XV - JEEM

REGULAMENTO GERAL

10 A 28 DE NOVEMBRO DE 2023

COMISSÃO ORGANIZADORA

PRESIDENTE DE HONRA
Elizabeth Silveira Schimitd
Prefeita Municipal

PRESIDENTE
Ede Pimentel
Secretário Municipal de Esportes

COORDENADOR GERAL
Professor Carlos Henrique Pedroso

COORDENADORES TÉCNICOS
Professor Nelson da Rocha França Jr.
Professor Rafael Mikowski Dimbarre

SECRETARIA EXECUTIVA
Professora Ana Paula Medeiros Jorge
Professora Adriane Buczynski
Professora Roberta Glaciela Pimentel

SECRETARIA GERAL
Professora Ligia Cristina Rocha França

COORDENADORAS DE CERIMONIAIS
Professora Ligia Cristina Rocha França
Professora Ana Paula Medeiros Jorge

COORDENADORA ADMINISTRATIVA
Professora Carla Stadler

PREMIAÇÃO
Professora Ana Paula Medeiros Jorge

PRESIDENTE DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA DESPORTIVA
Dr. José Mário Pirolo Neto

RELATÓRIO FINAL
Professora Ana Paula Medeiros Jorge

COORDENADOR DE DIVULGAÇÃO
Diego Ricardo Moreira

R E G U L A M E N T O

XV - JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS

A Prefeitura Municipal de Ponta Grossa através da Secretaria Municipal de Esportes, desejando contribuir decisivamente com as atividades desportivas estudantis do Município, descobrindo e incentivando novos talentos esportivos, proporcionando o aprimoramento das forças físicas, psíquicas, morais, cívicas e sociais do educando, promove os **XV JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS - JEEM**, dos quais poderão participar todos os Estabelecimentos de Ensino Regular da rede Pública Municipal.

DA COMISSÃO ORGANIZADORA

ART. 1º - O Presidente, a quem caberá à consignação dos demais membros da Comissão Organizadora, será o Secretário Municipal de Esportes.

ART. 2º - Os cargos da Comissão Organizadora serão preenchidos por Professores e Funcionários da Secretaria Municipal de Esportes ou por convidados, a critério do Secretário.

ART. 3º - A organização da justiça, do processo, das infrações e respectivas penalidades, conforme deliberação do Tribunal de Justiça Desportiva (T.J.D.), com a aplicação do Código da Comissão de Ética do Paraná (CCE) a partir do artigo 11.

ART. 4º - Os XV JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS serão realizados no período de 10 a 28/11 de 2023.

ART. 5º - As disputas serão realizadas nos locais, dias e horários determinados pelo Coordenador Técnico dos XV JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS.

DOS REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO

ART. 6º - São condições para inscrição dos Estabelecimentos de Ensino Regular da rede municipal:
A - Inteira concordância ao presente Regulamento;
B - Preenchimento do formulário na Internet, através da página Oficial do Município de Ponta Grossa no endereço: **https://smesp.pontagrossa.pr.gov.br/** que estará disponível a partir do dia 29 de setembro a 19 de outubro, de acordo com os quesitos necessários e obrigatórios da seguinte forma:

INSCRIÇÕES
Preencher todos os dados requisitados no período compreendido de 29 de setembro até o dia 19/10/2023 (quinta-feira) às **23h59,** através do endereço eletrônico **https://smesp.pontagrossa.pr.gov.br/**

Parágrafo Único – Para o cadastro de inscrição os Estabelecimentos de Ensino deverão utilizar-se do CNPJ da Associação de Pais e Mestres (APM).
Obs: o sistema de inscrições estará fechado do dia 20/10 a 25/10, sendo reaberto no período de 26 a 30/10 – somente para completar as listas das modalidades inscritas até dia 19/10, não sendo possível inscrever novas modalidades.

ENTREGA DAS FICHAS
Dia 31/10 – terça-feira – 13:30h às 17:00h – Ginásio Oscar Pereira
- Imprimir, assinar, carimbar e entregar:
1 - Termo de responsabilidade 01 (uma) via;
2 - Mapa Geral de modalidades por grupo e sexo; 01 (uma) via;
3 - Ficha de Técnicos-Responsáveis 02 (duas) vias;
4 - Relação Geral de atletas por grupo e sexo - 01 (uma) via;
5 - Fichas: Atletismo, Mini Vôlei, Tênis de Mesa e Xadrez - 02 (duas) vias.

NÃO PRECISA TRAZER AS FICHAS – SOMENTE A RELAÇÃO GERAL DE ATLETAS POR GRUPO E SEXO:
Futsal, Mini-Basquete, Mini-Futsal, Mini Handebol e Queimada
Outras informações pelo fone: 3220-1000 – ramal - 2098

Festival de Inclusão: inscrições em link específico na página dos Jogos.

Parágrafo Único: Para todos os atletas será necessário a digitação do número do documento de identificação que goze de fé pública em todo território nacional, (carteira de identidade, passaporte) e o também do Cadastro da Pessoa Física(CPF) válido, conforme ART 14 – parágrafo primeiro.

ART. 7º - O formulário impresso correspondente à relação de atletas por modalidade, Grupo e Sexo, deverá ser assinado e carimbado pela Direção do Estabelecimento de Ensino Regular, o qual atestará as condições legais dos atletas e de regularidades dos Professores inscritos na condição de Técnico e também pelo Médico Assistente da mesma, os quais atestarão as condições físicas e de saúde dos atletas do Estabelecimento de Ensino Regular.
Parágrafo Primeiro - Na falta da assinatura do médico, a Direção do Estabelecimento de Ensino Regular, assume todas as responsabilidades quanto à condição física e de saúde de seus atletas.

ART. 8º - Os Estabelecimentos de Ensino Regular que decidirem **NÃO PARTICIPAR DAS DISPUTAS** de uma ou mais modalidades grupo e sexo regularmente inscrito, deverão comunicar a **SMESP -** Coordenação Técnica, por meio de ofício da Direção no dia 24/10 (terça-feira) das 13h30 às 17h no Ginásio Oscar Pereira. **(01 via).**

ART. 9° – O Estabelecimento de Ensino Regular poderá a qualquer momento inscrever novos técnicos responsáveis pelas equipes, constando nome completo, RG e CPF, sendo maior de idade, apresentando um ofício em papel timbrado, devidamente assinado pela Direção do Estabelecimento de Ensino Regular, entregando-o diretamente para a Coordenação da Modalidade.

ART. 10 - Após as inscrições das modalidades realizadas até 19/10(quinta-feira), **NÃO** será permitida a inclusão de novas modalidades.

ART. 11 – Aos atletas fica livre a participação em número de modalidades.

ART. 12 - Os XV JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS serão disputados em três grupos assim formados:

GRUPO 1 - alunos nascidos em 2015, 2016 e posteriores;
GRUPO 2 - alunos nascidos em 2013, 2014 e posteriores;
GRUPO 3 - alunos nascidos em 2011 e posteriores.

Parágrafo Único - O atleta poderá ser inscrito somente em um Grupo. O atleta com idade inferior poderá ser inscrito num grupo de idade superior.

ART. 13 - São condições para inscrição dos atletas:
Paragrafo Primeiro - Ser aluno regularmente matriculado no Estabelecimento de Ensino Regular pelo qual participa **até a data de inscrição dos jogos (19/10).**

Parágrafo Segundo – Expirado o prazo estabelecido no parágrafo primeiro, o atleta que efetuar transferência escolar para outro Estabelecimento de Ensino Regular, não poderá utilizar deste elo de identificação com o antigo e novo Estabelecimento de Ensino Regular.
Parágrafo Terceiro - Não estar sofrendo punição escolar;

Parágrafo Quarto - Ter cumprido as obrigações escolares, principalmente no que se refere às frequências e avaliações;

Parágrafo Quinto – Não estar sofrendo suspensão na presente edição dos Jogos, bem como, não ter sofrido punição pelo TJD nas competições promovidas pela SMESP.

ART. 14 - Atletas dos **Grupos 1, 2 e 3,** deverão apresentar à mesa de arbitragem o Documento de Identificação que goze de fé pública em todo território nacional, que possua fotografia capaz de retratar as atuais condições físicas de seu portador, devendo ser apresentado na sua forma original e não poderá estar com o prazo de validade vencido e para inscrição é obrigatório o Cadastro de Pessoa Física (CPF) válido.

Parágrafo Primeiro – Será considerada válida e regular a apresentação de cópia colorida de documento devidamente carimbado e autenticado pela Comissão Central Organizadora da competição, mediante a apresentação do original.

