias: “A” e “B” correrão, conforme as Regras Oficiais da Modalidade;

**Parágrafo Quarto:** As punições nas Partidas da Categoria: “C” correrão, conforme o que segue:

- Advertência Verbal (Equivalente ao 1º Cartão Amarelo);
- Substituição Disciplinar (Reincidência da advertência = Equiv. Ao 2º Cart. Amarelo)
- Exclusão Disciplinar (Equivalente ao Cartão Vermelho Direto);

**Parágrafo Quinto:** O Cartão Vermelho nas Categorias “A” e “B” e Exclusão Disciplinar na Categoria “C” implicará em:

- Suspensão Automática;
- E outras aplicadas pela Comissão Disciplinar.

**Parágrafo Sexto:** As punições para as Comissões Técnicas das Equipes serão aplicadas, conforme a as Regras Oficiais da Modalidade.

**Art.: 10º** – Em caso de empate nas fases classificatórias: 02 Equipes;

- Confronto direto;
- Saldo de gols;
- Maior nº de vitórias na fase;
- Maior nº de gols marcados na fase;
- Menor nº de gols sofridos na fase;
- Sorteio.

Entre 03 Equipes:

- Saldo de Gols;
- Maior número de vitórias na fase;
- Maior número de gols marcados na fase;



# PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjeferraz.webnode.com>



- d) Menor número de gols sofridos na fase;
- e) Sorteio.

**Art.: 11º** – Partidas em disputa de “Mata-Mata”:

Se houver algum empate, serão adotadas cobranças de PENALIDADES MÁXIMAS:

1ª Fase de cobranças: 03 cada equipe

2ª Fase de cobranças: Alternadamente (01 para cada), até que seja conhecido um vencedor.

## V – DA MODALIDADE DE HANDEBOL:

**Art.: 12º** - Handebol Categoria “A” masc. / fem. = Sub 14 (12 a 14 anos / Nasc.: 2003, 2002 e 2001)

Handebol Categoria “B” masc. / fem. = Sub 18 (15 a 18 anos / Nasc.: 1999, 1998 e 1997)

**Único:** A inscrição de alunos menores nas categorias maiores será feita por OPÇÃO e RESPONSABILIDADE do Professor.

**Art.: 13º** – Todas as partidas terão duração de 30 (trinta) minutos, divididos em 02 tempos de 15 (quinze) minutos CORRIDOS (s/ cronômetro), com 05 (cinco) de descanso.

**Obs.:** Uniforme (Camisas iguais e numeradas, shorts iguais sem faixas e \* Meias iguais).

- Meias (**acima do tornozelo**) ou meióes (um ou outro) a opção é do Atleta.
- Camisas dos Goleiros (iguais)
- Bolas: H1 = <F/A>, H2 = <M/A e F/B> e H3 = <M/B>

**Art.: 14º** – Em caso de Empate nas fases classificatórias:

02 – Equipes:

- a) Confronto direto;
- b) Saldo de gols;
- c) Maior nº gols marcados na fase;
- d) Menor nº de gols sofridos na fase;
- e) Sorteio.

03 – Equipes:

- a) Saldo de gols;
- b) Maior número de gols marcados na fase;
- c) Menor número de gols sofridos na fase;
- d) Maior nº de vitórias na fase;
- e) Sorteio.

**Art.: 15º** – Havendo **empate** em qualquer partida das fases: Semifinais, Finais e Mata-Mata será adotado o seguinte critério de desempate:

**Parágrafo Primeiro:** Serão cobrados tiros de 07 (sete) metros.

- a) 1ª Fase de cobranças: **03 (três)** para cada equipe;
- b) 2ª Fase de cobranças: **O Técnico escolherá 01 (Um(a)) dentre os Jogadores(as) que não tenham efetuado as cobranças anteriores (1ª fase) para definir a partida. Os(as) jogadores(as) escolhidos farão as cobranças alternadas (após novo sorteio) até que seja conhecida a Equipe vencedora.**

**Único:** Após a escolha do(a) jogador(a) não caberá alteração. Caso 01 (um) fique impossibilitado de efetuar os arremessos (por qualquer motivo) o adversário será considerado Vencedor.

