

## JOGOS ESCOLARES DE PELOTAS Regulamento JEPel 2017

### DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º** - Este regulamento é o conjunto de disposições que regem as competições dos Jogos Escolares de Pelotas 2017 - JEPel 2017.

Parágrafo 1º - Junto com este regulamento serão utilizadas as regras oficiais das federações gaúchas de Atletismo, Basquetebol, Ciclismo, Futsal, Handebol, Rugby, Skate, Voleibol e Xadrez.

Parágrafo 2º - Em caso de conflito entre as regras das modalidades esportivas em disputa com o regulamento dos Jogos Escolares de Pelotas 2017, prevalecerá o disposto neste regulamento.

**Art. 2º** - Os Jogos Escolares de Pelotas 2017 são uma competição promovida e coordenada pela Secretaria Municipal de Educação e Desporto (SMED). A organização e execução técnica e administrativa será efetuada pela SMED.

**Art. 3º** - Os participantes aderem incondicionalmente a este Regulamento, bem como as atualizações e ajustamentos das regras de jogo como prévia e imperiosa condição para participação nos jogos.

**Art. 4º** - Este Regulamento não poderá ser alterado, após sua divulgação e início da competição, de modo a assegurar transparência e aplicabilidade uniforme das normas a todos os disputantes. Caso seja necessário a organização dos Jogos Escolares de Pelotas poderá:

a) Expedir atos administrativos a fim de disciplinar as questões pertinentes aos jogos;

**Art. 5º** - As escolas e instituições de ensino participantes dos Jogos Escolares de Pelotas reconhecem, concordam e se comprometem a acatar medidas disciplinares aplicadas pelo Departamento de Desporto e Lazer da SMED, conforme as disposições previstas neste Regulamento, como única e definitiva instância para as questões referentes à competição, desistindo assim de valer-se, para esses fins, de órgãos da Justiça Desportiva ou comum, diretamente ou através de terceiros.

**Art. 6º** - Além dessa cláusula compromissória voluntária obrigam-se os participantes dos Jogos Escolares de Pelotas a:

a) - Participar das partidas nas datas, locais e horários marcados pelas tabelas oficiais, as quais serão divulgadas através do e-mail: [smedjepel@gmail.com](mailto:smedjepel@gmail.com) e do site <http://www.pelotas.com.br/educacao/jepel/>

b) - Admitir e aceitar as modificações da tabela, em todas as fases, quando tomadas pela coordenação da competição, que procurarão beneficiar o bom andamento da competição.

Parágrafo Único - Quando por qualquer motivo, as escolas participantes da competição necessitarem modificar a tabelas de jogos, ficarão sob responsabilidade das mesmas realizar o contato e obter o aceite das demais escolas envolvidas na rodada/jogos e a aprovação da comissão organizadora. A submissão das propostas de modificações deverá ser encaminhada a comissão organizadora no prazo mínimo de 48h de antecedência do horário previsto para a realização da rodada/jogos, sob pena ter a solicitação indeferida.

### DA COORDENAÇÃO E COMISSÕES

**Art. 8º** - A Secretaria Municipal de Educação e Desporto (SMED) terá como competência:

a) Ordenar a execução do evento;

b) Nomear auxiliares profissionais e assessores;

c) Nomear tantas comissões e subcomissões quantas forem necessárias para a realização dos jogos;

d) Superintender as providências deste Regulamento;

e) Resolver casos omissos.

### DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÕES

**Art. 9º** - Nos Jogos Escolares de Pelotas poderão participar escolas da Rede Pública e Privada de Ensino Fundamental e Médio de Pelotas, que formarão equipes exclusivamente com seus alunos regularmente matriculados e frequentando as aulas, nas modalidades de Atletismo, Basquetebol, Ciclismo, Futsal, Handebol, Rugby Tag, Skate, Voleibol e Xadrez.

Parágrafo 1º - Não será permitida a participação de aluno do naipe masculino no naipe feminino e vice-versa.

**Art. 10º** - Nos esportes coletivos as escolas serão divididas em dois grupos conforme segue abaixo:

a) Escolas particulares e federais serão enquadradas no grupo "A".

b) Escolas municipais e estaduais poderão optar entre participar no grupo "A" ou "B".

Parágrafo 1º - À Secretaria Municipal de Educação e Desporto (SMED) reserva-se o direito de determinar o grupo de uma escola quando julgar que isto resultará em benefício à competição.

Parágrafo 2º - As escolas que se enquadram no grupo B, podem disputar em modalidades diferentes nos dois grupos. Ex: disputar o Vôlei no grupo "B" e Handebol no grupo "A".

Parágrafo 3º - Nos esportes coletivos e no atletismo cada escola poderá inscrever no máximo duas equipes por modalidade, categoria e naipe, sendo que as duas equipes deverão disputar no mesmo grupo, "A" ou "B".

**Art. 11º** - Os alunos serão divididos nas seguintes categorias:

<p><b>MODALIDADES COLETIVAS</b> (Voleibol, Handebol, Futsal, Basquete) Pré mirim: nascidos entre 2006 e 2008 Mirim: nascidos entre 2004 e 2007; Infantil: nascidos entre 2002 e 2005; Juvenil: nascidos entre 2000 e 2004.</p>	<p><b>XADREZ</b> Iniciantes: nascidos em 2009 e 2010 Pré Mirim: nascidos entre 2006 e 2008 Mirim: nascidos em 2004 e 2005 Infantil: nascidos em 2002 e 2003 Juvenil: nascidos em 2000 e 2001</p>
<p><b>ATLETISMO</b> Pré mirim: nascidos entre 2006 e 2008 Mirim: nascidos em 2004 e 2005; Infantil: nascidos em 2002 e 2003; Juvenil: nascidos em 2000 e 2001.</p>	<p><b>TAEKWONDO</b> Pré Mirim: nascidos entre 2008 e 2010 Mirim: nascidos em 2006 e 2007 Infantil: nascidos em 2003 e 2005 Juvenil: nascidos em 2000 e 2002</p>
<p><b>PARATLETISMO</b> Única: nascidos entre 2000 e 2005</p>	<p><b>RUGBY</b> Iniciantes: nascidos entre 2008 e 2010 (<b>MISTO</b>) Pré mirim: nascidos em 2006 e 2008 Mirim: nascidos entre 2004 e 2007; Infantil: nascidos entre 2002 e 2005; Juvenil: nascidos entre 2000 e 2004.</p>
<p><b>CROSS COUNTRY</b> Iniciantes: nascidos em 2009 e 2010 Pré Mirim: nascidos entre 2006 e 2008 Mirim: nascidos em 2004 e 2005 Infantil: nascidos em 2002 e 2003 Juvenil: nascidos em 2000 e 2001</p>	<p><b>SKATE</b> Iniciantes: nascidos em 2009 e 2010 Pré Mirim: nascidos entre 2006 e 2008 Mirim: nascidos em 2004 e 2005 Infantil: nascidos em 2002 e 2003 Juvenil: nascidos em 2000 e 2001</p>
<p><b>RÚSTICA</b> 02/07 - JUNTO A COMEMORAÇÃO DO ANIVERSÁRIO DE PELOTAS Pré mirim: nascidos entre 2006 e 2008 Mirim: nascidos em 2004 e 2005; Infantil: nascidos em 2002 e 2003; <b>Juvenil: nascidos em 2000 e 2001.</b></p>	<p><b>CICLISMO</b> Iniciantes: nascidos em 2009 e 2010 Pré Mirim: nascidos entre 2006 e 2008 Mirim: nascidos em 2004 e 2005 Infantil: nascidos em 2002 e 2003 Juvenil: nascidos em 2000 e 2001</p>

