



COLÉGIO
LOYOLA



Rede Jesuíta
de Educação

Olimpíada 2018

6º, 7º e 8º anos

Ensino Fundamental II

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
Jogos	27/08 (segunda) e 28/08 (terça)	1º e 2º anos EF
	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

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 aprova os valores do evangelho, de modo que possam desenvolver sua 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 alunos 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.

Da Realização

Art. 4º - A Olimpíada Loyola é uma realização do Departamento de Educação Física do Colégio Loyola.

Dos Poderes

Art. 5º - São poderes da Olimpíada Loyola

- Comissão Organizadora.
- Comissão Disciplinar.

Art. 6º - A Comissão Organizadora será composta pelos professores de Educação Física do Colégio Loyola.

Art. 7º - A Comissão Disciplinar será composta pelos professores de Educação Física e coordenadores de série da escola.

Art. 8º - 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. 9º - À Comissão Organizadora caberá:

- Realizar e avaliar o desenvolvimento dos Jogos para que os mesmos 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. 10º– 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), short azul marinho ou preto e camisa da turma na Olimpíada.
- Feminino: Bermuda ou calça do colégio, calça azul marinho ou preta e camisa da turma na Olimpíada.

Art. 11º– Pontuação nas modalidades individuais e coletivas

Após o termino 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

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

Art. 12º– Das modalidades

Acontecerão competições nas modalidades e gênero descritos abaixo:

- 6º e 8º anos

Masculino: Futsal e Handebol

Feminino: Basquetebol e Futebol Society

- 7º ano

Masculino: Basquetebol e Futebol Society

Feminino: Futsal e Handebol

Modalidade mista

- 6º ano: Queimada
- 7º e 8º anos: Voleibol

Modalidades individuais

- 6º, 7º e 8º anos: Natação Individual (50 m livres), natação revezamento (4 x 25 m livres), atletismo (50 m rasos), xadrez, tênis de mesa e totó.

Art. 13º– Da categoria

Cada aluno competirá representando a equipe de sua sala, contra as demais equipes do seu ano.

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.
Natação: Maiô ou Sukini, short e regata (sobre o maiô ou sukini)
- Masculino: Short, bermuda ou calça.
Natação: Sunga, bermuda ou short

Art. 15º – Do Sistema de Disputa

- Modalidades coletivas:

No 6º, 7º e 8º anos serão formadas (sorteadas) 2 (duas) chaves com 3 (três) 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, xadrez e totó 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. 16º - Da Participação

- Só poderão participar dos jogos os alunos previamente inscritos, conforme **Ficha** preenchida com seus professores.

A equipe que descumprir este artigo será punida com a perda dos pontos, sendo considerado WO (-1 ponto na 1ª fase) e o aluno infrator será excluído da olimpíada.

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.

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, pontos marcados ou *sets* vencidos.

4º - 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, pelos 1º, 2º e 3º lugares.
- Em caso de empate na classificação geral entre as turmas, os critérios de desempate serão:
 - a) Maior pontuação no Desfile de Abertura
 - b) Maior número de 1os. lugares nos esportes coletivos
 - c) Maior número de 1os. lugares nos esportes individuais
 - d) Maior número de 2os. lugares nos esportes coletivos
 - e) Maior número de 2os. lugares nos esportes individuais
 - f) Maior número de 3os. lugares nos esportes coletivos
 - g) Maior número de 3os. lugares nos esportes individuais
 - h) 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 10 (dez) minutos sem intervalo;
- Cada equipe poderá inscrever até 14 (quatorze) alunos (apenas 6º ano);
- Cada equipe poderá inscrever até 12 (dozes) alunos (7º e 8º anos);
- No 6º ano jogarão no 1º tempo, 6 (seis) alunos. E no 2º tempo, outros 6 (seis) alunos diferentes.
- Nos 7º e 8º anos jogarão no 1º tempo, jogarão 5 (cinco) alunos. E no 2º tempo, outros 5 (cinco) alunos diferentes.
- Haverá um reserva para cada tempo de jogo.
- 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 e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.
- 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 2,80 cm
- Em caso de empate nos jogos finais, a partida será decidida em prorrogação de 2 minutos valendo a cesta de ouro. Permanecendo o empate será descido em lances livres, com uma cobrança para cada equipe, até que haja um vencedor.

