



JOGOS OLÍMPICOS 2018

REGULAMENTO GERAL

ART. 1º Os Jogos Olímpicos são um evento anual do Colégio Olimpo Brasília e tem por objetivos:

- I- Integração da comunidade acadêmica;
- II – Socialização de alunos, pais, professores e colaboradores da escola;
- III – Desenvolvimento de práticas desportivas que favoreçam a cooperação no ambiente escolar;
- IV – Trabalhar a dimensão do esforço coletivo, isto é, trabalho em equipe.

ART. 2º A quarta edição dos Jogos Olímpicos (IV Jogos Olímpicos) será realizada entre os dias 22 de setembro e 06 de outubro do ano de 2018, nas Unidades Asa Sul e Águas Claras do Colégio Olimpo.

Parágrafo Único: Os jogos ocorrerão de segunda à quinta-feira, no turno vespertino para os alunos do Ensino Fundamental, e no turno noturno para os alunos do Ensino Médio, segundo o Cronograma de Atividades a ser divulgado. Por isso, durante a realização dos jogos, as aulas de Educação Física ficarão suspensas.

ART. 3º A Comissão Organizadora (CO), será composta por

- I – Direção Pedagógica;
- II – Coordenação e Orientação Pedagógica;
- III – Equipe de Professores de Educação Física.

ART. 4º Compete à CO:

- I – Organizar o Regulamento Geral dos Jogos e as regras específicas de cada modalidade;
- II – Definir o Calendário de jogos em cada Unidade Escolar;
- III – Orientar a formação das equipes em cada turma da escola;
- IV – Resolver casos previstos e omissos no presente Regulamento Geral;

Parágrafo único: Qualquer decisão tomada pela CO durante a realização dos Jogos deverá ser registrado na súmula do jogo ou em súmula extra com a devida ciência dos capitães das equipes envolvidas.

ART. 5º Os jogos são compostos por desafios e modalidades esportivas, sendo elas coletivas ou individuais, mistas ou separadas por sexo.

§1 – Cada modalidade terá regulamento próprio com as regras específicas, que constam como anexos ao presente Regimento Geral.

§2 – Para cada modalidade serão reconhecidas as duas melhores equipes e, como premiação específica, receberão medalhas olímpicas.

§3 – As turmas competirão em cada uma das modalidades e, coletivamente, no conjunto dos jogos. As três primeiras colocações de cada modalidade ganharão pontos-olímpicos.

§4 – A lista de modalidades e pontuação, segue:

MODALIDADE	SEXO	UNIDADE	PONTUAÇÃO OLÍMPICA		
			1º Lugar	2º Lugar	3o Lugar
Futebol de Salão	Masculino e Feminino	Asa Sul	10	7	4
Queimada	Equipe Mista	Asa Sul	10	7	4
Lancebol/ Voleibol	Equipe Mista	Asa Sul	10	7	4
Voleibol / Lancebol Areia	Equipe Mista	Asa Sul	10	7	4
Basquete	Masculino e Feminino	Águas Claras	10	7	4
Handebol	Masculino e Feminino	Águas Claras	10	7	4
Xadrez	Masculino e Feminino	Asa Sul e Águas Claras	10	7	4
Tênis de Mesa	Masculino e Feminino	Asa Sul e Águas Claras	10	7	4
Desafios	Equipe	Asa Sul e	Varia de acordo com o desafio		

Olímpicos	Mista	Águas Claras	
Desafios de	Equipe	Virtual	Varia de acordo com o desafio
Mídia	Mista		

§5 - Nas modalidades esportivas mistas (Lancebol, Voleibol e Queimada) as equipes/turmas inscritas devem ter integrantes dos dois sexos em quadra durante os jogos, sendo, ao menos, 1/3 de um dos sexos.

§6 - Não haverá número máximo de inscritos por modalidade. Porém, todos os atletas inscritos e presentes nos dias de jogos devem participar de ao menos uma partida inteira.

ART. 6º Será considerada Campeã Geral a turma que somar maior pontuação ao final dos jogos.

§1 - A competição entre as turmas renderá 2 Campeões Gerais: um para cada segmento (Ensino Fundamental e Ensino Médio).

§2 - A lista com as pontuações será divulgada e atualizada pela CO periodicamente.