Parágrafo Segundo – Para ter condições de jogo o participante deverá apresentar-se, diretamente à equipe de arbitragem, com um dos seguintes documentos: Cédula de Identidade expedida pelas Secretarias de Segurança Pública, através dos Institutos de Identificação de qualquer um dos Estados-membros da República Federativa do Brasil, Carteira de Trabalho e Previdência Social expedida pelo Ministério do Trabalho, Cédula de Identidade de Estrangeiro ou Passaporte Brasileiro expedido pela Polícia Federal. Tal documento ficará de posse da coordenação da modalidade até o final da partida ou prova. **Não serão aceitos documentos digitais.**

ART. 15 - Os participantes que possuírem documentos danificados, e optarem pela apresentação destes, somente poderão participar dos Jogos Estudantis Municipais, após autorização expressa da Justiça Desportiva. Para a emissão da autorização é necessária a presença do participante no Tribunal de Justiça Desportiva.

Parágrafo Primeiro – Não serão aceitas carteiras estudantis emitidas por Estabelecimentos de Ensino Regular, nem por uniões e associações estudantis.

Parágrafo Segundo - Fotocópias de documentos elencados no ART. 14 - Parágrafo Segundo, serão aceitos se estiverem autenticados por Cartório Público, ou carimbados pela CCO, mediante a apresentação do original.

ART. 16 - Os autores e coparticipantes de fraudes e falsificações documentais, além das punições impostas pela Justiça Desportiva serão encaminhados à Justiça Criminal para cabíveis providências.

DO CONGRESSO TÉCNICO

ART. 17 - A realização do Congresso Técnico será no dia 25 de outubro de 2023 (quarta-feira) às 14h horas no auditório do Sindicato dos Servidores Públicos Municipais (SINDSERV) Rua Santos Dumont, 1234, Centro, quando serão efetuados os sorteios de Grupos e Chaves e eventualmente, tomadas decisões que se fizerem necessárias. Os grupamentos realizados em sorteio estarão disponíveis na página Oficial do Município **https://smesp.pontagrossa.pr.gov.br/** a partir do dia 26 de outubro de 2023 (quinta-feira).

ART. 18 - Só poderão manifestar-se e ter direito a voto no Congresso Técnico os representantes **DEVIDAMENTE CREDENCIADOS** pela direção do Estabelecimento de Ensino Regular.

ART. 19 – Todas as decisões tomadas no Congresso Técnico serão consideradas como complementares ao presente regulamento, devendo ser acatadas por todos os participantes.

DO DESFILE DE ABERTURA

ART. 20 - Os JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS serão precedidos de um Desfile de Abertura, com a participação livre quanto ao número de participantes, sendo **no mínimo 05 (cinco) atletas** de cada estabelecimento de Ensino Regular da rede municipal inscritos. Sendo que a abertura acontecerá no dia 10 de novembro de 2023 (sexta-feira), às 15h no Ginásio de Esportes Oscar Pereira.

DAS MODALIDADES

ART. 21 - As modalidades a serem disputadas bem como o número máximo de atletas por modalidades nos XV JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS serão as seguintes:

	SEXO	Masc	Fem	Masc	Fem	Masc	Fem
	GRUPOS MODALIDADES	**1**		**2**		**3**	
01	**ATLETISMO**	09	09	12	12	16	16
02	**FUTSAL**	14	x-x	14	x-x	x-x	x-x
03	**MINI BASQUETE**	x-x	x-x	08	08	x-x	x-x
04	**MINI FUTSAL**	x-x	x-x	x-x	08	x-x	x-x
05	**MINI HANDEBOL**	x-x	x-x	10	10	x-x	x-x
06	**MINI VÔLEI**	x-x	x-x	06	06	x-x	x-x
07	**QUEIMADA**	12	12	12	12	x-x	x-x
08	**TENIS DE MESA**	x-x	x-x	05	05	05	05
09	**XADREZ**	05	05	05	05	05	05
10	**FESTIVAL DE INCLUSÃO**	LIVRE		LIVRE		LIVRE	

DA REGULAMENTAÇÃO DESPORTIVA

ART. 22 - Nos XV JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS serão aplicados Códigos e Regras Oficiais, no que não forem expressamente especificados no presente Regulamento e instruções emitidas oficialmente pela Comissão Organizadora ou Pareceres do Tribunal de Justiça Desportiva (T.J.D.).

ART. 23 - Somente serão programadas as competições que apresentarem o mínimo de 03 (três) Estabelecimentos de Ensino Regular inscritos nas modalidades coletivas e 02 (dois) Estabelecimentos de Ensino Regular nas modalidades individuais, sendo que na modalidade de Atletismo se faz necessário 03 (três) atletas inscritos por prova e confirmados no dia da modalidade, bem como no tênis de mesa 02 (dois) atletas inscritos e confirmados no dia da modalidade, apresentando-se para o jogo. Em caso de WXO não serão computados os pontos para classificação Geral e nem entregue os Troféus.

Parágrafo Único - A modalidade não realizada na XV edição poderá, a critério da Secretaria Municipal de Esportes, não se realizar nas edições posteriores, bem como em qualquer tempo a retirada de modalidades.

ART. 24 - Os Árbitros e Auxiliares, bem como, os locais e horários de jogos, serão escolhidos e determinados pela C.C.O. e em nenhuma hipótese poderão ser recusados.

ART. 25 - Não serão alteradas as escalas e tabelas dos jogos para atender às necessidades de qualquer Estabelecimento de Ensino Regular, podendo haver alteração de horários de acordo com a necessidade da Coordenação Técnica.

ART. 26 – Haverá uma tolerância de **15 minutos (quinze)** de atraso apenas para o primeiro jogo de cada rodada, não havendo tal para as demais.
Parágrafo Único: nas modalidades individuais, os atletas deverão apresentar-se para as provas, no momento em que forem convocados pela equipe de arbitragem, sendo que a ausência será considerada como desistência.

ART. 27 – O Estabelecimento de Ensino Regular que desistir, ou não comparecer, ou comparecer fora do prazo regulamentar ou sem as condições materiais exigidas pelas regras especificas da respectiva modalidade para atuação, através de equipe ou atleta individualmente considerado, conforme o caso, para a disputa de jogo ou prova oficialmente programada, será considerado perdedor por **WO (Walk Over)**, sendo desclassificado do evento, além de ter somente os resultados obtidos na competição cancelados **e aplicar-se-á o Regulamento da Modalidade.**

Parágrafo Primeiro - as equipes perdedoras por WO, além de serem desclassificadas terão os seguintes resultados computados para todas as equipes dentro do grupo:
Futsal: 3X0, Mini Basquete: 10X00, Mini Futsal: 3X0, Mini Handebol: 5X0, Mini Volei: 2X0(18X00), Queimada: 5x0, Tênis de Mesa: 2X0 (11X00).

Parágrafo Segundo - Quando a desclassificação ocorrer após o inicio de qualquer fase subsequente, não poderá permitir a qualquer equipe requerer sua ascensão.

Parágrafo Terceiro - todos WO serão julgados pelo T.J.D., os estabelecimentos de ensino terão um prazo de dez (10) dias, contados a partir do dia 28/11(terça-feira) para apresentarem a coordenação técnica justificativa por escrito assinada pelo diretor (a).
A normativa diz respeito às modalidades coletivas: Futsal, Mini Basquete, Mini Futsal, Mini Handebol, Mini Vôlei (duplas A e B), Queimada, Tênis de Mesa (equipe) e Xadrez.

ART. 28 – Somente será permitida a permanência na área de competição de:

I – Pessoas envolvidas diretamente com a partida em questão, de acordo com as regras da modalidade;
II – Pessoas devidamente credenciadas, membros da **CCO**, imprensa, segurança e Justiça Desportiva;
III – Pessoas com autorização do supervisor ou coordenador da modalidade.

Parágrafo Único - Não é obrigatória a presença do Professor/Técnico/Responsável para início da partida, a equipe estando uniformizada, documentada e no horário, o capitão responde pela equipe dentro da quadra.

DA FORMA DE DISPUTA

ART. 29 - A forma de disputa dos XV JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS será a seguinte:

A - Até 05 (cinco) equipes: Rodízio completo no Grupo. Com **final**: 1º X 2º **e disputa de 3º**: 3º x 4º;

B - De 06 (seis) a 08 (oito) equipes: serão divididos em 02 Grupos, havendo rodízio completo no Grupo e após, cruzamento olímpico: 1º A x 2º B, 1º B x 2º A, sendo que as equipes vencedoras do cruzamento decidirão a final e as equipes perdedoras decidirão o 3º lugar;

C - Com 09 (nove) a 11 (onze) equipes: serão divididos em 03 Grupos, sendo A, B e C, havendo rodízio completo no grupo, classificando-se o primeiro colocado de cada grupo e a melhor equipe classificada em 2º lugar de todos os grupos por Critério Técnico, conforme artigo 32. Para a fase seguinte, fase semifinal (Cruzamento Olímpico):
Jogo 01: 1º do grupo A X 1º grupo C/ou 2ºdo grupo C/ou 2º grupo B
Jogo 02: 1º do grupo B X 1º grupo C/ou 2º do grupo A, sendo que as equipes vencedoras do cruzamento decidirão a final e as perdedoras decidirão o 3º lugar.
Obs.: Os jogos das Semifinais serão disputados pelas equipes de grupos diferentes da Fase Classificatória, evitando assim que ocorram jogos entre equipes oriundas do mesmo grupo.

