

40° JOGOS DE INTEGRAÇÃO

É com satisfação que apresentamos a 40ª edição dos Jogos de Integração e desejamos a participação de sua instituição.

Procurando ser coerente com os objetivos dos 40º Jogos de Integração e acreditando na idoneidade das instituições participantes, não serão exigidos documentos comprobatórios dos atletas inscritos na competição.

Na suspeita de alguma irregularidade, os professores envolvidos no jogo ou os representantes da organização poderão solicitar comprovação de idade e/ou vínculo com a instituição através de recurso registrado em súmula.

Caberá à organização do evento, julgar os recursos nos termos deste regulamento, sendo deferido, o atleta questionado deverá apresentar documento (RG ou Passaporte) no prazo máximo de 2 dias úteis. Caso a irregularidade se comprove, ocorrerá a desclassificação da equipe, ou equipes, nas quais o atleta estiver inscrito de forma irregular e a instituição poderá deixar de ser convidada em futuros eventos promovidos pelo Colégio Rainha da Paz.

O Colégio Rainha da Paz se exime de qualquer responsabilidade no que diz respeito às condições de saúde dos atletas inscritos para os jogos.

O responsável pela equipe deverá apresentar antes do primeiro jogo a relação nominal dos atletas inscritos na competição. Após o primeiro jogo nenhuma nova inscrição será aceita.

EQUIPE DE ORGANIZAÇÃO

Profº Rogério Ribeiro (981-592-770)

- Coordenação
- Tchoukball

Profº Fábio Guacy (996-995-149) e Profº José (996-998-210)

- Futsal

Profª Flávia Roquette (963-027-691)

- Vôlei

Profº Alan Ricardo (983-223-875)

- Basquete

Profº Denis (964-346-140)

- Escalada Esportiva

Profº Zeca (985-737-203)

- Capoeira

CONFIRMAÇÃO DE INSCRIÇÃO

As inscrições nos 40º Jogos de Integração estarão abertas a partir de **19 de junho de 2019** mediante resposta no formulário específico.

- Período de confirmação de participação:
De 19 de junho a 8 de agosto de 2019
- Divulgação da tabela oficial de jogos – 12 de agosto de 2019.
- Observem atentamente todas as informações dos regulamentos geral e específicos.
- Observem atentamente a pré-tabela divulgada.
- Não será feita nenhuma alteração no regulamento ou nas datas e horários de jogos, exceto antecipação de jogos em caso de WO desde que as equipes subsequentes estejam presentes.

REGULAMENTO GERAL

As representações que participarão dos 40º Jogos de Integração serão consideradas conhecedoras das regras e regulamentos das Federações e Associações Esportivas e das particularidades deste regulamento e assim se submetem, sem reserva alguma, a todas as suas consequências.

É da competência do promotor deste torneio, Colégio Rainha da Paz, interpretar este regulamento, zelar pela sua execução e decidir sobre casos omissos.

DO CAMPEONATO

Os Jogos de Integração têm por finalidade desenvolver intercâmbio social, cultural e esportivo entre alunos; estabelecer uma união segura entre as diversas instituições participantes; executar a prática esportiva como instrumento de aproximação e convivência entre pessoas.