**Parágrafo Segundo:** Atleta expulso em decorrência de cartão vermelho (direto):

- a) Cumprirá suspensão automática;
- b) Ficará sujeito posteriores penalidades, conforme relatório do jogo;

## VII – DA MODALIDADE DE VOLEIBOL:

**Art.: 16º** – Todas as partidas de Voleibol serão disputadas em melhor de 03 sets, inclusive as Finais.

**Único:** Contagem: 25 pontos > **Sem as paradas do Tempo Técnico.**

**Art.: 17º** – Em caso de empate na classificação, em qualquer das fases, a decisão será obtida pelo seguinte critério:

- a) Entre 02 equipes, será decidido pelo confronto direto;



# PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjelferraz.webnode.com>



- b) Entre 03 ou mais equipes, a decisão será pelo saldo de sets nas partidas entre si na fase;
- c) Decisão por saldo de pontos nas partidas realizadas entre si na fase;
- d) Sorteio.

**Obs.: Uniforme (Camisas iguais e numeradas, shorts iguais sem faixas e \* Meias iguais).**

**\* Meias (acima do tornozelo) ou meião a opção é do Atleta.**

## IX – DA MODALIDADE DE BOCHA

**Art.: 18º** - Todos os jogos serão disputados em melhor de 03 (três) partidas, conforme o que segue:

**1ª e 2ª partida = 14 pontos**

**3ª partida (Desempate) = 10 pontos**

A competição será realizada conforme o estabelecido abaixo:

**Categoria: B (Fem./Masc.)**

**Uniforme:** Os participantes deverão estar trajados, conforme o que segue:

- a) Camisetas iguais;
- b) **Calças** (Agasalho “algodão”, “Nylon” ou “Tac-Tel”)
- c) Tênis

**Substituição:** Somente 01 (uma) por jogo (intervalo de partida: 1ª p/ 2ª ou 2ª p/ 3ª)

**Procedimento:** O professor deverá dirigir-se à mesa de controle e solicitar a SUBSTITUIÇÃO do seu atleta. Caberá ao Mesário, solicitar a troca, junto ao árbitro da partida.

**Obs.:** Atleta substituído não retornará ao jogo na mesma rodada.

**Parágrafo Primeiro:** O atleta terá 30 segundos, para realizar a jogada, esgotado esse prazo o mesmo será advertido na primeira vez e na reincidência a equipe terá uma bola desclassificada;

**Parágrafo Segundo:** Não será permitido nenhum tipo de “Manifestação” no momento de qualquer Jogada. Caso ocorra, o árbitro tomará as seguintes providências:

- 1º - Advertir o desavisado;
- 2º - Solicitar a saída do local de jogo;
- 3º - Penalizar a Escola com o cancelamento de 03 pontos (já identificado o autor);
- 4º - Declarar vencedora Escola Adversária (prejudicada).

**Parágrafo Terceiro:** Efetuado o lance, vale as Manifestações de Incentivo aos jogadores e às jogadas.

## X – DA MODALIDADE DE TÊNIS DE MESA

**Art.: 19º** - Tênis de Mesa e Pingue-Pongue têm regras semelhantes, sendo que o primeiro constitui-se em algo organizado e mais competitivo, enquanto o segundo é o esporte mais descontraído. É a brincadeira, é o lazer.

### A MESA

**Art.: 20º** - Têm 2,74m de comprimento e 1,525m de largura e 76cm de altura. Pode ser feita de qualquer material, na cor escura e fosca, produzindo um pique uniforme de bola padrão oficial (aprovada pela ITTF); tendo uma linha branca de 02 cm de largura em toda a sua volta. Para os jogos de duplas, ela é dividida em duas partes iguais por uma linha branca de 03 mm de largura, no sentido do comprimento.

### A REDE

**Art.: 21º** - A rede estende-se por 15,25cm além das bordas laterais da mesa e tem 15,25cm de altura, devendo ser de cor escura e devem possuir a sua parte superior branca.