D - Com 12 (doze): Serão divididos em 04 Grupos, com 03 equipes em cada grupo, disputados pelo sistema de rodízio completo no grupo, classificando o 1º lugar de cada grupo para a fase semifinal.
Jogo 01: 1º do grupo A x 1º do grupo B
Jogo 02: 1º do grupo C x 1º do grupo D, sendo que as equipes vencedoras do cruzamento farão o jogo final e as equipes perdedoras decidirão o 3º lugar.

CRUZAMENTO: 1º A X 1º B
1º C X 1º D

E - De 13 a 24 equipes: grupos com 3 e 4 equipes, rodízio completo do turno, classificam-se o primeiro de cada grupo, mais os melhores 2º lugares até que se completem **8 equipes**, para fase de eliminatória simples.

F - De 25 a 36 equipes: grupos com 3 e 4 equipes, rodízio completo do turno, classificam-se o primeiro de cada grupo, mais os melhores 2º lugares até que se completem **16 equipes**, para fase de eliminatória simples.

G - De 37 (trinta e sete) equipes ou mais: O sistema de disputa será de **ELIMINATÓRIA SIMPLES**.

DA FORMA DE CLASSIFICAÇÃO POR CRITÉRIO TÉCNICO (CT)

ART. 30 - **Quando da necessidade de classificar uma ou mais equipes por Critério Técnico (CT), se o número de equipes em todos os grupos for igual, a equipe que obtiver maior somatório de pontos (vitória/empate/derrota) em todos os jogos da fase será classificada.**

Paragrafo Primeiro - Permanecendo o empate ou se o número de equipes em pelo menos um dos grupos for diferente, utilizar-se-ão os seguintes critérios:

1 - Mini Basquete:
a) Média de pontos averege (nº de pontos recebidos divididos pelo nº de pontos feitos em todos os jogos da fase, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente).
b) Média de pontos pró (nº de pontos feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente).
c) Sorteio

2 - Futsal, Mini futsal, Mini Handebol.
a) Média de gols averege (nº de gols recebidos divididos pelo nº de gols feitos, divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o menor coeficiente).
b) Média de gols pró (nº de gols feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente).
c) Sorteio.

3 – Queimada:
a) Pontos averege (nº de pontos contra divididos pelo nº de pontos pró-dividido pelo nº de jogos efetuados na

fase. Classifica-se o menor coeficiente).

b) Sorteio

4 – Tênis de Mesa:

a) Média aritmética dos pontos obtidos nos jogos dos grupos (divisão dos pontos obtidos pelos jogos realizados) classificando-se a equipe de maior média.

5 – Mini Vôlei:

a) Média de pontos pró (nº de pontos feitos divididos pelo nº de jogos efetuados na fase. Classifica-se o maior coeficiente).

b) Sorteio.

Parágrafo Segundo - Para qualquer uma das modalidades anteriores utilizar-se-á, inicialmente, o primeiro critério. Em caso de empate, em que haja a necessidade de classificar uma ou mais equipes, passa-se às equipes envolvidas ao segundo critério e assim por diante.

Parágrafo Terceiro – Quando na fórmula a equipe constar com zero pontos, gols, sets feitos (+), esta equipe ficará fora da disputa, independentemente do número de pontos recebidos (-). Quando na fórmula a equipe constar com zero pontos, gols e sets recebidos (-) e o número de pontos, gols, sets feitos (+) for superior a zero, está equipe será classificada.

Parágrafo Quarto – As equipes campeãs e vice-campeãs de 2019, caso venham a se inscrever para participar dessa edição irão para o sorteio com as demais equipes inscritas.

ART. 31 - Para efeito de classificação das modalidades será adotada a seguinte pontuação:

1º Lugar - 13 pontos
2º Lugar - 08 pontos
3º Lugar - 06 pontos
4º Lugar - 05 pontos
5º Lugar - 04 pontos
6º Lugar - 03 pontos
7º Lugar - 02 pontos
8º Lugar - 01 ponto.

DO SISTEMA DE DESEMPATE

ART. 32 - Em caso de empate, na contagem final, somente nas modalidades individuais, será adotado o seguinte critério:

A - Será considerado o melhor classificado, o Estabelecimento de Ensino Regular que obtiver o maior número de primeiros lugares nas diversas provas e categorias;

B - Persistindo o empate, verificar-se-á quanto ao número de segundos lugares obtidos pelo Estabelecimento de Ensino Regular e assim sucessivamente, até que se apresente o melhor colocado.

ART. 33 - Nas modalidades coletivas, estando as equipes divididas em Grupos, em qualquer fase, existindo a necessidade de desempate, o sistema a ser utilizado para tanto será:

1 - Mini-Basquete:

a) Resultado do confronto direto. **(Utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes)**

b) Saldo de pontos, nos jogos entre as equipes empatadas.

c) Saldo de pontos, em todos os jogos do grupo na fase.

d) Pontos averege (nº de pontos recebidos, divididos pelo nº de pontos feitos em todos os jogos na fase, classifica-se o menor coeficiente).

e) Sorteio.

Observação: **Quando do empate entre três ou mais equipes, continuarem duas equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre duas equipes.**

A - O sistema de pontuação para a classificação no grupo será:
- 02 Pontos por vitória;
- 01 ponto por derrota.

2 - Futsal, Mini-Futsal:

a) resultado do confronto direto. **(Utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes)**
b) Saldo de gols nos jogos, entre as equipes empatadas.
c) Saldo de gols, em todos os jogos do grupo na fase.
d) Gols averege (nº de gols recebidos, divididos pelo nº de gols feitos em todos os jogos na fase Classifica-se o menor coeficiente).
e) Sorteio.

Observação: Quando do empate entre três ou mais equipes, continuarem duas equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre duas equipes.

A - O sistema de pontuação para a classificação no grupo será:
- 03 Pontos por vitória;
- 01 ponto por empate.

3 - Mini-Handebol:

a) resultado do confronto direto. **(Utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes)**
b) Saldo de gols nos jogos, entre as equipes empatadas.
c) Saldo de gols, em todos os jogos do grupo na fase.
d) Gols averege (nº de gols recebidos, divididos pelo nº de gols feitos em todos os jogos na fase classifica-se o menor coeficiente).
e) Sorteio.

Observação: Quando do empate entre três ou mais equipes, continuarem duas equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre duas equipes.

A - O sistema de pontuação para a classificação no grupo será:
- 02 Pontos por vitória;
- 01 ponto por empate.

4 - Queimada

a) resultado do confronto direto. **(Utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes)**
b) Saldo de pontos, nos jogos entre as equipes empatadas.
c) Saldo de pontos, em todos os jogos do grupo na fase.
d) Pontos averege (nº de pontos contra, divididos pelo nº pontos pró em todos os jogos da fase, classifica-se o menor coeficiente).
e) Sorteio.

Observação: Quando do empate entre três ou mais equipes, continuarem duas equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre duas equipes.

A - O sistema de pontuação para a classificação no grupo será:
- 02 Pontos por vitória;
- 01 ponto por derrota.

5 - Tênis de Mesa

a) resultado do confronto direto **(Utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes).**
b) nº de partidas ganhas nos jogos entre as equipes empatadas;
c) nº de sets ganhos nos jogos entre as equipes empatadas;
d) nº de pontos ganhos nos jogos entre as equipes empatadas;

e) nº de partidas ganhas em todos os jogos do grupo na fase;
f) nº de sets ganhos em todos os jogos do grupo na fase;
g) nº de pontos ganhos em todos os jogos do grupo na fase;
h) sorteio.
Observação: quando no empate entre três (03) ou mais equipes, restarem duas (02) equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais de uma (01) equipe, prevalecerá o critério de desempate no item 5.1.
A - O sistema de pontuação para a classificação das Equipes nos grupos será:
Vitória: 03 pontos
Derrotas: Por 03 x 00 = zero ponto; por 03 x 01 = 0,1 pontos; por 03 x 02 = 0,2 pontos.

6 - Mini-Vôlei:
a) resultado do confronto direto. **(Utilizado somente no caso de empate entre 02 equipes)**
b) Sets averege, nos jogos entre as equipes empatadas (nº de sets recebidos, divididos pelo nº de sets feitos classifica-se o menor coeficiente).
c) Sets averege, em todos os jogos do grupo na fase (nº de sets recebidos, divididos pelo nº de sets feitos classifica-se o menor coeficiente).
d) Pontos averege (nº de pontos recebidos, divididos pelo nº de pontos feitos em todos os jogos na fase classifica-se o menor coeficiente).
e) Sorteio.
Observação: Quando do empate entre três ou mais equipes, continuarem duas equipes ainda empatadas e houver necessidade de classificar mais uma equipe, prevalecerá o critério de desempate entre duas equipes.
A - O sistema de pontuação para a classificação no grupo será:
- 02 Pontos por vitória;
- 01 ponto por derrota.