DAS MODALIDADES, CATEGORIAS E FORMATO DE DISPUTA

Modalidade	Categoria	Especificação	Formato
Basquete Masculino	Sub 14 M	Nascidos em 2005	Triangular
Basquete Masculino	Sub 15 M	Nascidos em 2004	Triangular
Basquete Masculino	Sub 16 M	Nascidos em 2003	Triangular
Capoeira	Única	Alunos de E. Fundamental	Festival ¹
Cubo Mágico		Alunos de E. Fundamental e Médio	Classificatório ²
Escalada Esportiva	Pré Petiz	Nascidos entre 2011 e 2013	Festival ¹
Escalada Esportiva	Petiz	Nascidos em 2009 e 2010	Festival ¹
Escalada Esportiva	Pré Mirim	Nascidos em 2007 e 2008	Festival ¹
Futsal Feminino	Sub 13 F	Nascidas em 2006	Quadrangular
Futsal Feminino	Sub 15 F	Nascidos em 2004	Triangular
Futsal Feminino	Sub 17 F	Nascidas em 2002	Quadrangular
Futsal Masculino	Sub 11 M	Nascidos em 2008 + 2 2007	Triangular
Futsal Masculino	Sub 12 M	Nascidos em 2007	Quadrangular
Futsal Masculino	Sub 13 M	Nascidos em 2006	Quadrangular
Futsal Masculino	Sub 14 M	Nascidos em 2005	Triangular
Futsal Masculino	Sub 15 M	Nascidos em 2004	Quadrangular
Futsal Masculino	Sub 16 M	Nascidos em 2003	Quadrangular

Futsal Masculino	Sub 18 M	Nascidos em 2001	Quadrangular
Tchoukball Misto ³	Sub 12 X	Nascidos em 2007 + 3 2006	Triangular
Tchoukball Misto ³	Sub 14 X	Nascidos em 2005 + 2 2004	Quadrangular
Tchoukball Misto ³	Sub 17 X	Nascidos em 2002	Triangular
Vôlei Feminino	Sub 11 F	Nascidas em 2008 e (2º semestre de 2007)	Triangular
Vôlei Feminino	Sub 12 F	Nascidas em 2007 e (2º semestre de 2006)	Triangular
Vôlei Feminino	Sub 13 F	Nascidas em 2006 e (2º semestre de 2005)	Triangular
Vôlei Feminino	Sub 14 F	Nascidas em 2005 e (2º semestre de 2004)	Triangular
Vôlei Feminino	Sub 16 F	Nascidas em 2004 e 2003 + (2º semestre de 2002)	Triangular
Vôlei Masculino	Sub 13 M	Nascidos em 2006 e (2º semestre de 2005)	Triangular
Vôlei	Sub 14 M	Nascidos em 2005 e (2º semestre de 2004)	Triangular
Vôlei	Sub 16 M	Nascidas em 2003 + (2º semestre de 2002) + 3 (1º semestre 2002)	Triangular

¹ Aberto – Categoria com livre composição de gênero.

² Classificatório – Sistema de disputa depende da quantidade de inscritos na categoria.

³ Misto – Categoria com obrigatoriedade de compor as equipes com ambos os gêneros, as equipes devem se manter mista durante toda a partida.

DOS JOGOS

Toda equipe deverá obrigatoriamente ser dirigida por um professor de educação física ou técnico esportivo vinculado à instituição inscrita.

Os atletas deverão estar devidamente uniformizados. A critério da arbitragem, caso os uniformes sejam parecidos e dificultem o andamento da partida, coletes deverão ser usados pela equipe que figurar à direita da tabela.

As equipes deverão se apresentar com 10 minutos de antecedência para os preparativos da partida.

Haverá tolerância de 10 minutos de atraso SOMENTE para o primeiro jogo da rodada. A equipe que desrespeitar essa condição perderá o jogo por WO.

Sanções poderão ser aplicadas aos atletas e técnicos, a critério dos árbitros, conforme as regras de cada modalidade. O atleta expulso estará automaticamente suspenso da partida seguinte e poderá, à critério da organização do evento, ser excluído do torneio no caso de atitudes antidesportivas ou consideradas inadequadas para o evento ou ambiente escolar.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Cada modalidade e categoria terá seu sistema de disputa estipulado e divulgado em seu regulamento específico, eventuais alterações poderão ocorrer em função do número de equipes confirmadas.