### A BOLA

**Art.: 22º** - Deve ser feita de celulóide ou plástico similar, nas cores branca ou laranja e fosca, pesar 2,7g e ter diâmetro de 40 mm.

### A RAQUETE

**Art.: 23º** - A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso e constituída de madeira natural em 85% do material.

- a) O lado usado para bater na bola deve ser coberto com borracha com pinos para fora tendo uma espessura máxima de 02 mm, ou por uma borracha "sanduíche" com pinos para fora ou para dentro, tendo uma espessura máxima de 04 mm.
- b) O lado não usado para bater na bola deve ser manchado de cor diferente da borracha e só deve ser vermelho vivo ou preto.



# PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjeferraz.webnode.com>



- c) A raquete tem que ter duas cores diferentes, para ser usada, e essas cores só podem ser, preto e vermelho vivo.
- d) Não é permitido jogar com o lado de madeira.

## A PARTIDA

**Art.: 24°** - Constitui-se de sets de 11 (onze) pontos. Pode ser jogada em qualquer número de sets ímpares (um, três, cinco, sete, nove...). No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 02 pontos consecutivos primeiro.

- 1) O atleta que atua o 1° set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.
- 2) Na partida quando houver "negra" (1 a 1), (2 a 2) ou (3 a 3), os atletas devem mudar de lado logo que o atleta consiga 05 pontos.

## O SAQUE

**Art.: 25°** - A bola deve ser lançada para cima (16 cm no mínimo), da palma da mão livre na vertical e, na descida, deve ser batida de forma que ela toque primeiro no campo do sacador, passe sobre a rede sem tocá-la e toque no campo do recebedor.

- 1 - O saque deve ser dado atrás da linha de fundo ou numa extensão imaginária desta.
- 2 - Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.  
Ex.: 2 a 2 = 4 = 6 a 6 = 12
- 4 - Com o placar 10-10, a seqüência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque até o final do jogo.
- 5 - O direito de sacar ou receber primeiro ou escolher o lado deve ser decidido por sorteio (ficha de duas cores), sendo que o atleta que começou a sacar no 1° set começará recebendo no 2° set e assim sucessivamente.
- 6 - O sacador deverá sacar e retirar o braço da mão livre da frente da bola de modo que nada esteja entre a bola e o adversário a não ser a rede e suportes.

## UMA OBSTRUÇÃO (NÃO VALE PONTO)

**Art.: 26°** A partida deve ser interrompida quando:

- 1 - O saque "queimar" a rede.
- 2 - O adversário não estiver preparado para receber o saque (e desde que não tenha tentado rebater a bola).
- 3 - Houver um erro na ordem do saque, recebimento ou lado.
- 4 - As condições de jogo forem perturbadas (barulho, etc).

## UM PONTO

**Art.: 27°** - A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando:

- 1 - Errar o saque.
- 2 - Errar a resposta.
- 3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas.
- 4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas.
- 5 - Bater com o lado de madeira da raquete.
- 6 - Movimentar a mesa de jogo.
- 7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes.
- 8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a seqüência.

## CORREÇÃO DA ORDEM DE SACAR, RECEBER OU LADO

**Art.: 28°** - Se um atleta der um ou mais saques além dos dois de direito, a ordem será restabelecida assim que for notado, tendo o adversário que completar o múltiplo de dois.

Se no último set possível, os atletas não trocarem de lado quando deveriam fazê-lo, deve trocar, imediatamente, assim que se percebe o erro. A contagem será aquela mesma de quando a seqüência foi interrompida.

Em hipótese alguma haverá volta de pontos. Todos os pontos contados antes da descoberta do erro deverão ser confirmados.

## VESTIMENTA

**Art.: 29°** - Camisa, shorts e saias podem ser de qualquer cor ou cores exceto que, quando uma bola branca está em uso somente gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.