Parágrafo 1º- Nenhum aluno poderá participar por mais de uma escola, ainda que regularmente matriculado, mesmo que em modalidades diferentes. Será considerada como opção do aluno à primeira escola que ele efetivamente defender na competição (deverá ser apresentado junto com a inscrição atestado de frequência e de notas das avaliações já feitas nesta escola por este aluno no corrente ano), se participar por outra será considerada na segunda como inscrição irregular.

Parágrafo 2º- Não poderão participar dos jogos alunos que terminaram o Ensino Médio, mesmo que estejam frequentando cursos pré-vestibulares, profissionalizantes, estágios ou assemelhados.

Parágrafo 3º- Nos esportes coletivos os alunos poderão participar de todas as modalidades. Os inscritos em uma categoria automaticamente poderão participar das categorias acima de sua faixa etária respeitando os limites conforme disposto no artigo 11º deste regulamento. No Atletismo, Rústica, Cross Country, Ciclismo, Taekwondo, Skate e Xadrez segue o estabelecido no Regulamento Técnico específico da modalidade.

**Art. 12º** - A inscrição da escola por modalidade e com relação nominal dos alunos deverá ser feita através do site [www2.pelotas.com.br/jepel](http://www2.pelotas.com.br/jepel).

**Art. 13º** - A condição de participação da equipe é validada pelo preenchimento do formulário de inscrição no site [www2.pelotas.com.br/jepel](http://www2.pelotas.com.br/jepel) contendo: nome, número do RG ou da Certidão de Nascimento, data de nascimento. A mesma deverá ser assinada pelo Professor de Educação Física responsável, pelo (a) Secretário (a) e/ou pela Direção da Escola com o respectivo carimbo e entregue até o primeiro jogo da equipe.

Parágrafo 1º - A escola que não apresentar o Formulário de Inscrição devidamente preenchido (conforme este artigo) não poderá participar dos jogos na referida modalidade. Igualmente, os alunos que não tiverem seus dados completos nesta ficha, não poderão participar dos jogos.

Parágrafo 2º - Na categoria juvenil para participar do JEPel, todos os alunos inscritos (mesmo os alunos que são de outras categorias - infantil e mirim) deverão ser identificados no dia da competição, por um dos seguintes documentos originais, além do número do documento constar na ficha de inscrição.

I- carteira de identidade;

II- carteira de identidade militar;

III- passaporte; e

IV- carteira do trabalho original (Carteira de Trabalho e Previdência Social - CTPS) digitalizada.

**Art. 14º** - O número mínimo de alunos por equipe para que seja efetivada a inscrição de uma escola fica estabelecido conforme segue:

Futsal - 08 alunos; Basquetebol - 08 alunos; Voleibol - 09 alunos; **Handebol pré mirim 8 alunos**, mirim, infantil e juvenil - 11 alunos, Rugby - 06 alunos.

Parágrafo 1º- O número máximo de alunos que poderão ser inscritos por equipe, naipes e categoria é de 20 (vinte) alunos.

Parágrafo 2º- Após o envio das inscrições em hipótese alguma poderá haver substituição dos nomes. A inclusão de novos alunos, até o número máximo estabelecido no § 1º do Art. 14º, deverá ser feita através de documento por escrito referendado pela direção da escola até o final da fase classificatória, conforme estabelecido nas tabelas de jogos das modalidades específicas.

**Art. 15º** - Nas modalidades coletivas todos os alunos registrados em súmula deverão jogar, atendendo as particularidades do Regulamento Técnico de cada modalidade.

Parágrafo Único - O não cumprimento deste artigo implica perda de pontos no jogo, partida ou classificação.

### **DAS TRANSFERÊNCIAS**

**Art. 16º** - Os alunos transferidos de escola durante a realização dos jogos, que já tiverem participado de uma partida, jogo ou prova, por sua escola de origem, ficarão impedidos de participar na competição pela nova escola.

### **DO SISTEMA DISCIPLINAR E JUSTIÇA DESPORTIVA**

**Art. 17º** - O professor de Educação Física e o diretor da escola serão responsáveis pela constituição de suas equipes, pela fidedignidade e veracidade das informações prestadas a organização dos jogos, pelo cumprimento do presente regulamento e pelas condutas disciplinares dos alunos e demais representantes da escola (pais, alunos e funcionários) que estiverem torcendo pela escola nos ginásios, campos e demais locais de competição. Também será de responsabilidade da escola a participação dos alunos nos jogos, partidas e provas.

**Art. 18º** - Os alunos, professores, pais de alunos e funcionários das escolas participantes dos jogos, obrigar-se-ão a respeitar os princípios disciplinares deste regulamento, sendo a escola responsabilizada por suas atitudes ou danos causados dentro ou fora dos locais de competição. Salientamos que na ausência da direção da escola, o professor citado no artigo anterior é o representante da direção no local dos jogos.

Parágrafo Único - Toda a pessoa vinculada à Escola participante dos jogos, direta ou indiretamente (direção, professor, pais de aluno, alunos e funcionários), ao cometer alguma irregularidade, será sancionado pela comissão organizadora conforme os preceitos do artigo 21º deste regulamento. Não podendo ser aplicada punição a esta pessoa, por qualquer motivo, deverá ser responsabilizada a Direção da Escola ao qual aquela pertença.

**Art. 19º** - Para compor a comissão técnica das equipes participantes, somente poderão ser inscritos professores de Educação Física licenciados, acadêmicos de Educação Física ou provisionados na modalidade específica de atuação e os diretores das escolas.