DA PONTUAÇÃO

- 3 pontos para equipe vencedora da partida
- 1 ponto para equipes que empatarem entre si (exceto Basquete – ver regulamento específico)
- 0 ponto para equipes perdedoras das partidas
- -2 pontos para equipes perdedoras por WO

DO WO

Para equipes perdedoras por WO, além de perder 2 pontos na classificação, haverá a atribuição de um placar para o jogo da seguinte maneira:

- Basquete – Vencedor 10 x 0 Perdedor
- Futsal – Vencedor 5 x 0 Perdedor

- Tchoukball – Vencedor 10 x 0 Perdedor
- Vôlei – Vencedor 2 sets x 0 sets Perdedor (parciais 21-0, 21-0)

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em caso de empate em pontos na classificação geral, a definição do vencedor será com os seguintes critérios:

- Vencedor no confronto direto
- Maior saldo de sets
- Maior saldo de gols/pontos
- Maior quantidade de gols/pontos próprios
- Persistindo o empate as equipes serão premiadas igualmente, sendo reajustada a classificação geral.

DA TORCIDA

Os integrantes da torcida que não atenderem aos princípios sociais de convivência relacionados a gestos, palavras e outros comportamentos, serão convidados a se retirarem das dependências do Colégio Rainha da Paz e sua equipe sancionada a critério da organização do evento.

De acordo com leis vigentes no país são proibidos o fumo e o consumo de bebidas alcoólicas nas dependências do colégio.

O Colégio Rainha da Paz, em respeito a seus vizinhos, mantém um acordo de emissão mínima de barulho e por essa razão estão proibidos equipamentos sonoros, instrumentos musicais e batuque nas colunas de metal do ginásio.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

BASQUETE

Não são permitidas inscrições de atletas vinculados a federações, associações ou Sindi-Clube na modalidade.

BASQUETE	Sub 14 – Sub 15 – Sub 16
Formato	Tradicional
Sistema	Triangular
Quantidade de atletas por equipe	Mínimo 5 – Máximo 10 O Colégio Rainha da Paz poderá inscrever mais do que o limite máximo de atletas
Tempo de jogo	3 x 12 minutos (corrido)
Posse de Bola	24 segundos
Intervalo	2 minutos
Tempo técnico	1 minuto por período
Substituição	Conforme regra específica da modalidade sem paralização do cronometro.
Bolas	Penalty Pró 7.0

CAPOEIRA

A modalidade Capoeira acontecerá no formato de Festival e todas as crianças receberão medalhas de participação.

Os atletas que confirmarem a participação devem colaborar com um prato de doce ou salgado ou fruta para uma mesa coletiva de lanche.

Poderão participar crianças de 6 a 12 anos.

Capoeira	DIA	DISPUTAS
CAP	31/08 (Sábado)	Das 9h00 às 12h00

Os capoeiristas deverão chegar com 30 minutos de antecedência para melhor organização da atividade.

CUBO MÁGICO

O Campeonato Interescolar de Cubo Mágico está na sua 7ª edição e será sediado no Colégio Rainha da Paz dentro dos 40º Jogos de Integração e acontecerá no dia **14 de setembro a partir das 13 horas**.

As equipes devem ser formadas por no máximo 10 alunos do Ensino Fundamental, Médio ou Técnico.

Cada equipe deverá resolver 50 cubos mágicos no menor tempo possível.

Os 50 cubos serão fornecidos pelos organizadores do campeonato, mas a escola pode trazer seus próprios cubos, desde que aprovados pela comissão organizadora. Os juízes embaralharão os 50 cubos usando o [TNoodle](#), programa utilizado nos campeonatos oficiais da [Associação Mundial do Cubo Mágico](#) (WCA) e todas as equipes receberão os cubos embaralhados da mesma forma. O cronômetro será fornecido pelos juízes.

Os 50 cubos são colocados sobre uma mesa de aproximadamente um metro quadrado (1m²) e os alunos devem estar a pelo menos um metro (1m) de distância da mesa. Quando o capitão da equipe disser que a equipe está pronta, o juiz autoriza a aproximação do capitão que iniciará o cronômetro e os competidores podem começar a resolver os cubos. Os cubos resolvidos devem ser colocados em 5 fileiras de 10 cubos e quando o 50º cubo é colocado sobre a mesa, o capitão parará o cronômetro.