DA PREMIAÇÃO DAS MODALIDADES

ART. 34 - De acordo com a classificação obtida, serão conferidos aos Estabelecimentos de Ensino Regular, atletas e técnicos, os seguintes prêmios:
A - Troféus às escolas classificadas até 3º. lugares das modalidades, separadamente por sexo e grupo;
B - Medalhas aos atletas Campeões e Vice-Campeões e terceiros colocados das várias modalidades coletivas e individuais, por sexo e grupo;
C - Medalhas aos técnicos Campeões e Vice-Campeões e terceiros das várias modalidades coletivas e individuais, por sexo e grupo.
D - Troféus de Campeões Gerais por grupo e sexo. (Com exceção do grupo 3)

DA PREMIAÇÃO GERAL

ART. 35 - Serão entregues aos Estabelecimentos de Ensino Regulares Troféus de Campeão e Vice-Campeão por Grupo e Sexo, que obtiverem o maior número de pontos através da somatória de todas as classificações, de todas as modalidades, seguindo a pontuação abaixo.

1º Lugar – 20 pontos
2º Lugar – 16 pontos
3º Lugar – 14 pontos
4º Lugar – 12 pontos
5º Lugar – 10 pontos
6º Lugar – 09 pontos
7º Lugar – 08 pontos
8º Lugar – 07 pontos
9º Lugar – 06 pontos
10º Lugar – 05 pontos
11º Lugar – 04 pontos

12º Lugar – 03 pontos
13º Lugar – 02 pontos
14º Lugar – 01 ponto

Parágrafo Primeiro – Em caso de empate na Classificação Final Geral por Grupo e Sexo por Estabelecimento de Ensino Regular, obedecer-se-ão aos seguintes critérios de desempate:
- Maior número de primeiros lugares;
- Persistindo o empate, pelo maior número de segundos lugares, e assim sucessivamente, com as classificações subsequentes;

Parágrafo Segundo - As modalidades de Maratona Intelectual e Festival de Inclusão não entram nessa somatória para efeito de Classificação Geral por Grupo Sexo.

DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA DESPORTIVA

ART. 36 - A fim de apreciar e julgar as ocorrências disciplinares dos JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNCIPAIS funcionará um Tribunal de Justiça Desportiva (T.J.D.).

Parágrafo Único - O Tribunal de Justiça Desportiva (T.J.D.) apreciará as ocorrências com atletas, dirigentes, instituições de ensino, árbitros e demais envolvidos na competição.
Obs.: A Direção dos Estabelecimentos de Ensino Regular e/ou Treinadores das Equipes, responderão pelas atitudes dos seus alunos, na medida de sua (s) culpabilidade (s).

ART. 37 - Os Membros do Tribunal de Justiça Desportiva serão nomeados pelo Secretário Municipal de Esportes.

ART. 38 - O Tribunal de Justiça Desportiva será composto e regido pelo Código da Comissão de Ética a partir do seu artigo nº 11 em todas as suas instâncias.

ART. 39 - O Tribunal de Justiça Desportiva (T.J.D.) terá um órgão recursal de 2ª Instância, o Tribunal de Recursos da Justiça Desportiva (T.R.J.D.), composto por pessoas idôneas, que serão nomeadas pelo Secretário Municipal de Esportes e será composto de 03 membros, sendo um (a) presidente, um (a) procurador (a) e um (a) defensor (a) público (a).

ART. 40 - As denúncias e protestos referentes à situação geradora da reclamação somente poderão ser protocoladas na Secretaria da Comissão Central Organizadora a qual será remetida ao T.J.D. Somente serão aceitas as denúncias e protestos devidamente protocolados e comprovados, até **04 (quatro)** horas após o encerramento da partida, ou prova, em se tratando de modalidade individual.

ART. 41 - Todas as denúncias efetuadas em súmulas e documentos por escrito, serão encaminhadas ao Tribunal de Justiça Desportiva para apreciação.

ART. 42 - Serão aplicadas penas disciplinares previstas no Código da Comissão de Ética, aos representantes, técnicos, atletas, árbitros e Estabelecimento de Ensino Regular que cometerem ato(s) que infrinja(m) o(s) artigo(s) do C.C.E.

ART. 43 - As penalidades impostas pelo Tribunal de Justiça Desportiva aos Estabelecimentos de Ensino, Dirigentes e ou atletas no ano de 2022 nas competições promovidas pela SMESP valerão para os XV Jogos Estudantis das Escolas Municipais (2023), bem como as penalidades impostas pelo T.J.D. na XXXVII edição dos Jogos Estudantis Municipais (2023), deverão ser cumpridas rigorosamente nas competições promovidas pela SMESP em 2023, bem como no prazo que durar as punições.
As punições para o JEEM serão conforme os grupos definidos em seu ART. 12 e as penas aplicadas ficam diretamente relacionadas aos seus grupos, para o JEM, conforme quadro abaixo.

JEM	JEEM
GR 1	GR 1
GR 2	GR 2
GR 3	GR 3
GR 4	XX
GR 5	XX

Todas as ações do Tribunal de Justiça, intimações, decisões, quadro de punições, código da comissão de ética e outros, estarão postadas na página da SMESP no endereço: https://smesp.pontagrossa.pr.gov.br/tjd/

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

ART. 44 – Os JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS serão precedidos de um Congresso de Instalação, cujo programa será desdobrado em duas partes: Solene e Técnica.

ART. 45 – Estará automaticamente suspensa da partida subsequente na mesma modalidade/sexo, a pessoa física que:
I – No MINI BASQUETE for desqualificada (exceto o técnico por duas faltas técnicas);
II – No FUTSAL/ MINI FUTSAL for expulsa ou receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não;
III – No MINI HANDEBOL for expulsa ou desqualificada, no caso de seguir relatório anexo à súmula;
IV – No MINI VOLEI for desqualificada.

Parágrafo Primeiro – Não se aplica o disposto neste artigo, se antes do cumprimento da suspensão, a pessoa física for absolvida pelo órgão judicante competente, desde que constante no termo de decisão do respectivo processo disciplinar, o não cumprimento da suspensão automática, nos termos da legislação desportiva vigente.

Parágrafo Segundo – Para fins do disposto neste artigo, entende-se por partida subsequente a ocorrente na mesma competição e no ano especifico correspondente.

ART.46 - No controle de cartões (amarelos e vermelhos), para as modalidades de FUTSAL e MINI FUTSAL, serão aplicados os seguintes procedimentos:

I – Será de inteira responsabilidade dos Estabelecimentos de Ensino Regular participantes, o controle dos cartões recebidos por seus atletas e dirigentes nas respectivas modalidades. Caso haja interesse, o mesmo pode ser solicitado na secretaria dos jogos. A equipe de arbitragem não impedirá a participação de nenhum atleta, caso o técnico queira colocá-lo em jogo.

II – WO – Na partida em que houver o **WO**, os atletas que deveriam cumprir suspensão automática, deverão fazê-lo novamente na partida seguinte. Todos os cumprimentos de suspensão automática e cartões recebidos nos jogos realizados contra a equipe que não compareceu, compareceu tardiamente ou sem as condições materiais exigidas para a disputa da partida, serão mantidos.

III – Desclassificação – Todos os cumprimentos de suspensão automática e cartões recebidos nos jogos realizados contra a equipe desclassificada serão mantidos.

ART. 47 – Nenhum participante poderá alegar desconhecimento de qualquer ato ou decisão relativa ao **JEEM**, tendo, o documento oficial expedido pela **SMESP**, sido regularmente publicado através da Imprensa Oficial, edital, ofícios, portarias, boletins, notas oficiais ou demais atos administrativos de comunicação.

ART. 48 – Para um melhor acompanhamento dos jogos, os representantes dos Estabelecimentos de Ensino Regular deverão acompanhar diariamente junto a CCO os boletins de programação, de resultados, notas oficiais, e outros documentos expedidos pela Comissão Técnica, evitando assim maiores transtornos.

ART. 49 - Qualquer acidente que venha ocorrer durante a participação dos atletas nas competições, será de inteira responsabilidade dos mesmos, ou a quem dê direito ao aluno envolvido.

ART. 50 – É vetado o uso de qualquer tipo de instrumento musical (percussão ou sopro) dentro dos locais de competição.
ART. 51 - Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos JOGOS ESTUDANTIS DAS ESCOLAS MUNICIPAIS ou pelo T.J.D.

ART. 52 - O presente Regulamento passará a vigorar a partir de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

REGULAMENTO DE ATLETISMO

ART. 1º - A modalidade de Atletismo será regida pelas Regras Oficiais, no que não estiver especificada neste Regulamento, a saber:

ART. 2º - A modalidade de Atletismo será disputada pelos Grupos 1, 2 e 3 femininos e masculinos.

ART. 3º - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de: calção e camiseta, sendo facultativo o uso de sapatilhas ou tênis, podendo ainda competir descalço.