Parágrafo 1º - Fica vetado que pais de alunos ou qualquer outra pessoa que não as anteriormente citadas desenvolvam o papel de técnico da equipe e permaneçam dentro dos locais de competição.

Parágrafo 2º - Quando a escola ficar impossibilitada de cumprir com o disposto no artigo 19º do presente regulamento, a mesma poderá designar professores de outras disciplinas devidamente identificados e referendados pela direção, assumindo este a condição de representante da escola nos locais de competição.

Parágrafo 3º - Caso alguma escola apresente massagista, com formação comprovada, será a este permitido realizar atendimento aos alunos quando necessário, mas o mesmo não poderá permanecer no banco de reservas.

**Art. 20º** - Será eliminada a equipe que:

- a) perder mais de um jogo por W.O. (caracteriza-se como W.O. não ter o número mínimo, conforme regulamento técnico específico, para iniciar a partida, no horário estabelecido na programação de jogos).
- b) se recusar, sob qualquer pretexto, a iniciar ou continuar o jogo.
- c) não cumprir o Art. 13º, Parágrafo Único deste Regulamento.

Parágrafo 1º- Para efeito de classificação ou pontuação, o resultado do primeiro W. O. será de acordo com a regra de cada desporto.

Parágrafo 2º- As equipes terão até 10 minutos após o horário marcado para o início do jogo como tempo de tolerância para se fazer presente e em condições para iniciar o jogo. Transcorrido o tempo estabelecido pelo regulamento fica a critério da comissão organizadora, bem como seus representantes oficiais, a homologação do W.O.

**Art. 21º** - Durante a realização dos jogos, as punições para sanção de atos de indisciplina e irregularidades técnicas e administrativas serão efetivadas pela organização da competição. Todas as ocorrências disciplinares e irregularidades serão apuradas observando-se o presente regulamento, as regras oficiais das Federações Esportivas e o Código Desportivo do SMED.

Parágrafo Único - A premissa básica para a aplicação das punições terá o caráter formativo e socializador ao penalizar os alunos e o caráter profissional e ético ao penalizar professores e demais pessoas identificadas como representante das escolas que, direta ou indiretamente estiverem ligados aos jogos.

**Art. 22º** - As escolas participantes dos Jogos Escolares de Pelotas 2017 poderão protestar, por escrito, dentro do prazo de 48 horas após o término do jogo, partida ou prova em questão, através de seu Diretor ou representante credenciado.

Parágrafo 1º - A escola protestante deverá, dentro do prazo estabelecido, apresentar toda a documentação comprobatória das irregularidades que alegar.

Parágrafo 2º - Comprovadas as irregularidades, os responsáveis estarão sujeitos às penalidades descritas no Código Desportivo da SMED conforme disposto no artigo 21º do presente regulamento.

**Art. 23º** - Toda punição aplicada a professores, alunos, funcionários e demais representantes das escolas será encaminhada pela Comissão organizadora, através de formulário específico, à direção da Escola ou Entidade a qual pertencem os infratores, para devido registro e providências administrativas.

## **DAS INFRAÇÕES EM GERAL**

Todo e qualquer participante dos jogos estará sujeito à penalidade se:

- Danificar praças de desportos, sede ou dependências da mesma.

**PENA:** A entidade por ele representada deverá arcar com as despesas que forem necessárias para repor e/ou consertar o bem danificado.

## **DAS INFRAÇÕES DOS ATLETAS**

- Proceder de forma desleal ou inconveniente durante a competição.

**PENA:** O aluno ficará suspenso do evento, de forma preventiva, independente da modalidade, até que o fato seja avaliado pela Comissão Disciplinar

- Tentar e/ou agredir fisicamente a equipe de arbitragem, aluno/atleta de sua equipe, da equipe adversária e ou qualquer outra pessoa envolvida de alguma forma na realização do evento.

**PENA:** O aluno ficará suspenso do evento, de forma preventiva, independente da modalidade, até que o fato seja avaliado pela Comissão disciplinar.

Parágrafo único: para os efeitos do disposto neste artigo, o árbitro e seus auxiliares são considerados em função desde a escalação até 24 horas após o término do evento.

- Praticar jogada violenta.

**PENA:** O aluno ficará suspenso do evento, de forma preventiva, independente da modalidade, até que o fato seja avaliado pela Comissão disciplinar.

- O aluno que for “expulso” por ter cometido falta e/ou atitude que possa ser caracterizada pela comissão organizadora do evento, como:

- ofensiva;

- agressiva;

- perigosa;

- premeditada.

**PENA:** O aluno ficará suspenso do evento, de forma preventiva, independente da modalidade, até que o fato seja avaliado pela Comissão disciplinar.

## **DAS INFRAÇÕES DOS DIRIGENTES E PROFESSOR/TÉCNICO**

- Sugerir, omitir-se, e/ou insuflar alunos, público, e torcedores a agredir fisicamente e verbalmente árbitros, ou qualquer pessoa ligada à Comissão organizadora dos Jogos.

**PENA:** O dirigente e/ou professor ficará suspenso do evento de forma preventiva, independente da modalidade até que o fato seja avaliado pela Comissão disciplinar.

## **DAS INFRAÇÕES DE EQUIPES**

- Inscrever em sua equipe aluno em desacordo com o Regulamento Geral

**PENA:** Eliminação da equipe, em todas as atividades relacionadas ao JEPEL 2017, na referente modalidade e categoria.

- Disputar um ou mais jogos com aluno relacionado em súmula e que esteja em cumprimento de punição.

**PENA:** Eliminação da equipe do restante da competição, na referida modalidade e categoria.

## **DA PREMIAÇÃO**

**Art. 24º** - Nas modalidades coletivas (Basquetebol, Futsal, Handebol, Voleibol) serão premiadas com medalhas, as escolas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares de cada categoria e troféus as escolas classificadas em 1º e 2º lugares de cada categoria e naipes nos grupos “A” e “B”. Nas modalidades Atletismo (Provas de Pista e Campo, Paratletismo, Rústica e Cross Country) serão premiados com medalhas os alunos que no final de cada competição obtiverem os 1º, 2º e 3º lugares em cada prova e naipes e premiadas com troféus as escolas que após o somatório geral de pontos, obtiverem o 1º, 2º e 3º lugares por categoria e naipes.

Na modalidade Xadrez serão premiadas com medalhas, os alunos classificadas em 1º, 2º e 3º lugares de cada categoria e naipes e premiadas com troféus as escolas que após o somatório geral de pontos, obtiverem o 1º, 2º e 3º lugares por categoria e naipes.