## DISPUTA "XII OLIMPÍADA ESTUDANTIL"

**Art.: 30°** - As disputas serão, conforme o que segue:

- A) Melhor de 03 mesas, conforme pontuação descrita acima;
- B) Três atletas previamente inscritos farão a disputa 01 SET cada (Mesa 01, Mesa 02 e Mesa 03);



# PREFEITURA MUNICIPAL DE FERRAZ DE VASCONCELOS

ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA MUNICIPAL DE JUV., ESPORTE E LAZER

R. RUI BARBOSA, 295 – V. ROMANÓPOLIS – FV – CEP: 08529-200

TEL.: 4674-7800 (R: 7815)

Site: <http://smjelferraz.webnode.com>



- C) A Escola vencedora será a que conquistar a vitória em 02 das 03 Mesas (02 x 00 ou 02 x 01);
- D) O atleta não poderá jogar 02 vezes na mesma partida;
- E) As Equipes deverão preencher e entregar ao Coordenador da Modalidade 01 pré-súmula com a ordem de jogo;
- F) As Equipe deverão fazer obrigatoriamente a disputa das 03 (três) Mesas, mesmo que ganhe as 02 (duas) primeiras;
- G) Bola a ser utilizada = BRANCA.

Os Atletas poderão optar por usar o seu próprio material ou o oferecido pela Organização da Olimpíada Estudantil

## XI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS:

**Art.: 31º** - Será admitida uma tolerância de 15 (quinze) minutos sobre o horário marcado para as competições e/ou jogos. No entanto, esta tolerância será observada somente no 1º jogo ou prova da Manhã e 1º jogo ou prova da Tarde. A equipe que não se apresentar nesse prazo ou quando anunciada, perderá por não comparecimento (W. O.).

**Art.: 32º** - Os atletas, técnicos, assistentes técnicos e dirigentes expulsos ou desqualificados pelo árbitro, estarão automaticamente suspensos por uma partida na modalidade, independente das punições que lhes poderão ser impostas pela Comissão Disciplinar da Competição.

**Parágrafo Primeiro:** A aplicação do cartão Amarelo no Futebol e Futsal será acumulativo, ficando suspenso automaticamente da partida seguinte o atleta que receber o Terceiro. A aplicação do Cartão Vermelho na partida torna nulo o Amarelo. Ao término da fase classificatória, o atleta que tiver apenas um cartão Amarelo, terá o mesmo nulo.

**Parágrafo Segundo:** Na Modalidade de Handebol, a aplicação do Cartão Vermelho direto, em consequência de atitude antidesportiva grave, acarretará em suspensão automática (ficando fora da próxima partida), independente das punições que lhes poderão ser impostas pela Comissão Disciplinar da Competição.

**Parágrafo Terceiro:** Independente de Comunicação Oficial, a responsabilidade de controle de cartões aplicados é da Escola participante.

**Art.: 33º** - Será considerado mandante a equipe que se encontrar à esquerda na Programação dos Jogos. Caso haja coincidência de cores de uniformes, caberá a esta a troca dos mesmos; tendo para tal fim, tolerância de 10 (dez) minutos, contados a partir da solicitação da arbitragem e observado em Súmula.

**Parágrafo único:** Na Modalidade de Basquetebol, a equipe que se encontra à esquerda na Programação, deverá usar camisetas de cores claras (preferencialmente brancas). Sendo assim, a equipe adversária, deverá se apresentar com camisetas de cores escuras. No entanto, caberá a Arbitragem julgar a possibilidade de realização da partida, conforme a coloração das camisas.

**Art.: 34º** - Em todas as fases disputadas no sistema de turno, a tabela de pontuação das modalidades será:

- a) Basquetebol e Voleibol
  - Vitória = 03 pontos
  - Derrota = 00 ponto
- b) Damas, Xadrez, Futebol, Futsal e Handebol:
  - Vitória = 03 pontos
  - Empate = 01 ponto
  - Derrota = 00 ponto

**Art.: 35º** - Casos omissos a este Regulamento, serão resolvidos pela Comissão Organizadora, juntamente com a Comissão Disciplinar da "XII OLIMPÍADA ESTUDANTIL – F. VASCONCELOS - 2015".

FERRAZ DE VASCONCELOS, MAIO DE 2015.