ART. 4º - As provas de Atletismo serão as seguintes:

A) - GRUPO 1 – FEMININO E MASCULINO.
- Corrida de 50 m rasos;
OBS: acima de 40 atletas confirmados na prova realiza-se eliminatória; semifinal; e final. Caso confirme no dia da prova o número abaixo de 40 atletas realiza-se semifinal por tempo, seguido de Final A e Final B.
- Salto em Distância;
- Lançamento da Pelota (250 g)

B) - GRUPO 2 - FEMININO E MASCULINO.
- Corrida de 60 m rasos;
OBS: acima de 40 atletas confirmados na prova realiza-se eliminatória; semifinal; e final. Caso confirme no dia da prova o número abaixo de 40 atletas realiza-se semifinal por tempo, seguido de Final A e Final B.
- Corrida de 400 m rasos;
- Salto em Distância;
- Lançamento da Pelota (250 g)

C) - GRUPO 3 - FEMININO E MASCULINO.
- Corrida de 60 m rasos;
OBS: acima de 40 atletas confirmados na prova realiza-se eliminatória; semifinal; e final. Caso confirme no dia da prova o número abaixo de 40 atletas realiza-se semifinal por tempo, seguido de Final A e Final B.
- Corrida de 400 m rasos; (esta prova não será corrida raiada).
- Salto em Distância;
- Lançamento da Pelota (250 g).
- Revezamento 4x60 m.

ART. 5º - Na prova de Salto em Distância nos Grupos 1, 2 e 3 o salto será medido a partir do último contato com o solo, dentro de uma zona de impulsão de 60 cm demarcada no corredor de saltos.

ART. 6º - A prova de lançamento da pelota seguirá a Regra Oficial do lançamento de dardo, excetuando-se a queda do implemento.

ART. 7º - Cada Estabelecimento de Ensino poderá inscrever até 03 (três) atletas por prova individual em todos os grupos e no Grupo 3 uma equipe na prova de revezamento.

Parágrafo Único - A prova de revezamento será pontuada em dobro.

ART. 8º - Nos Grupos 1, 2 e 3 o atleta poderá participar de todas as provas.

ART. 9º - O estabelecimento de Ensino somente poderá participar nas provas em que realizar a inscrição através de relação nominal, caso inscreva apenas 01 (um) atleta por prova, somente 01 (um) poderá participar.
ART. 10 - Nos grupos 1, 2 e 3, nas provas de salto em distância e lançamento da pelota, cada atleta terá direito somente a 03 (três) tentativas.

ART. 11 - A confirmação dos atletas deverá ser efetuada pelo técnico ou atleta e inicia-se 30 (trinta) minutos antes da prova. Não será aberto precedente em hipótese alguma.

ART. 12 - Nos grupos 1, 2 e 3 a pontuação será dada para os 15 (quinze) primeiros atletas de cada prova, de acordo com a pontuação a seguir:

1º Lugar - 25 pontos
2º Lugar - 19 pontos
3º Lugar - 15 pontos
4º Lugar - 13 pontos
5º Lugar - 11 pontos
6º Lugar - 10 pontos
7º Lugar - 09 pontos
8º Lugar - 08 pontos
9º Lugar - 07 pontos
10º Lugar - 06 pontos
11º Lugar - 05 pontos
12º Lugar - 04 pontos
13º Lugar - 03 pontos
14º Lugar - 02 pontos
15º Lugar - 01 ponto

ART. 13 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

FESTIVAL DE INCLUSÃO

Destinado aos alunos da Rede Pública Municipal, com as deficiências: Físico/Neuromotora (DF/N), Intelectual (DI), Visual (DV), Síndrome de Down (SD) e Autismo (TEA).

O Festival será disputado nos Grupos 1 , 2 e 3 nos naipes masculino e feminino, e nas seguintes modalidades, provas e classes:

MODALIDADES, PROVAS E CLASSES ELEGÍVEIS		
ATLETISMO	**Todos os Grupos:** • Corrida de 50m Rasos; • Corrida de 400m; • Salto em Distância; • Lançamento da Pelota.	T/F11-13 (Deficientes Visuais); T/F20 (Deficientes Intelectuais); SD (Síndrome de Down); T/F31-34 (PC Cadeirantes); T/F35/38 (PC Deambulantes); T/F40 (Anões); T/F41-46 (Amputados e Les Autres); T/F51-58 (Cadeirantes – Pólio/Lesão Medular/Amputações).
BASQUETEBOL	**Todos os Grupos:** • 1 Período de 10 minutos; • Cestas de 1 e 2 pontos;	**Convencional 3x3:** A - Deficientes Intelectuais, Autistas, e Síndrome de Down;

	• Até 15 pontos; • Classes adaptadas.	B - Deficientes Físicos Deambulantes; C - Anões. **BCR 3x3:** Cadeirantes (10 pontos em quadra, sendo de 1 a 4,5 pontos, por atleta, conforme controle do tronco e mobilidade).
PARABADMINTON	**Todos os Grupos:** • Duplas; • 1 Set de 11 pontos; • Classes adaptadas.	WH1 e WH2 (Cadeirantes); SL3, SL4, SU5 e SH6 (Deambulantes, com ou sem prótese, órtese, muleta, etc); SI (Deficientes Intelectuais, Autistas, Síndrome de Down).
TÊNIS DE MESA	**Todos os Grupos:** • 1 Set de 11 pontos; • Divisão adaptada das classes.	TT1 a TT5 (Cadeirantes); TT6 a TT10 (Deambulantes); TT11 (Deficientes Intelectuais, Autistas, e Síndrome de Down).

Serão considerados os mesmos grupos/idades dos XV JEEM.

Haverá necessidade de apresentação dos laudos no momento da competição.

REGULAMENTO DE FUTSAL

ART. 1º - A modalidade de Futsal será regida pela Regra Oficiais da Confederação Brasileira de Futsal – CBFS/FPFS, e regida pelo presente Regulamento, conforme as seguintes especificações:

ART. 2º - A modalidade de Futsal será disputada pelos Grupos 1 e 2 masculinos.

ART. 3º - O uniforme a ser utilizado pelos atletas será constituído de: camiseta ou colete numerado, calção, meias e tênis sem trava.

ART. 4º - A bola a ser utilizada para os Grupos 1 e 2, será a oficial da CBFS/FPFS - de acordo com as faixas etárias preestabelecidas.

ART. 5º - As balizas utilizadas para o Grupo 1 serão as mesmas do Mini Futsal, medindo em seu interior 1,60 metro de altura por 2,40 metros de largura, sendo que a área será marcada em função desta medida.

ART. 6º - O tempo de jogo será:
- Grupos 1 e 2: 02 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos corridos, parando-se o cronômetro nos pedidos de tempo e a critério do árbitro, sendo que o último minuto de cada período será cronometrado, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

ART 7º - As partidas que terminarem empatadas e houver necessidade de conhecer-se um vencedor, aplicar-se-á o seguinte:

Parágrafo Primeiro - Na fase classificatória, uma série de 03 (três) penalidades máximas com os atletas que participaram da partida, inclusive o goleiro;

Parágrafo Segundo - Persistindo o empate será escolhido, a critério da equipe, um atleta que participou da partida, inclusive o goleiro, que cobre as penalidades máximas, tantas vezes quanto for necessário até que haja vencedor, sendo as cobranças alternadas de penalidades máximas.

ART. 8º - Na fase Semifinal e Final haverá prorrogações de 02 tempos de 05 (cinco) minutos cada, persistindo o empate será uma série de 03 (três) penalidades máximas com os atletas que terminarem a partida, inclusive o goleiro.

Parágrafo Único - Persistindo o empate será escolhido, a critério da equipe, um atleta que participou da partida, inclusive o goleiro que cobre as penalidades máximas, tantas vezes quanto for necessário até que haja vencedor, sendo as cobranças alternadas de penalidades máximas.

ART. 9º - Nas competições em que o sistema for por rodízio, a contagem de pontos obedecerá ao seguinte:

ART. 10º - Nas competições em que o sistema for por rodízio a contagem de pontos obedecerá ao seguinte critério:

- 03 (três) pontos por vitória;
- 01 (um) ponto por empate;
- 00 (zero) ponto por derrota.

ART. 11º - O atleta ou técnico que receber 02 (dois) cartões amarelos (cumulativos), ou 01 (um) vermelho na competição, cumprirá **uma** suspensão automática na partida subsequente na modalidade, grupo e sexo em disputa e ficará sujeito a julgamento pelo T.J.D, **sendo que o controle de cartões cabe aos dirigentes das Equipes.**

Parágrafo Único – Os cartões vermelhos não eliminam os amarelos.

ART. 12º - Quando houver pessoa responsável credenciada para dirigir a equipe esta deverá permanecer sentada no banco de reservas durante o transcorrer da partida. A pessoa credenciada após instruções deverá voltar ao banco de reservas, sua área de atuação será delimitada pela zona de substituição.

ART. 13º - Participarão do banco de reservas 09 (nove) atletas, 01 (um) técnico e 01 (um) auxiliar técnico ou massagista, devidamente credenciados e registrados em súmula.