## **CAMPEÃO GERAL**

Serão premiadas com troféus as escolas que após o somatório geral de pontos em todas as modalidades, categorias e naipes obtiverem o 1º, 2º e 3º lugares. Para esta premiação será utilizada a seguinte contagem de pontos: 1º lugar - 10 pontos; 2º lugar - 06 pontos; 3º lugar - 04 pontos; 4º lugar - 03 pontos; 5º lugar - 02 pontos; 6º lugar - 01 ponto

## **REGULAMENTO TÉCNICO DA MODALIDADE DE ATLETISMO**

**Art. 25º** - No atletismo, a contagem de pontos, em todas as prova, será a seguinte:

1º lugar - 10 pontos; 2º lugar - 6 pontos; 3º lugar - 4 pontos; 4º lugar - 3 pontos; 5º lugar - 2 pontos; 6º lugar - 1 ponto

Parágrafo 1º - No revezamento Juvenil Misto a contagem de pontos será computada para ambos os gêneros. (Por exemplo o campeão somara 10 pontos no Masculino e 10 pontos no Feminino e assim sucessivamente até o sexto colocado.

**Art. 26º** - A modalidade de atletismo será desenvolvida de acordo com as regras em vigor da Federação de Atletismo do Estado do Rio Grande do Sul e pelo que dispuser este regulamento.

**Art. 27º** - A modalidade de Atletismo terá as seguintes provas:

Pré Mirim	Mirim	Infantil	Juvenil
50 m rasos 500 m rasos Revezamento 4x50 m Salto em Distância Salto em Altura Lançamento da Pelota 250 - g	60 m rasos 150 m rasos 800 m rasos Revezamento 4x50 m Salto em Altura Salto em Distância Arremesso do Peso - 3 kg Lançamento do disco - 750 g Marcha 800 m	75 m rasos 250 m rasos 1.000 m rasos Revezamento 4x75m Salto em Altura Salto em Distância Arremesso do Peso - 4 kg masc. 3 kg fem. Lançamento do Disco 1 kg Marcha 1.000 m	100 m rasos 400 m rasos 1.500 m rasos Revezamento 4x100 m misto Salto em Altura Salto em Distância Arremesso do Peso - 5 kg masc. e 4 kg fem. Lançamento do Disco - 1,5 Kg masc. 1 kg fem. Marcha 1.500 m

**Art. 28º** - Após a inscrição no site, a ficha de inscrição deverá ser entregue no dia da competição.

Parágrafo 1º - Cada Escola poderá participar com até 03 atletas nas provas de pista e com até 02 atletas nas provas de campo. No revezamento cada escola poderá participar com 01 equipe.

Parágrafo 2º - Cada escola poderá inscrever até 02 atletas reservas por prova individual e até 04 reservas no revezamento.

Parágrafo 3º - Cada aluno poderá participar de no máximo 02 (duas) provas individuais mais 01 (um) revezamento.

Parágrafo 4º - Na Rústica e no Cross Country não haverá limite de atletas por escola.

**Art. 29º** - No Atletismo o aluno poderá participar somente de sua categoria de origem.

**Art. 30º** - Após a inscrição os alunos só poderão ser substituídos por seus respectivos reservas.

#### **REGULAMENTO TÉCNICO DA MODALIDADE DE PARATLETISMO**

**Art. 31º** - Poderão participar alunos dos gêneros: masculino e feminino, com deficiência física, intelectual, visual e auditiva.

**Art. 32º** - Os alunos serão classificados de acordo com a Classificação Funcional, ou CID.

Parágrafo 1º - Na ficha de inscrição obrigatoriamente devesse indicar o CID do aluno.

**Art. 33º** - As provas a serem realizadas de acordo com a classificação funcional e categorias serão:

Visual	Intelectual	Físico Membros Inferiores	Físico Membros Superiores	Cadeirante	Surdos
100 m rasos 800 m rasos Salto em Distancia Arremesso do Peso - 4 kg masc. - 3 kg fem.	100 m rasos 800 m rasos Salto em Distancia Arremesso do Peso - 4 kg masc. - 3 kg fem.	100 m rasos 800 m rasos Salto em Distancia Arremesso do Peso - 4 kg masc. - 3 kg fem.	100 m rasos 800 m rasos Salto em Distancia Arremesso do Peso - 4 kg masc. - 3 kg fem.	100 m rasos 800 m rasos Arremesso do Peso - 4 kg masc. - 3 kg fem.	100 m rasos 800 m rasos Salto em Distancia Arremesso do Peso - 4 kg masc. - 3 kg fem.

Parágrafo 1º - Os alunos cadeirantes só poderão participar das provas de pista, os que possuem cadeira própria.

Parágrafo 2º - Os alunos cadeirantes na prova de arremesso do Peso, poderão participar com cadeira própria ou cedida.

Parágrafo 3º - Nas provas de pista todos os alunos da categoria com deficiência visual só poderão participar utilizando venda e cada um com seu guia.

**Art. 34º** - A contagem de pontos, em todas as prova, será a seguinte:

1º lugar - 10 pontos; 2º lugar - 6 pontos; 3º lugar - 4 pontos; 4º lugar - 3 pontos; 5º lugar - 2 pontos; 6º lugar - 1 ponto

Parágrafo 1º - Em cada prova os alunos poderão ser agrupados com outras categorias, mas, para efeito de classificação, será considerada a sua categoria de origem.

**Art. 35º** - Todas as provas de pista serão realizadas em séries finais.

**Art. 36º** - Não há limite de provas por aluno

**Art. 37º** - Todas as provas de pista serão realizadas em final direta por tempo, não sendo realizadas séries classificatórias.



## REGULAMENTO ESPECÍFICO - RÚSTICA

**Art. 38º** - A Rústica será realizada dentro da Corrida Alusiva ao aniversário de Pelotas no dia 02/07/2017 às 9h30 min. As inscrições serão feitas através do site [www2.pelotas.com.br/jepel](http://www2.pelotas.com.br/jepel), com o período de inscrições será divulgado posteriormente.

**Art. 39º** - As Categorias e Distancias

Pré mirim	Mirim	Infantil	Juvenil
500 metros	1 km	2 km	2 km

**Art. 40º** - Pontuação

A contagem de pontos, nas categorias Pré mirim, Mirim, Infantil e Juvenil será a seguinte:

1º - 30 pontos	6º - 18 pontos	11º - 10 pontos	16º - 05 pontos
2º - 26 pontos	7º - 16 pontos	12º - 09 pontos	17º - 04 pontos
3º - 24 pontos	8º - 14 pontos	13º - 08 pontos	18º - 03 pontos
4º - 22 pontos	9º - 12 pontos	14º - 07 pontos	19º - 02 pontos
5º - 20 pontos	10º - 11 pontos	15º - 06 pontos	20º - 01 ponto

Parágrafo 1º - Será somada a pontuação de cada atleta a escola que o mesmo estiver representando para a pontuação geral do JEPEL de Atletismo segue:

Maior número de pontos = 10 pontos;

2º maior pontuação = 6 pontos

3º maior pontuação = 4 pontos;

4º maior pontuação = 3 pontos;

5º maior pontuação = 2 pontos;

6º maior pontuação = 1 ponto.

