



COLÉGIO
LOYOLA



Rede Jesuíta
de Educação

Olimpíada 2018

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 a 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.

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

Equipe de Educação Física.

PROGRAMAÇÃO

Abertura	25/08 (sábado)	1º ano EF à 3ª série EM
	27/08 (segunda) e 28/08 (terça)	1º e 2º anos EF
Jogos	25/08 (sábado), 27/08 (segunda), 28/08 (terça) e 29/08 (quarta)	3º ao 5º ano EF
	29/08 (quarta), 30/08 (quinta) e 31/08 (sexta)	6º ao 8º ano EF
	25/08 (sábado), 30/08 (quinta), 31/08 (sexta) e 01/09 (sábado)	9º ano EF, 1ª, 2ª e 3ª séries EM

TEMA: Olimpíada Loyola 75 anos – Nossa História: presente no futuro

- Turma A – FRANÇA - Vermelho
- Turma B – URUGUAI - Azul Royal
- Turma C – ITALIA - Verde Claro
- Turma D – ARGENTINA – Azul Claro
- Turma E – INGLATERRA - Branco
- Turma F – ESPANHA - Amarelo
- Turma G – ALEMANHA - Preto
- Turma H – BRASIL – Verde Bandeira

REGULAMENTO GERAL

Art. 1º – Da participação

- ✓ A participação de todos independente 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 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 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.
- ✓ 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 (natação, tênis de mesa, xadrez e atletismo) a participação dos alunos foi definida através de torneios ou seletiva realizadas durante as aulas de Educação Física.
- ✓ Nas modalidades coletivas o número de participantes ficou definido;
 - Handebol – 7 (sete) jogadores
 - Futsal – 7 (sete) jogadores – No 3º ano o futsal terá 10 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. Este 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 uma 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
- 7º) 3 (três) pontos (apenas 3º ano)

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 (apenas 3º ano)

Art. 4º – Das modalidades

Acontecerão competições nas modalidades e gênero descritos abaixo:

- 3º ano

Masculino: Handebol

Feminino: Handebol

- 4º ano

Masculino: Futebol Society e Basquetebol

Feminino: Basquetebol e Futsal

- 5º ano

Masculino: Basquetebol e Futebol Society

Feminino: Futsal e Handebol

Modalidade mista

- 3º Futsal ou queimada (quem joga futsal não joga queimada ou vice-versa)
- 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), salto em altura, 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 Sukini, short e regata (sobre o maio ou sukini)
- 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, 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.

Art. 7º – Do Sistema de Disputa

- Modalidades coletivas:

No 5º ano será formada (sorteadas) 2 (duas) chaves com 3 (três) equipes. No 3º e 4º anos serão formadas (sorteadas) uma chave com 3 (três) equipes e a 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 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 e no 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:
 - 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 01/09 (sexta-feira) às 12hs.

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 com o pé totalmente), 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.
- 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 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 distancia de 5 metros (5 passos).
- Poderá ser feito gol direto do tiro de saída (arriscar).
- Quando o time recuar a bola para seu goleiro, o mesmo só poderá usar os pés. Se pegar com a mão será falta.
- Em caso de empate nos jogos finais, o jogo será decidido através 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. 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 distancia 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, o mesmo só poderá usar os pés. Se pegar com a mão será falta.
- Em caso de empate nos jogos finais, o jogo será decidido através 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 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.
- No 3º e 4º anos será permitido quicar a bola com as duas mãos. Porém, quando a bola for segura com as duas mãos a mesma deverá ser arremessada para o gol ou para um colega. No 5º 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 distancia de 5 metros (5 passos).
- 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 é permitido roubar a bola da mão do adversário.
 - A bola parada na mão é permitida ao jogador por no máximo segurá-la por 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 através 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 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.

- No 3º e 4º anos será permitido quicar a bola com as duas mãos. Porém, quando a bola for segura com as duas mãos a mesma deverá ser arremessada para a cesta ou para um colega. No 5º 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 distancia 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 segurá-la por 5 segundos.
- Quando a bola bater no pé, sem intenção não será cobrada falta.
- Em caso de empate nos jogos finais, o jogo será decidido através 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 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 através de uma única bateria com classificação pelos melhores tempos.
- O estilo de nado das competições será livre.

7- 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 poderá haver 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 50 (cinquenta) metros rasos.

SALTO

- O salto é válido desde que se transponha a fasquia sem a derrubar;
- O salto é considerado nulo e, portanto, tentativa falhada, se o concorrente derrubar a fasquia;
- Cada concorrente dispõe de um máximo de duas tentativas consecutivas para ultrapassar a fasquia;

- Em caso de empate, classifica-se na frente aquele que conseguir ultrapassar a fasquia com menor número de tentativas ou, no caso de ainda persistir o empate, o que efetuou menor número de tentativas na última marca transposta;
- A altura mínima do sarrafo é determinada pelos juízes. Mas cada atleta pode escolher a altura inicial para seu primeiro salto, desde que respeite a altura mínima determinada pelos juízes, o sarrafo será aumentado de 5 em 5cm a cada rodada.

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 poderá haver mudança do atleta.
- 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 o 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 apenas na primeira rodada, a partir da segunda não poderá haver 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 através 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.