ART. 14º - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta a Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

REGULAMENTO DE MINI FUTSAL

ART. 1º - A modalidade de Mini Futsal será ofertada somente para o Grupo 2 no sexo feminino e será regida pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Futsal – CBFS/FPFS, no que não estiver especificada neste regulamento.

ART. 2º - Cada equipe será constituída de até 08 (oito) jogadores, 04 (quatro) titulares sendo 03 (três) jogadores de quadra e 01 (um) goleiro e 04 (quatro) reservas.

ART. 3º - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de: camisetas ou coletes numerados, calção, meias e tênis sem trava.

ART. 4º - A bola a ser utilizada será a oficial da CBFS/FPFS - de acordo com as faixas etárias pré-estabelecidas.

ART. 5º - A quadra é de forma retangular com um máximo de 40 m e um mínimo de 20m de comprimento, por uma largura máxima de 20m e mínima de 10 m.

Parágrafo Primeiro - As balizas medem em seu interior 1,60 metro de altura por 2,40 metros de largura, sendo que a área será marcada em função desta medida.

ART. 6º - As faltas cumulativas serão permitidas em número de até 03 (três) por período, ficando a equipe sujeita a punição com tiro livre direto do local onde ocorreu a falta, sem barreira a partir da 4ª falta.

ART. 7º - O tempo de jogo será de 02 (dois) períodos de 15 (quinze) minutos corridos, parando-se o cronômetro nos pedidos de tempo e a critério do árbitro, os 01 (um) minuto final, dos dois períodos serão cronometrados, com intervalo de 05 (cinco) minuto entre os períodos.

ART. 8º - Os técnicos terão direito a 01 (um) pedido de tempo de 01 (um) minuto em cada período de jogo.

ART 9º - A equipe poderá ser composta de até 08 (oito) atletas inscritos.

Parágrafo Primeiro - Não será permitido o início do jogo sem que uma das equipes esteja sem o número suficiente de jogadores, ou seja, no mínimo 04 (quatro) atletas.

ART 10 - As partidas que terminarem empatadas e houver necessidade de conhecer-se um vencedor, aplicar-se-á o seguinte:

Parágrafo Primeiro - Na fase classificatória uma série de 03 (três) penalidades máximas com os atletas que participaram da partida, inclusive o goleiro.

Parágrafo Segundo - Persistindo o empate será escolhido, a critério da equipe, um atleta que participou da partida, inclusive o goleiro, que cobre as penalidades máximas, tantas vezes quanto for necessário até que haja vencedor, sendo as cobranças alternadas de penalidades máximas.

ART. 11 - Nas fases Semifinal e Final, haverá prorrogações de 02 tempos de 03 (três) minutos cada, persistindo o empate será uma série de 03 (três) penalidades máximas com os atletas que participaram.

Parágrafo Primeiro - Persistindo o empate, cobranças alternadas de penalidades máximas com a participação do atleta que ainda não cobrou;

Parágrafo Segundo - Persistindo ainda o empate será escolhido, a critério da equipe, um atleta que cobre as penalidades máximas, tantas vezes quantas forem necessárias até que haja um vencedor.

ART. 12 - Nas competições em que o sistema for por rodízio, a contagem de pontos obedecerá ao seguinte:
- 03 (três) pontos por vitória.
- 01 (um) ponto por empate.
- 00 (zero) ponto por derrota.

ART. 13 - O atleta ou técnico que receber 02 (dois) cartões amarelos, (cumulativos) ou 01 (um) vermelho na competição, cumprirá suspensão automática na modalidade em disputa e ficará sujeito a julgamento pelo T.J.D., cabendo ao dirigente da equipe o controle dos cartões.

Parágrafo Único – Os cartões vermelhos não eliminam os amarelos.

ART. 14 - Quando houver pessoa responsável credenciada para dirigir a equipe esta deverá permanecer sentada no banco de reservas durante o transcorrer da partida. A pessoa credenciada após instruções deverá voltar ao banco de reservas, sua área de atuação será delimitada pela zona de substituição.

ART. 15 - Participarão do banco de reservas 04 (quatro) atletas, 01 (um) Técnico e 01 (um) auxiliar técnico ou massagista, devidamente credenciados e registrados em súmula.
ART. 16 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica e/ou Coordenação Geral do Evento.

REGULAMENTO DE MINI BASQUETE

ART. 1º - A modalidade de Minibasquete será ofertada para o Grupo 2 feminino e masculino e será regida pelas regras oficiais do Basquetebol, no que não estiver especificada a seguir:

ART. 2º - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de: camiseta ou colete numerado, calção, tênis e meias.

ART. 3º - A bola e a tabela a serem utilizadas serão as de Mini Basquete.

ART. 4º - A quadra é de forma retangular com um máximo de 28m e um mínimo de 18m de comprimento, por uma largura máxima de 15m e mínima de 9m, sendo que a altura do aro será 2,60m., ficando a área de arremesso do lance livre a uma distância de 03 (três) metros.

ART.5º - A duração do jogo será de 02 (tempos) tempos de 10 (dez) minutos corridos, com intervalo de 05 (cinco) minutos entre os tempos, parando-se o cronômetro nos pedidos de tempo e a critério do árbitro.

Parágrafo Único – O cronômetro será travado somente nos pedidos de tempo e arremessos livres e quando solicitado pelo árbitro, sendo os 03 (três) minutos finais do último período cronometrados.

ART.6º - Cada equipe será constituída de 08 (oito) jogadores sendo 04 (quatro) titulares e 04 (quatro) reservas.

ART. 7º - Os técnicos terão direito a um pedido de tempo em cada tempo, tendo este a duração de 01 (um) minuto.

ART. 8º – Até a 4ª quarta falta coletiva, haverá cobrança de lateral, a partir da 5º quinta falta coletiva a mesma será revertida em duas cobranças de lance livre, conforme distância estabelecida no art. 4º. A contagem das faltas coletivas valerá para cada tempo de jogo.

ART. 9º - Cada atleta terá o limite de 05 (cinco) faltas pessoais, sendo que na quinta falta o mesmo será eliminado da partida.

ART.10 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

REGULAMENTO DE MINI HANDEBOL

ART. 1º - A modalidade de Mini Handebol será regida pelas Regras Oficiais de Handebol e regida pelo presente Regulamento, conforme as seguintes especificações:

ART. 2º - A modalidade de Mini-Handebol será disputada pelo Grupo 2 feminino e masculino.

ART. 3º - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de: camiseta ou colete numerado, calção, meias e tênis.

ART. 4º - A equipe é composta de 10 (dez) jogadores, sendo 05 (cinco) titulares (04 jogadores de campo e 01 goleiro) e 05 (cinco) reservas.

ART. 5º - A duração do jogo será de 02 (períodos) de 15 (quinze) minutos, com intervalo de 05 (cinco) minutos.

ART. 6º - Para que se tenha início uma partida, as equipes terão que se apresentar na quadra, com um mínimo de 04 (quatro) jogadores.

Parágrafo Único: Será obrigatória a marcação individual quadra toda durante toda a partida, sendo realizada por todos os atletas.
ART 7º - A partida pode continuar, mesmo que o número de jogadores da equipe fique inferior a 04 (quatro) jogadores no transcorrer do jogo, limitados ao mínimo de 02 atletas.

ART. 8º - A quadra é de forma retangular com um máximo de 40 m e um mínimo de 20m de comprimento, por uma largura máxima de 20m e mínima de 10 m.

Parágrafo Primeiro - As balizas medem em seu interior 1,60 metro de altura por 2,40 metros de largura.

Parágrafo Segundo - A área de gol está delimitada por uma linha de 3 metros, traçada 6 metros à frente da baliza, paralelamente à linha de gol, e continuada em cada extremidade, por um quarto de círculo de 4 a 6 metros de raio tendo como centro o ângulo interno posterior de cada poste da baliza.

Parágrafo Terceiro - A linha de tiro livre (9 metros) é marcada por uma linha distante 3 metros da linha da área de gol, tendo os traços bem como os intervalos 15 centímetros.

ART. 9º - Haverá pedidos de tempo, conforme a regra da modalidade.

ART. 10 - A bola a ser utilizada será a de Handebol mirim.

ART 11 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

REGULAMENTO DE MINI VOLEI

ART. 1º - A modalidade de Mini Vôlei será regida pelas Regras Oficiais da FIVB, e regida pelo presente Regulamento, conforme as seguintes especificações:

ART. 2º - A modalidade de Mini Vôlei será disputada pelos Grupos 2, feminino e masculino.

ART. 3º - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de: camiseta ou colete numerado, calção, meias e tênis.

ART. 4º - Cada Estabelecimento de Ensino Regular poderá inscrever 02 (duas) equipes, cada equipe será formada por 03 jogadores sendo 02 titulares e 01 reserva.

ART. 5º - Serão permitidas 02 (duas) substituições por set.

ART. 6º - Em hipótese alguma, uma equipe poderá iniciar a partida ou durante a mesma ficar reduzida a menos de 02 (dois) jogadores.