**Art. 41º** - Premiação

Medalhas de participação a todos que completarem a prova.

## REGULAMENTO ESPECÍFICO - CROSS COUNTRY

**Art. 42º** - A 5ª Corrida Cross Country Jogos Escolares Pelotas consiste em uma modalidade esportiva similar às corridas de rua, porém realizadas em terreno não pavimentado, contendo em seus percursos obstáculos naturais a serem transpostos pelos atletas com distâncias distintas de acordo com ano de nascimento.

**Art. 43º** - A corrida Cross-Country Jogos Escolares Pelotas será realizada dentro da 5ª Corrida Mais Bonito Monte no dia 07 Outubro de 2017 a partir das 15 h. As inscrições serão feitas através do site [www2.pelotas.com.br/jepel](http://www2.pelotas.com.br/jepel), com o período de inscrições será divulgado posteriormente.

**Art. 44º** - As Categorias e Distancias

Iniciantes	Pré mirim	Mirim	Infantil	Juvenil
250 metros	500 metros	1 km	2 km	2 km

**Art. 45º** - Pontuação

A contagem de pontos, por prova nas categorias Iniciantes, Pré mirim, Mirim, Infantil e Juvenil será a seguinte:

1º - 30 pontos	6º - 18 pontos	11º - 10 pontos	16º - 05 pontos
2º - 26 pontos	7º - 16 pontos	12º - 09 pontos	17º - 04 pontos
3º - 24 pontos	8º - 14 pontos	13º - 08 pontos	18º - 03 pontos
4º - 22 pontos	9º - 12 pontos	14º - 07 pontos	19º - 02 pontos
5º - 20 pontos	10º - 11 pontos	15º - 06 pontos	20º - 01 ponto

Parágrafo 1º - Será somada a pontuação de cada atleta a escola que o mesmo estiver representando para a pontuação geral do JEPEL de Atletismo segue:

Maior número de pontos = 10 pontos;

2º maior pontuação = 6 pontos

3º maior pontuação = 4 pontos;

4º maior pontuação = 3 pontos;

5º maior pontuação = 2 pontos;

6º maior pontuação = 1 ponto.

**Art. 46º** - Premiação

Medalhas de Participação a todos que completarem a prova.

## REGULAMENTO TÉCNICO DA MODALIDADE DE BASQUETEBOL

**Art. 47º** - Na modalidade de Basquetebol a contagem de pontos para efeito de classificação terá o seguinte valor:

Vitória - 2; Derrota - 1; Derrota por WO - 0

**Art. 48º** - A modalidade de Basquetebol será desenvolvida de acordo com as regras em vigor da Federação Gaúcha de Basquetebol e pelo que dispuser este regulamento.

**Art. 49º** - O material esportivo será oferecido pela organização da competição e nomenclatura das bolas para as categorias em disputa será conforme segue abaixo:

Mirim Masculino; Mirim Feminino; Infantil Feminino; Juvenil Feminino - Oficial Pró 6.4

Infantil Masculino; Juvenil Masculino - Oficial Masculino Pró 7.5

**Art. 50º** - Os jogos de Basquetebol serão divididos em 03 (três) períodos, de 06 (seis) minutos cronometrados e troca de lado entre o 1º e o 2º períodos e novo sorteio para realização do 3º e último período. Cada equipe terá direito a três (03) pedidos de tempo por jogo. Sendo no máximo um (01) pedido de tempo por período

Parágrafo 1º - Na necessidade de disputa de prorrogação, esta será de três (03) minutos cronometrados. Serão disputadas tantas prorrogações forem necessárias para que haja um vencedor de uma partida.

Parágrafo 2º - Na necessidade de disputa de prorrogação, cada equipe terá direito a um pedido de tempo técnico em cada prorrogação.

**Art. 51º** - O número mínimo de jogadores para iniciar uma partida é de (05) cinco, podendo ser inscritos em súmula até (15) quinze.

Parágrafo 1º - Todos os alunos inscritos em súmula deverão participar do jogo, sendo que cada um poderá participar, no máximo, em dois (02) períodos.

Parágrafo 2º - O aluno poderá ser substituído durante um período, neste caso contará para ambos a participação naquela etapa.

Parágrafo 3º - Toda a substituição deverá ser comunicada ao apontador e realizada na zona de substituição o mais próximo da mesa de arbitragem.

Parágrafo 4º - A equipe que jogar sem cumprir este artigo marcará zero ponto para a classificação, mas não será desclassificada podendo cumprir seus demais jogos. Cabe ao professor responsável pela equipe o controle do cumprimento deste artigo.

Parágrafo 5º - A arbitragem deverá fazer o registro em súmula caso um aluno inscrito em súmula não participe do jogo ou participe nos 03 (três) tempos e comunicar aos professores das escolas envolvidas.

**Art. 52º** - No caso de empate na contagem geral proceder-se-á da seguinte maneira:

I - Entre Duas Equipes

A decisão será pelo resultado do confronto direto já realizado no turno ou chave. Em caso de somente haver duas equipes inscritas, e cada uma ganhar um jogo, serão utilizados os critérios do item II deste artigo.

II - Entre Três ou mais Equipes

Será decidido pelos seguintes critérios:

a) Saldo favorável de cestas nos jogos realizados entre as equipes empatadas, no turno ou chave;

b) Pela cesta "average" nos jogos realizados entre as equipes empatadas no turno ou chave;

c) Saldo favorável de cestas em todos os jogos realizados pelas equipes, no turno ou chave;

d) Pela cesta "average" de todos os jogos realizados pelas equipes empatadas no turno ou chave;

e) Sorteio

## REGULAMENTO TÉCNICO DA MODALIDADE DE FUTSAL

**Art. 54º** - Nas modalidades de Futsal, a contagem de pontos para efeito de classificação terá o seguinte valor:

Vitória - 3; Empate - 1; Derrota - 0

**Art. 55º** - A modalidade de Futsal dos Jogos será desenvolvida de acordo com as regras em vigor na Federação Gaúcha de Futsal e pelo que dispuser este regulamento.