O tempo é anotado pelo juiz para posterior classificação das equipes. O limite máximo de tempo é de 10 minutos e caso a equipe não termine de resolver todos os cubos nesse tempo, o juiz anotará a quantidade de cubos resolvidos nesse tempo. Todas as equipes terão apenas uma chance para resolver os 50 cubos. Para classificar um cubo como resolvido, serão usadas as [regras oficiais](#) da [Associação Mundial do Cubo Mágico](#) (WCA), ou seja, para cada cubo que faltar o giro de apenas uma das faces para atingir o estado resolvido, será adicionada uma penalidade de dois segundos no tempo total.

Se o tempo for parado e algum cubo não estiver completamente resolvido (com exceção dos que faltam apenas o giro de uma das faces), a equipe pode escolher um aluno para resolver os cubos que faltarem. O tempo que ele demorar será adicionado ao tempo total, com mais uma penalidade de um minuto.

Se uma peça de um cubo se soltar, a equipe pode recolocar a peça e se no final o cubo tiver uma configuração impossível de se resolver, os competidores podem retirar até quatro peças do cubo e colocá-las no lugar corretamente.

Vence a equipe que resolver os cubos no menor tempo depois de acrescida as penalidades necessárias.

A três escolas de melhor classificação receberão troféus e medalhas específicas.

Esse evento tem um custo de R\$ 40,00 (Quarenta reais) por equipe de no máximo 10 jogadores.

As inscrições devem ser realizadas pelo e-mail rafael@cinoto.com.br

Para mais informações acesse o site

<http://www.cinoto.com.br/website/index.php/inter2017>

ESCALADA ESPORTIVA

A modalidade Escalada Esportiva acontecerá no formato de Festival e todas as crianças serão premiadas igualmente por participar das atividades do evento.

Os atletas que confirmarem a participação devem colaborar com um prato de doce ou salgado ou fruta para uma mesa coletiva de lanche.

Poderão participar crianças de 6 a 12 anos.

Escalada Esportiva – 31 de agosto		
Pré-Petiz	6 a 8 anos	14h
Petiz	9 a 10 anos	15h
Pré-Mirim	11 a 12 anos	15h

Os escaladores deverão chegar com 30 minutos de antecedência para melhor organização da atividade.

Será realizado, para todas as categorias, um festival disputado em 15 *boulders* (vias curtas com colchão para segurança) com graduações diferenciadas.

Cada atleta terá um período de 1 (uma) hora para entrar nas vias e, desta forma, totalizar a maior quantidade de *boulders* possíveis.

Segurar em partes do muro ou agarras que não fazem parte das demarcadas no *boulder*, será considerada “Tentativa Interrompida” (sem perda dos *boulders* até o momento):

FUTSAL

Não são permitidas inscrições de atletas vinculados a federações da modalidade ou correlatas (Ex.: Futsal /Futebol de Campo).

FUTSAL FEMININO	Sub 13F – Sub 15F – Sub 18F
Formato	Tradicional feminino
Quantidade de atletas por equipe	Mínimo 5 – Máximo 10 (O Colégio Rainha da Paz poderá inscrever mais do que o limite máximo de atletas)
Tempo de jogo	2 x 15 minutos
Intervalo	3 minutos
Tempo técnico	1 pedido por período de jogo 1 minuto
Substituição	Sem regras especiais de substituição
Bolas	S13F – Penalty Max 200 Sub 15F e Sub 18F – Penalty Max 500 ou 1000

FUTSAL MASCULINO	Sub 11 – Sub 12 – Sub 13 – Sub 14 Sub15 – Sub 16 – Sub 18
Formato	Tradicional
Quantidade de atleta por equipe	Mínimo 5 – Máximo 10 (O Colégio Rainha da Paz poderá inscrever mais do que o limite máximo de atletas)
Tempo de jogo	2 x 15 minutos (último minuto de cada tempo cronometrado)
Intervalo	3 minutos
Tempo técnico	1 pedido por período de jogo 1 minuto
Substituição	Sem regras especiais de substituição
Bolas	Sub 11 - Penalty Max 100 Sub 12 e Sub 13 – Penalty Max 200 Sub 14, 15, 16 e 18 – Penalty Max 500 ou 1000