ART. 7º - A quadra terá 4 metros de largura e 08 de comprimento.

ART. 8º - A área de saque será de 4 metros, todo fundo da quadra.

ART. 09° - Será obrigatória a execução do saque por baixo.

ART. 10 - Cada equipe terá direito a 02 (dois) tempos de 30 (trinta) segundos para instruções em cada set.

ART. 11 - As partidas serão disputadas em 2 sets vencedores de 18(dezoito) pontos em todas as fases. Havendo a necessidade de desempate o 3 set será de 15(quinze) pontos.

ART. 12 - Não será permitido o uso de líbero.

ART. 13 - A rede terá 1,90 metros de altura, para ambos os sexos.

ART. 14 - A classificação Geral por grupo e sexo se dará através da seguinte pontuação:

1º Lugar – 15 pontos
2º Lugar – 08 pontos
3º Lugar – 06 pontos
4º Lugar – 05 pontos
5º Lugar – 04 pontos
6º Lugar – 03 pontos
7º Lugar – 02 pontos
8º Lugar em diante – 01 ponto

ART. 15 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

REGULAMENTO DE QUEIMADA

ART. 1º - A modalidade de Queimada será regida pela Regra Oficiais da SMESP e regida pelo presente Regulamento, conforme as seguintes especificações:

ART. 2º - A modalidade de Queimada será disputada pelos Grupos 1 e 2, feminino e masculino.

ART. 3º - A QUADRA

3.1 - A quadra é de forma retangular e compreende uma área de jogo medindo 18 metros de comprimento e 09 metros de largura.
3.2 - As linhas fazem parte da quadra de jogo.

ART. 4º - A DURAÇÃO DO JOGO

4.1 - A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos, com 01 (um) minuto de intervalo para mudança de lado das equipes.
4.2 - A partida inicia-se com o apito do árbitro principal e encerra-se com o apito do cronometrista.
4.3 - O cronômetro será parado durante as substituições, ou quando o árbitro principal assim determinar.
4.4 - Será vencedora a equipe, que decorridos os minutos regulamentados, conte com o maior número de jogadores que não tenham sido “queimados”, acrescentando-se a estes o número de vidas pertencentes ao capitão da equipe.
4.5 - Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um intervalo de 02 (dois) minutos para descanso e em seguida uma prorrogação de 02 (dois) tempos de 02 (dois) minutos sem intervalo. Persistindo o empate, haverá nova prorrogação, até uma equipe obter vantagem sobre a outra. (morte súbita).

ART. 5º - A BOLA

5.1 - A bola a ser utilizada será:
Para o grupo I: bola de Handebol H1L
Para o Grupo II e III: bola de Handebol Feminino

ART. 6º - O UNIFORME

6.1 - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de tênis, camiseta ou colete numerado e calção.
Paragrafo Único - Será permitida apenas a utilização de óculos especiais.

ART. 7º - OS JOGADORES

7.1 - A equipe será constituída por 12 jogadores, sendo 10 (dez) titulares e 02 (dois) reservas.
7.2 – A equipe poderá dar início à partida com 02 (dois) atletas.

7.3 - O capitão da equipe ou os atletas “Queimados” lançarão a bola que ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária ou estiverem pelas laterais da mesma. O lançamento deverá ser feito atrás da linha de fundo ou de seu prolongamento. A equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.
7.4 - Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que a mesma não tenha ultrapassado os limites da sua própria quadra.
7.5 - O jogador que ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando este com a posse de bola, não será considerado “queimado” e a bola deverá ser revertida para o capitão da outra equipe.
7.6 - O atleta sem posse de bola, que durante o jogo ultrapassar as linhas que delimitam a quadra será considerado "queimado", estando a sua equipe com ou sem a posse de bola.
7.7 - O atleta somente poderá bater bola após tê-la segurado.
7.8 - Será considerado "Queimado" o jogador que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão antes de novo lançamento.
7.9 - Será considerado "Queimado" o jogador que tente segurar a bola e não conseguindo, a derrube no chão.
7.10 - Se o atleta segurar a bola e cair com ela dominada, não será considerado "Queimado", mesmo que a bola toque o chão.
7.11 - Se, no mesmo lançamento, a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, todos aqueles que tiverem sido tocados por ela serão "Queimados".
7.12 - Se a bola antes de bater no jogador, tocar o chão, este não será considerado "Queimado".
7.13 - Se a bola bater simultaneamente no chão e no jogador, este não será considerado "Queimado".
7.14 - Se a bola tocar em 01 (um) jogador e antes que toque o chão for segurada por um companheiro da equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, aquele não será considerado "Queimado" e o jogo prosseguirá normalmente.
7.15 - O atleta após ser “Queimado” deverá dirigir-se ao outro lado da quadra onde deverá permanecer até o final do jogo. Somente podendo retornar à quadra, se o capitão lhe conceder uma “vida”.
7.16 - O jogador que se dirigir ao outro lado da quadra, mesmo depois de "Queimado", não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.
7.17 - Com exceção do capitão de cada equipe, todos os outros jogadores terão direito apenas a 01 (uma) vida cada.

ART. 8º - O CAPITÃO

8.1 - Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braçadeira para diferenciá-lo dos demais jogadores.
8.2 - O capitão deverá iniciar o jogo atrás da linha de fundo da quadra em que se encontram os jogadores da equipe adversária e lá permanecer obrigatoriamente, até que pelo menos um dos jogadores da sua equipe seja queimado e venha substituí-lo na sua posição.
8.3 O capitão de cada equipe terá direito a 03 (três) vidas, isto é, poderá ser "Queimado” 03 (três) vezes.
8.4 - Se o capitão julgar que sua equipe poderá ter vantagem com a permanência por mais tempo de seus companheiros de quadra, terá direito de ceder-lhes até 02 (duas) vidas, antes que o mesmo adentre a quadra.
8.5 - Não é permitido o capitão ceder “vidas” a atletas reservas e atletas ainda não queimados.
8.6 - O capitão, após adentrar a quadra, não poderá retirar-se da mesma, exceto quando acabarem suas vidas.

ART. 9º - AS SUBSTITUIÇÕES

9.1 - Cada equipe poderá efetuar o máximo de 04 (quatro) substituições.
9.2 - A substituição somente será permitida quando a equipe estiver com posse de bola e esta esteja com o capitão.
9.3 - O atleta reserva, somente poderá participar do jogo para substituir um atleta que esteja na quadra.

ART. 10 - O TIRO DE SAÍDA

10.1 - O Tiro de saída é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou para iniciar com posse de bola ou pela outra equipe, se a equipe que ganhou o sorteio escolher o campo de jogo.
10.2 - Após o intervalo do 1º meio tempo o tiro de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

10.3 - Antes de cada prorrogação, haverá novo sorteio para a escolha do campo de jogo ou do tiro de saída.
10.4 - A troca de quadra é feita após o intervalo do jogo.

ART. 11 - O JOGO PASSIVO
11.1 - Será considerado jogo passivo toda bola que não seja lançada com intenção de "queimar" um atleta adversário.
11.2 - O jogo passivo será permitido até o 3º (terceiro) lançamento consecutivo. O não cumprimento deste, implicará em penalidade para a equipe, com a perda da posse de bola.
11.3 – O atleta poderá ficar de posse de bola no máximo 10 (dez) segundos.

ART. 12 - A EQUIPE DE ARBITRAGEM
12.1 - A equipe de arbitragem é composta por 03 (três) árbitros, 01 (um) secretário e 01 (um) cronometrista.
12.2 - Cada partida será dirigida por 03 (três) árbitros, sendo o do centro árbitro principal e os de linha de fundo auxiliares.

ART 13 - O BANCO DE RESERVAS
13.1 - O banco de reservas será composto de: 02 (dois) atletas reservas, 01 (um) técnico, 01 (um) auxiliar técnico, 01 (um) massagista, 01 (um) médico e os atletas retardatários.
13.2 - Os técnicos e comissão técnica deverão permanecer junto ao banco de reservas no espaço delimitado para sua atuação.

ART. 14 - AS SANÇÕES
14.1 - Os atletas, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão (cartão vermelho).
14.2 - São infrações a serem punidas com advertência:
14.2.1 - Atitude antidesportiva para com o adversário, companheiros, oficiais ou torcidas.
14.2.2 - Colocar o adversário em perigo durante suas ações.
14.3 – São infrações a serem punidas com exclusão:
14.3.1 - Atitude antidesportiva grosseira para com o adversário, companheiros, oficiais e torcidas.
14.3.2 - Reincidência após advertência.
14.3.3 .- Agressões físicas contra companheiro, adversário, oficiais e torcidas.
14.4 - Um atleta ou dirigente excluído não poderá permanecer no banco de reservas.
14.5 - Um atleta excluído não poderá ser substituído.
14.6 - Os técnicos e Comissão Técnica punida com exclusão ficarão impedidos de continuar na partida e, de participar da partida subsequente, podendo ainda ser julgados pelo T.R.J.D.