**Art. 56º** - O material esportivo será oferecido pela organização da competição e nomenclatura das bolas para as categorias em disputa será conforme segue abaixo:

Mirim Masculino; Mirim Feminino e Infantil Feminino           Top 400

Infantil Masculino; Juvenil Masculino e Juvenil Feminino    Top 600

**Art. 57º** - Os jogos de Futsal serão divididos em três (03) períodos de dez (10) minutos corridos. O último minuto do terceiro tempo e da prorrogação serão cronometrados, no restante do jogo cronômetro será parado somente na cobrança de tiros livres dos 10 metros, pênaltis, pedidos de tempo ou por determinação da arbitragem. Para efeito de lado da quadra, as equipes deverão trocar de lado entre o primeiro (1º) e o segundo (2º) período e, um novo sorteio deverá ser realizado para o terceiro (3º) período.

Parágrafo Único - Cada equipe terá direito a três (03) pedidos de tempo técnico por jogo. Sendo no máximo um (01) pedido de tempo por período.

**Art. 58º** - O número mínimo de jogadores para iniciar uma partida é de (03) três, podendo ser inscritos em súmula até (15) quinze.

Parágrafo 1º - Todos os alunos inscritos em súmula deverão participar do jogo, sendo que cada um poderá participar, no máximo, em dois (02) períodos.

Parágrafo 2º - O aluno poderá ser substituído durante um período, neste caso contará para ambos a participação naquela etapa.

Parágrafo 3º - Toda a substituição deverá ser comunicada ao anotador e realizada na zona de substituição o mais próximo da mesa de arbitragem.

Parágrafo 4º - A equipe que jogar sem cumprir este artigo marcará zero ponto para a classificação, mas não será desclassificada podendo cumprir seus demais jogos. Cabe ao professor responsável pela equipe o controle do cumprimento deste artigo.

Parágrafo 5º - A arbitragem deverá fazer o registro em súmula caso um aluno inscrito em súmula não participe do jogo ou participe nos 03 (três) tempos e comunicar aos professores das escolas envolvidas.

**Art. 59º** - A contagem dos cartões disciplinares se fará cumulativamente e implicará em suspensão automática:

Dois cartões amarelos - 01 jogo; Um cartão vermelho - 01 jogo

**Art. 60º** - A partir da quarta (4ª) falta cumulativa de cada equipe em cada período de jogo, haverá cobrança de tiro livre direto sem formação de barreiras de atletas.

**Art. 61º** - Nas categorias **pré mirim e mirim** não será permitido aos goleiros passar a bola diretamente para a quadra adversária lançando com as mãos ou chutando uma bola que estava em suas mãos, antes que tenha tocado ao solo, em sua quadra de jogo ou em algum jogador de sua equipe ou da equipe adversária.

**Art. 62º** - Nos casos de empate a contagem geral proceder-se-á da seguinte maneira:

I - Entre Duas Equipes

- a) será decidido pelo confronto direto, no turno ou chave;
- b) maior número de vitórias, no turno ou chave;
- c) será decidido pelo maior saldo de gols, no turno ou chave;
- d) será decidido pelo maior número de gols feitos, no turno ou chave;
- e) será decidido pelo menor número de Cartões Vermelhos, no turno ou chave;
- f) será decidido pelo menor número de Cartões Amarelos, no turno ou chave;
- g) sorteio.

II - Entre Três ou mais equipes

- a) maior número de vitórias, no turno ou chave;
- b) será decidido pelo melhor saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas no turno ou chave;
- c) será decidido pelo maior número de gols feitos nos jogos realizados entre as equipes empatadas, no turno ou chave;
- d) será decidido pelo melhor saldo de gols em todos os jogos no turno ou chave;
- e) será decidido pelo maior número de gols feitos em todos os jogos no turno ou chave;
- f) será decidido pelo menor número de Cartões Vermelhos, no turno ou chave;
- g) será decidido pelo menor número de Cartões Amarelos, no turno ou chave;
- h) sorteio.

III - Em caso de Empate em jogos eliminatórios ou na Semifinal ou Final:

- a) será realizada uma prorrogação de 1 tempo de cinco (5) minutos;
- b) persistindo o empate será executada uma série de três (03) pênaltis, alternados para cada equipe;
- c) caso não seja definido um vencedor, serão cobrados alternadamente, um pênalti, por atletas diferentes que ainda não tenham executado, até surgir um vencedor. Será vedada a repetição de cobrança pelo mesmo atleta antes que todos os demais de sua equipe tenham realizado um tiro livre da marca do pênalti.

## **REGULAMENTO TÉCNICO DA MODALIDADE DE HANDEBOL**

**Art. 63º** - Na modalidade de Handebol, a contagem de pontos para efeito de classificação terá o seguinte valor:

Vitória - 3; Empate - 2; Derrota - 1; Derrota por WO - 0

**Art. 64º** - A modalidade de Handebol será desenvolvida de acordo com as regras em vigor na Federação Gaúcha de Handebol e pelo que dispuser este regulamento.

**Parágrafo 1º** - na categoria **pré mirim** os jogos serão jogados tendo cada equipe no máximo cinco jogadores em quadra.

**Art. 65º** - O material esportivo será oferecido pela organização da competição e nomenclatura das bolas para as categorias em disputa será conforme segue abaixo:

**Pré mirim Masculino; Pré mirim Feminino;** Mirim Masculino; Mirim Feminino e Infantil Feminino - H1

Infantil Masculino, Juvenil Masculino e Juvenil Feminino - H2;

**Art. 66º** - Os jogos de Handebol serão divididos em 3 períodos de dez (10) minutos com a realização da troca de lado entre o 1º e o 2º períodos e novo sorteio para o 3º e último período.

**Parágrafo Único** - Cada equipe terá direito a três (03) pedidos de tempo técnico por jogo. Sendo no máximo um (01) pedido de tempo por período. Nas fases finais, quando os jogos forem eliminatórios, em caso da necessidade de prorrogação, não será permitido o pedido de tempo técnico, ainda que o mesmo não tenha sido solicitado no último período do jogo.

**Art. 67º** - O número mínimo de jogadores para iniciar uma partida é **de (04) no pré mirim** e de (05) cinco nas demais categorias, podendo ser inscritos em súmula até (15) quinze.

**Parágrafo 1º** - Todos os alunos inscritos em súmula deverão participar do jogo, sendo que cada um poderá participar, no máximo, em dois (02) períodos.

**Parágrafo 2º** - O aluno poderá ser substituído durante um período, neste caso contará para ambos a participação naquela etapa.

**Parágrafo 3º** - Toda a substituição deverá ser comunicada ao anotador e realizada na zona de substituição o mais próximo da mesa de arbitragem.