TCHOUKBALL

TCHOUKBALL	Sub 13 – Sub 14 – Sub 17
Formato	Tradicional Misto
Quantidade de atletas por equipe	Mínimo 7 – Máximo 14 (O Colégio Rainha da Paz poderá inscrever mais do que o limite máximo de atletas)
Tempo de jogo	3 x 12 minutos
Intervalo	2 minutos
Tempo técnico	Não há
Substituição	Sem regras especiais de substituição
Bolas	Atorka nº 2

VÔLEI

Voleibol	Sub 11 e Sub 12 Feminino
Quantidade de atletas por equipe	Mínimo 6 – Máximo 12 (O Colégio Rainha da Paz poderá inscrever mais do que o limite máximo de atletas)
Tempo de jogo	Melhor de 3 sets
Set	1º e 2º sets - 21 pontos 3º set – 15 pontos
20 x 20	2 pontos de vantagem Máx 25 pontos
14 x 14	2 pontos de vantagem Máx 21 pontos
Intervalo	2 minutos
Tempo técnico	1 tempo de 30 segundos por set
Substituições	De acordo com as normas da Federação Brasileira de Voleibol
Sistema de jogo	Sub 11 F - 6-0 Saque por baixo (cada atleta pode sacar no máximo 3 vezes consecutivas) Sub 12 F - 6-0 Saque por baixo
Rede	2,10 m
Bola	Penalty 7.0

Voleibol	Sub 13 Feminino e Masculino
Sistema de disputa	Triangular
Quantidade de atletas por equipe	Mínimo 6 – Máximo 12 (O Colégio Rainha da Paz poderá inscrever mais do que o limite máximo de atletas)
Tempo de jogo	Melhor de 3 sets
Set	1º e 2º sets - 21 pontos 3º set – 15 pontos
20 x 20	2 pontos de vantagem Máx 25 pontos
14 x 14	2 pontos de vantagem Máx 21 pontos
Intervalo	2 minutos
Tempo técnico	1 tempo de 30 segundos por set
Substituições	De acordo com as normas da Federação Brasileira Voleibol
Sistema de jogo	6-0 ou 4-2 (sem infiltração) Saque por cima (não será permitido o saque com salto)
Rede	2,15 m
Bola	Penalty 7.0

Voleibol	Sub 14 Feminino e Masculino
Quantidade de atletas por equipe	Mínimo 6 – Máximo 12 (O Colégio Rainha da Paz poderá inscrever mais do que o limite máximo de atletas)
Tempo de jogo	Melhor de 3 sets
Set	1º e 2º sets - 21 pontos 3º set – 15 pontos
20 x 20	2 pontos de vantagem Máx 25 pontos
14 x 14	2 pontos de vantagem Máx 21 pontos
Intervalo	2 minutos
Tempo técnico	1 tempo de 30 segundos por set
Substituições	De acordo com as normas da Federação Brasileira de Voleibol

Sistema de jogo	6-0 ou 4-2 (sem infiltração) Saque por cima (não será permitido o saque com salto)
Rede	Feminino – 2,15m Masculino - 2,25 m
Bola	Penalty 7.0

Voleibol	Sub 16 Feminino e Masculino
Quantidade de atletas por equipe	Mínimo 6 – Máximo 12 (O Colégio Rainha da Paz poderá inscrever mais do que o limite máximo de atletas No masculino podem ser inscritos até 3 atletas sub 17)
Tempo de jogo	Melhor de 3 sets
Set	1º e 2º sets - 21 pontos 3º set – 15 pontos
20 x 20	2 pontos de vantagem Máx 25 pontos
14 x 14	2 pontos de vantagem Máx 21 pontos
Intervalo	2 minutos
Tempo técnico	1 tempo de 30 segundos por set
Substituições	De acordo com as normas da Federação Brasileira de Voleibol
Sistema de jogo	Livre Saque – livre
Rede	Sub 16 F - 2,20 m Sub 16 M – 2,35
Bola	Penalty 7.0