ART. 15 - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

REGULAMENTO DE TÊNIS DE MESA

ART. 1º - A modalidade de Tênis de Mesa será regida pelas Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa - CBTM e ITTF.

ART. 2º - A modalidade de Tênis de Mesa será disputada pelos Grupos 2 e 3, feminino e masculino.

ART. 3º - O uniforme a ser utilizado pelo atleta será constituído de: camiseta ou colete, calção, meia e tênis.

ART.4º - No torneio de equipe será utilizado o sistema da Copa Internacional, isto é, melhor de 02 (duas) partidas vencedoras.

ART.5º - A equipe será constituída de 05 (cinco) atletas para os GR 2 e 3, sendo necessária a presença de no mínimo **02 (dois**) atletas para o início da competição de equipe, denominada A, B e C e da outra X, Y e Z, dispostas da seguinte forma:

1º jogo - A x X 2º jogo - B x Y 3º jogo - C x Z 4º jogo - A x Y 5º jogo - B x X.

Parágrafo Único - O direito a ser ABC ou XYZ será decidido por sorteio entre os técnicos das equipes disputantes, sendo que eles devem entregar ao árbitro, logo após o sorteio, a escalação dos seus jogadores, segundo as letras.

ART.6º - A partida será decidida em melhor de 02 sets vencedores de 11 pontos cada, até as quartas de final. E, em melhor de 03 sets vencedores de 11 pontos cada na final.
As disputas serão realizadas em sistema de grupos com até 04 (quatro) atletas, classificando os 02 (dois) melhores de cada grupo para uma chave de eliminatória simples.

ART.7º - A Classificação Geral se dará com uma somatória das provas: equipe e individual. Sendo feita de acordo com o Art. 32 do Regulamento Geral distinto por sexo.

ART.8º - Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, após consulta à Coordenação Técnica ou Coordenação Geral do evento.

REGULAMENTO DE XADREZ

ART. 1º - A modalidade de Xadrez será realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX) e Federação Paranaense de Xadrez (FEXPAR), válidas a partir de 01 de janeiro de 2018, no que diz respeito à modalidade de xadrez rápido para grupos 1, 2, e 3 salvo o estabelecido neste Regulamento.
Parágrafo Primeiro – Dentre as novas Regras destaque para a mudança de 1 lance pra 2 lances ilegais para perca da partida, sendo que no primeiro lance ilegal será acrescentado mais dois (2) minutos ao adversário. O árbitro poderá interferir na partida em queda de seta, lances ilegais e xeque-mate.

ART. 2º - Cada equipe poderá inscrever até cinco (5) enxadristas em cada grupo e sexo (feminino e masculino), sendo quatro (4) enxadristas titulares e um (1) enxadrista reserva.
Parágrafo Primeiro – O enxadrista re*serva* atuará apenas na ausência de um dos enxadristas titulares, de modo que, e somente, podendo o mesmo entrar diretamente no tabuleiro do enxadrista ausente.
Parágrafo Segundo – A substituição deverá ocorrer SOMENTE no momento da confirmação dos enxadristas.

Parágrafo Primeiro – As provas de cada grupo, no feminino e no masculino, serão subdivididas em 04 torneios, denominados torneios individuais por tabuleiro (T1, T2, T3 e T4).

Parágrafo Segundo – Ao final haverá uma classificação individual correspondente a cada um dos torneios (T1, T2, T3 e T4) com medalhas para o 1º, 2º, 3º lugar, além da classificação por equipes apurada para cada prova e sexo para efeito de classificação final da modalidade com premiação de troféus para as Instituições de Ensino.
Obs.: Premiação, conforme estabelecido pela organização geral do evento;

Parágrafo Terceiro – O Estabelecimento de Ensino deverá comparecer no local de jogos com seus enxadristas uniformizados. Sendo: 1 - camiseta, 2- blusa ou 3- jaqueta. Será considerada a cor predominante do uniforme, estando sempre visível o tipo 1, 2 ou 3, descartando emblemas e tiras.

ART. 3º - A equipe será representada somente pelo técnico ou auxiliar, cujos nomes devem constar no formulário de inscrição.

ART. 4º - Ritmo do jogo: Para todos os grupos será utilizado o xadrez rápido com 10 minutos de reflexão para cada enxadrista, para as partidas que eventualmente não possuírem relógios, será estipulado o tempo de 15

minutos livres e caso demorem mais será acrescentado o relógio com o tempo de 5 minutos para cada enxadrista, sendo o tempo total igual ao primeiro citado (20minutos).

Parágrafo Único – será aplicada nesta competição no grupo 1, regras educativas tendo como principal 3 "Lance Impossível" sem acréscimo no relógio. Mantendo os 2 lances somente nos grupos 2 e 3.

ART. 5º - O emparceiramento será realizado com o auxílio de Programa Específico da modalidade de Xadrez, os torneios serão organizados de acordo com os sistemas e seguintes critérios:

A- Match de 04 partidas, no caso de 02 participantes;
B- Sistema Round-Robin (pela tabela Schuring) em turno único, no caso de 03 a 06 participantes;
C- Suíço em 05 rodadas no caso de 07 ou mais participantes, ficando estabelecido para fins de emparceiramento que na última rodada não serão levadas em conta as cores das rodadas anteriores.

ART. 6º - Critérios para desempates:

Parágrafo Primeiro - Pelo Sistema Suíço, a classificação dos enxadristas será estabelecida utilizando-se, pela ordem, os seguintes critérios:

A- Pontuação individual total;
B- Buchholz mediano;
C- Buchholz;
D- Sonneborn-Berger;
E- Pontuação progressiva;
F- Número de vitórias;
G- Partidas extras de xadrez relâmpago no sistema Armagedon (5 minutos x 4 minutos) onde as brancas têm obrigação de vencer.

Parágrafo Segundo - Pelo Sistema Round-Robin, a classificação dos enxadristas será estabelecida utilizando-se, pela ordem, os seguintes critérios:

A- Pontuação individual total;
B- Sonneborn-Berger;
C- Confronto direto;
D- Número de vitórias
E - Partidas extras de xadrez relâmpago no sistema Armagedon (5 minutos x 4 minutos) onde as brancas tem obrigação de vencer.

ART. 7º - Classificação Final: será somado os pontos obtidos por cada atleta da equipe, ou seja, pontos no T1 + pontos no T2 + pontos no T3 + pontos no T4, levando em consideração a seguinte relação de pesos por tabuleiro.

Parágrafo Primeiro - peso para cada Tabuleiro sendo:

A- T1: pontos obtidos x peso 3,0
B- T2: pontos obtidos x peso 2,5
C- T3: pontos obtidos x peso 2,0
D- T4: pontos obtidos x peso 1,5

Parágrafo Segundo – em caso de empate no somatório final de pontos, obedecerá aos seguintes critérios:

A- Somatório de pontos obtidos nos 4 Tabuleiros, sem multiplicar pelos pesos correspondentes;
B- Melhor Classificação no 1º Tabuleiro;

ART. 8º - Para efeito da classificação inicial, os jogadores serão emparceirados de acordo com a ordem alfabética do nome ou sobrenome.

ART. 9º - Confirmação dos inscritos até 15 min antes do horário marcado para a PRIMEIRA RODADA, caso o atleta não seja confirmado o mesmo não será emparceirado em NENHUMA RODADA.

ART. 10 - Aqueles que não comparecerem em 15 minutos após o início da rodada receberão (W.O.), sendo eliminado da competição.

Parágrafo Único – não será aceito bye ausente na competição;

ART. 11 - Será realizada, uma Sessão Técnica para o Campeonato de Xadrez. Tal sessão será programada conforme Boletim Oficial, tendo as atribuições especificadas pelo Regulamento Geral e, particularmente:

Parágrafo Primeiro - Apresentação da programação e metodologia de trabalho da equipe técnica;

Parágrafo Segundo - Definição de procedimentos técnicos;

Parágrafo Terceiro - Indicação da ordem dos tabuleiros (T1, T2, T3 e T4);

ART. 12 - Caso a Instituição de Ensino não compareça à Sessão Técnica os atletas inscritos serão definidos conforme o relatório emitido pelo sistema de organização da competição (ordem alfabética).
ART. 13 - O Estabelecimento de Ensino deverá levar no mínimo as peças de tamanho oficial. Ficando susceptíveis à punição aquelas equipes que não apresentarem o material para jogo no dia do torneio.

ART. 14 - É expressamente vedado ao jogador:

A - Comunicar-se com outras pessoas incluindo os outros jogadores da mesma equipe, durante a partida, por meio de palavras, sinais ou qualquer outra maneira;
B - Ausentar-se do local de jogo durante a partida sem a permissão do árbitro;
C - Provocar o adversário por meio de palavras ou gestos, numa atitude antidesportiva;
D - Levar aparelhos eletrônicos, incluindo o telefone celular ao local de jogos.

PREFEITURA DE PONTA GROSSA
SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTES
SETEMBRO/2023