**Parágrafo 4º** - A equipe que jogar sem cumprir este artigo marcará zero ponto para a classificação, mas não será desclassificada podendo cumprir seus demais jogos. Cabe ao professor responsável pela equipe o controle do cumprimento deste artigo.

**Parágrafo 5º** - A arbitragem deverá fazer o registro em súmula caso um aluno inscrito em súmula não participe do jogo ou participe nos 03 (três) tempos e comunicar aos professores das escolas envolvidas.

**Art. 68º** - Critérios de Desempate:

I - Entre Duas Equipes

- a) será decidido pelo confronto direto, no turno ou chave;
- b) maior número de vitórias, no turno ou chave;
- c) será decidido pelo maior saldo de gols, no turno ou chave;
- d) será decidido pelo maior número de gols feitos, no turno ou chave;
- e) será decidido pelo menor número de Cartões Vermelhos, no turno ou chave;



f) será decidido pelo menor número de Cartões Amarelos, no turno ou chave;  
g) sorteio.

II- Entre Três ou mais equipes

- a) maior número de vitórias, no turno ou chave;
- b) será decidido pelo melhor saldo de gols nos jogos entre as equipes empatadas no turno ou chave;
- c) será decidido pelo maior número de gols feitos nos jogos realizados entre as equipes empatadas, no turno ou chave;
- d) será decidido pelo melhor saldo de gols em todos os jogos no turno ou chave;
- e) será decidido pelo maior número de gols feitos em todos os jogos no turno ou chave; no turno ou chave;
- f) será decidido pelo menor número de Cartões Vermelhos, no turno ou chave;
- g) será decidido pelo menor número de Cartões Amarelos, no turno ou chave;
- h) sorteio.

III- Em caso de Empate em jogos eliminatórios ou na Semifinal ou Final:

- a) será realizada uma prorrogação de 1 tempo de 5 minutos;
- b) persistindo o empate será executada uma série de três (03) arremessos de sete metros, alternados para cada equipe;
- c) caso não seja definido um vencedor, serão cobradas alternadamente, um tiro de sete metros, por atletas diferentes que ainda não tenham executado, até surgir um vencedor. Será vedada a repetição de cobrança pelo mesmo atleta antes que todos os demais de sua equipe tenham cobrado (exceto quando a equipe adversária tiver um número de atletas inferior).

### **REGULAMENTO TÉCNICO DA MODALIDADE DE VOLEIBOL**

**Art. 69º** - Na modalidade de Voleibol, a contagem de pontos para efeito de classificação terá o seguinte valor:

Vitória - 2; Derrota - 1; Derrota por WO - 0

**Art. 70º** - A modalidade de Voleibol será desenvolvida de acordo com as regras em vigor na Federação Gaúcha de Voleibol e pelo que dispuser este regulamento.

**Art. 71º** - O material esportivo será oferecido pela organização da competição e nomenclatura das bolas para as categorias em disputa será conforme segue abaixo:

Todas as categorias Oficial Pró 7.0

**Art. 72º** - Os jogos de voleibol serão disputados em melhor de três (03) sets. Os dois primeiros em 25 (vinte e cinco) pontos e o terceiro, se necessário, em 15 pontos. Em todos os sets será necessária a diferença de dois pontos entre as equipes para o seu final.

Parágrafo Único - Cada equipe terá direito ao pedido de (02) dois tempos técnicos por set em disputa.

**Art. 73º** - O número mínimo de jogadores para iniciar uma partida, é de seis (06), podendo ser inscritos em súmula no máximo (15) quinze.

Parágrafo 1º- Para que a equipe marque pontos para a classificação geral, deverá usar pelo menos, 9 (nove) jogadores, sendo que estes deverão participar de, pelo menos, metade do primeiro ou do segundo set (será considerado metade do set, do início até uma equipe atingir o 13º ponto ou deste ponto até o final do set).

Parágrafo 2º- A equipe que jogar sem cumprir este artigo marcará zero ponto para a classificação, mas não será desclassificada podendo cumprir seus demais jogos. Cabe ao professor responsável pela equipe o controle do cumprimento deste artigo.

Parágrafo 3º- A arbitragem interromperá o 1º (primeiro) e o 2º (segundo) set, no décimo terceiro ponto para que os Professores, caso desejem, realizem as substituições.

Parágrafo 4º- Toda a substituição deverá ser comunicada ao apontador e realizada na zona de substituição o mais próximo da mesa de arbitragem.

Parágrafo 5º- Na categoria juvenil a equipe que tiver pelo menos 11 atletas, incluindo o líbero, poderá utilizá-lo e sua participação não invalidará o cumprimento deste artigo.

**Art. 74º** - A altura da rede para as diversas categorias é a seguinte:

Juvenil Masculino 2.43m; Juvenil Feminino 2.24m; Infantil Masculino 2.35m; Infantil Feminino 2.20m; Mirim Masculino 2.20m; Mirim Feminino 2.15m.

**Art. 75º** - A classificação ou desempate, entre duas ou mais equipes, obedecerá ao seguinte critério pela ordem:

- a) Confronto direto (caso haja empate entre duas equipes)
- b) Set average
- c) Pontos average
- d) Sorteio

### **REGULAMENTO TÉCNICO DA MODALIDADE DE XADREZ**

**Art. 76º** - A modalidade de Xadrez será regida pelas regras em vigor na Federação Gaúcha de Xadrez, pelo que dispuser este regulamento.

**Art. 77º** - Forma de disputa:

- a) Sistema Schuring: (todos contra todos): com até seis (6) jogadores (por categoria);
- b) Sistema Suíço: (cinco rodadas): com sete (7) ou mais jogadores (por categoria).

**Art. 78º** - Será vedada ao professor a interferência do mesmo junto à arbitragem durante a competição. Toda contestação deverá ser feita por escrito observado o que consta no art. 36º deste regulamento.

**Art. 79º** - O tempo de jogo, em todas as etapas, será:

- a) Categorias: **Iniciais, Pré Mirim e Mirim** de quinze minutos (15) para cada jogador.

b) Categorias: **Infantil e Juvenil** de vinte minutos (20) para cada jogador.