2. HANDEBOL

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos sem intervalo;
- Cada equipe poderá inscrever até 16 (dezesseis) alunos;
- No 1º tempo, jogarão 7 (sete) alunos. E no 2º tempo, outros 7 (sete) alunos diferentes.
- Haverá um reserva para cada tempo de jogo.
- 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 e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.
- A bola do torneio será:
 - 7º ano feminino e 6º ano masculino – H1L.
 - 8º ano masculino – H2L.
- Em caso de empate nos jogos finais, a partida será decidida através de cobrança alternada de tiros de 7 metros, com uma cobrança para cada equipe até que haja um vencedor.

3. FUTSAL

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos sem intervalo;
- Cada equipe poderá inscrever até 12 (dozes) alunos;
- No 1º tempo, jogarão 5 (cinco) alunos. E no 2º tempo, outros 5 (cinco) alunos diferentes.
- Haverá um reserva para cada tempo de jogo.
- 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 e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.
- Até a 5ª (quinta) falta coletiva poderá haver a formação de barreira, a partir da 6ª (sexta) falta coletiva será proibida a formação da mesma.
- Em caso de empate nos jogos finais a partida será decidida através de cobrança alternada de penalidades máximas, com uma cobrança para cada equipe até que haja um vencedor.

4. FUTEBOL SOCIETY

- Cada partida terá duração de 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos sem intervalo;
- Cada equipe poderá inscrever até 16 (dezesseis) alunos;
- No 1º tempo, jogarão 7 (sete) alunos. E no 2º tempo, outros 7 (sete) alunos diferentes.
- Haverá um reserva para cada tempo de jogo.
- 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 e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.
- Cada equipe ao cometer a 7ª (sétima) falta deverá ser cobrado, contra esta, um tiro livre direto, da posição da marca de penalidade máxima.
- Em caso de empate nos jogos finais, a partida será decidida através de cobrança alternada de penalidades máximas, com uma cobrança para cada equipe até que haja um vencedor.

5. VOLEIBOL (7º e 8º anos)

- Cada equipe poderá inscrever 8 (oito) alunas e 8 (oito) alunos;
- No 1º set, jogarão 3 (três) alunos e 3 (três) alunas. No 2º set, outros 3 (três) alunos e 3 (três) alunas diferentes. Em caso de necessidade, no 3º set poderão repetir os alunos que já jogaram e as substituições serão livres.
- Haverá um aluno e uma aluna reserva para cada set de jogo.
- Quem jogar uma parte ou a totalidade do 1º set, não pode jogar o 2º set e vice-versa.
- Se algum aluno jogar parte ou a totalidade dos 2 (dois) primeiros sets, a equipe perderá os pontos da partida sendo considerado WO e o aluno infrator ficará suspenso da próxima partida da sua equipe.
- A altura da rede será de 2,20m.
- As partidas serão disputadas em melhor de 02 (dois) sets vencedores de 15 pontos e/ou 07' (sete) minutos. Prevalece o que vier primeiro.
- Se ao término do tempo, a partida estiver empatada, sorteia-se o saque e joga-se um único ponto. A equipe que vencer este ponto, ganha o set.
- É obrigatório manter em quadra durante todo jogo, 3 (três) meninas e 3 (três) meninos, posicionados alternadamente.
- É permitido ao 8º ano saque por cima.
- É obrigatório ao 7º ano saque por baixo.

6. QUEIMADA (apenas 6º ano)

- A partida terá a duração de 1 (um) tempo de 20 (vinte) minutos direto, sem intervalo.
- Cada equipe será formada por 12 (doze) homens e 12 (doze) mulheres da turma, totalizando 24 (vinte e quatro).
- 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.

7. ATLETISMO

- 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.

8. 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 serão na 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.
- Nas competições individuais e revezamento os alunos não poderão colocar o pé no fundo da piscina em nenhum momento da prova, do contrário, serão eliminados.
- O estilo de nado das competições será livre.

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, determina o final do jogo.
- 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.

10. 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 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.

11. TOTÓ

- Serão inscritos 4 (quatro) alunos por turma, dois na categoria masculino e dois na categoria feminino.
- Haverá um reserva para cada categoria e, caso seja necessária a substituição de jogador, isso se dará apenas na primeira rodada; a partir da segunda, não poderá haver mudança.
- 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) *partidas* de 5 (cinco) gols. Quem ganhar 2 (duas) *partidas* será considerado o vencedor.
- A dupla que atua, na 1ª *partida*, 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, independente de qual jogador chutou a bola. Gol de goleiro não vale 2 (dois).
- É permitido girar as barras (roletar).