**Art. 80º** - Contagem de pontos:

a) Por partida disputada:

Vitória 1 ponto

Empate 0,5 ponto

Derrota 0 ponto

b) Para a classificação por categoria:

1º lugar - 10 pontos; 2º lugar - 06 pontos; 3º lugar - 04 pontos; 4º lugar - 03 pontos; 5º lugar - 02 pontos; 6º lugar - 01 ponto

**Art. 81º** - Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate.

No Sistema Schuring

a) sonneborn-berger: (soma de pontos dos adversários nos seguintes percentuais: 100% dos pontos dos adversários de quem venceu, 50% com quem empatou e 0% para quem perdeu);

b) número de vitórias;

c) confronto direto;

d) morte súbita do xadrez: brancas 6 minutos X Pretas 5 minutos, com a vantagem do empate para as pretas (desempate com a concordância exclusiva dos jogadores, cores por comum acordo ou sorteio das mesmas);

e) sorteio.

No Sistema Suíço

a) Milésimos Medianos: (soma total dos pontos dos adversários, porém não se acrescenta do adversário que mais pontos fez e de quem menos pontos obteve na competição);

b) Milésimos totais: (soma total dos pontos dos adversários);

c) Sonnborg-berger;

d) Número de vitórias;

e) Progressivo;

f) Confronto direto;

g) Morte súbita do xadrez: Brancas 6 minutos X 5 minutos, com a vantagem do empate para as pretas (desempate com a concordância exclusiva dos jogadores, cores por comum acordo ou sorteio das mesmas);

h) Sorteio.

## **REGULAMENTO TÉCNICO DA MODALIDADE DE RUGBY**

**Art. 82º** - Bola de Jogo:

A bola de jogo será entregue pela organização. O tamanho da bola de rugby será nº 3 para a categoria iniciação, nº 4 para as categorias pré mirim, mirim, infantil e nº 5 para a categoria juvenil.

**Art. 83º** - O número mínimo de jogadores para iniciar uma partida, é de quatro (04), podendo ser inscritos em súmula no máximo (08) oito. Poderão ser inscritos 10 jogadores na ficha de inscrição.

Parágrafo 1º - Todos os alunos inscritos em súmula deverão participar do jogo, sendo que cada um poderá participar, no máximo, em dois (02) períodos.

Parágrafo 2º - O aluno poderá ser substituído durante um período, neste caso contará para ambos a participação naquela etapa.

Parágrafo 3º - Toda a substituição deverá ser comunicada ao anotador e realizada na zona de substituição o mais próximo da mesa de arbitragem.

Parágrafo 4º - A equipe que jogar sem cumprir este artigo marcará zero ponto para a classificação, mas não será desclassificada podendo cumprir seus demais jogos. Cabe ao professor responsável pela equipe o controle do cumprimento deste artigo.

Parágrafo 5º - A arbitragem deverá fazer o registro em súmula caso um aluno inscrito em súmula não participe do jogo ou participe nos 03 (três) tempos e comunicar aos professores das escolas envolvidas.

**Art. 84º** - Uniformes e equipamentos

Será fornecido para cada equipe um kit com coletes e cintos (TAG) antes de cada jogo. Esse material deve ser devolvido pelo capitão da equipe imediatamente após o término do jogo.

Os jogadores devem utilizar camisetas, calções e tênis ou chuteira.

Qualquer outro tipo de equipamento deverá ser apresentado a organização antes do jogo com a finalidade de obter autorização para utilizar.

**Art. 85º** - Tempo de jogo

Será de (03) três tempos de 4 minutos ininterruptos. O árbitro controla o tempo e tem autonomia para acrescentar até 1min em cada tempo em caso de alguma parada. O árbitro avisará o quanto acrescentará (caso seja necessário).

Nos jogos da fase eliminatória caso acabe empatado haverá uma prorrogação de 2min com *Golden Try*.

**Art. 86º** - Modo de Jogar

O jogo inicia com um contato da bola com o pé;

Ao iniciar o jogo a equipe sem a posse de bola poderá avançar e tentar retirar o TAG do adversário que estiver de posse de bola. Ao retirar o TAG do adversário deverá falar alto "TAG" e levantar a fita para todos verem. O jogo só para se o árbitro confirmar. Caso o árbitro não confirme o jogo segue e o jogador que tirou o TAG tem que entregar o TAG em mãos para o adversário. Caso o árbitro confirme o TAG o jogador que perdeu o TAG deverá deixar a bola no solo no local onde ocorreu o TAG e recolocar o TAG que o adversário

lhe entregou em mãos. O seu companheiro de equipe pode imediatamente levantar a bola do solo e dar continuidade ao jogo. O adversário deve estar em uma distância de 3m da linha da bola.

Cada equipe tem direito a 3 ataques. No terceiro TAG deve entregar a bola para o adversário em mãos ou deixar a bola no solo.

Caso a bola caia no solo, ou seja, realizado um passe para frente, a posse de bola passa imediatamente a ser da equipe adversário.

Caso a bola caia no solo por uma tentativa de interceptação os TAGs iniciam do zero para a equipe que está atacando.

Será considerado saída pela lateral quando a bola tocar o solo na linha lateral ou para além da linha lateral, o jogador que estiver em contato com a bola pisar na linha ou fora do campo em contato com a bola. A equipe perde a posse de bola e o jogo reinicia no local no qual a bola saiu com um toque com o pé.

O jogador não pode:

Tirar o TAG de quem não está com a bola

Bloquear ou obstruir o adversário

Realizar o movimento de giro sobre o próprio corpo

Tirar a mão do adversário do seu TAG

**Art. 87º** - Método de Pontuação

Try! Essa será a única maneira de pontuar, ou seja, apoiar a bola no *in-goal* do adversário. Vale 1 ponto.

**Art. 88º** - Punições

As punições serão de única e exclusiva decisão do árbitro. O árbitro poderá consultar outros integrantes da organização, porém a decisão é do árbitro. Serão passíveis de punições as seguintes atitudes: por descumprimento das regras do jogo, por indisciplina (reclamações com o árbitro, reclamações com o seu professor), por atitude antidesportiva (palavrões, desrespeito com a torcida ou outras pessoas da organização).

As punições podem ser:

Perda da posse de bola

Cartão amarelo por 1 minuto (fica com um jogador a menos até completar 1 minuto).

Exclusão da partida e a equipe fica com um jogador a menos até o final da partida (caso isso ocorra a organização julgará se o jogador poderá jogar o próximo jogo).

**Art. 89º** - Impedimento

O jogador estará impedido toda vez que o jogo for reiniciado e ele não estiver do lado da sua defesa a 3m atrás da linha da bola ou no ataque quando estiver a frente do portador da bola. Caso o jogador impedido participar da jogada a equipe de ataque ganha mais 3m.

**Art. 90º** - Casos omissos a este regulamento serão analisados pela comissão organizadora.

**OS REGULAMENTOS DAS MODALIDADES SKATE, TAEKWONDO E CICLISMO SERÃO DIVULGADOS POSTERIORMENTE.**