§3 - As turmas campeãs serão premiadas no dia do encerramento dos jogos, na Unidade Asa Sul.

ART. 7º Os jogos serão organizados a partir das turmas de cada série/ano. Dentro das turmas serão formadas as equipes para participar de cada modalidade.

§1 - Os atletas poderão inscrever-se nas modalidades, de acordo com divulgação feita previamente, entre os dias **03 e 14 de setembro**, com os auxiliares de disciplina indicados pela CO.

§2 - No Ensino Fundamental, as competições serão separadas por ano.

§3 - No Ensino Médio, ocorrerá uma competição geral entre as turmas do segmento.

ART. 8º É condição para participar dos jogos:

§1 - Aquisição da camiseta-uniforme da turma, de acordo com regimento específico divulgado previamente.

§2 - Uso de uniforme obrigatório, isto é, camiseta da turma, calça/bermuda ou leggings da escola e tênis (com exceção dos esportes na areia, que serão jogados descalços).

§3 - Prévia inscrição dos alunos nas modalidades em disputa.

ART. 9º A respeito da conduta dos Atletas:

§1 - As regras da escola continuam válidas.

§2 - É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar qualquer vantagem ao jogador. A qualquer momento a CO ou a equipe de arbitragem podem solicitar que os jogadores tirem acessórios que se enquadrem na situação citada.

§3 - Os atletas/alunos deverão seguir as normas disciplinares e de conduta previstas no Regimento Escolar.

ART. 10º A formação das equipes deve ser feita na turma em que o aluno esteja regularmente matriculado.

§1 - Um mesmo aluno pode participar de mais de uma modalidade, sendo da mesma turma.

§2 - Em caso de uma turma não ter inscritos suficientes para uma modalidade coletiva, o aluno interessado poderá solicitar à CO que defina outra turma que ele possa jogar.

§3 - No caso supracitado, o aluno que jogar por outra turma terá o reconhecimento individual, porém não acumulará pontuação para sua turma de origem.

ART. 11º A Comissão Organizadora indicará pessoal especializado para prestação de primeiros socorros durante a realização dos jogos.

ART. 12º A tabela dos jogos será divulgada na semana anterior aos Jogos.

Brasília-DF,

Comissão Organizadora

IV Jogos Olímpicos – 2018

ANEXO A – REGIMENTO ESPECÍFICO

Futebol de Salão

Durante a competição de FUTSAL, aplicam-se as regras oficiais da Confederação Brasileira de Futebol de Salão com exceção/adaptação das seguintes:

- 1) **FORMAÇÃO DAS EQUIPES** – As equipes serão formadas de acordo com o ano/série dos alunos.
- 2) **DURAÇÃO DAS PARTIDAS** – A duração de cada partida será em função do número de turmas inscritas por série e do sistema de disputa adotado.
- 3) **NÚMERO DE ATLETAS EM QUADRA** – Durante a partida o máximo de atleta por equipe será de 5 e o número mínimo será de 3. Caso a equipe não tenha o número mínimo de integrantes, perderá por WO.
- 4) **SUBSTITUIÇÕES** – durante a partida será permitida fazer a qualquer momento a substituição de jogadores desde que aconteça na zona de substituição.
- 5) **EXPULSÃO DE JOGADOR** – em caso de expulsão de um jogador a equipe ficará com um jogador a menos por um minuto ou até sofrer um gol.
- 6) **TIRO LATERAL** – não vale gol se o mesmo for direto ao gol, exceto, se no percurso tocar em um jogador.
- 7) **TEMPO TÉCNICO** – As equipes não terão direito a tempo técnico.
- 8) **FALTAS ACUMULATIVAS E O TIRO LIVRO DIRETO** – não será adotado essa regra do futsal.

ANEXO B – REGIMENTO ESPECÍFICO

Queimada

A QUADRA

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

DURAÇÃO DA PARTIDA

3. A partida será disputada de acordo com o tempo determinado previamente pela CO ou, se, antes disso, um dos times queimar todos os jogadores da equipe adversária.
4. A partida inicia e encerra com o apito do árbitro.
5. O arremesso inicial é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou por iniciar com a posse de bola.
6. Será vencedora a equipe que queimar todos os adversários ou, se, findo o tempo, a que tiver a maior quantidade de jogadores adversários no campo de queimados.
7. Em caso de empate, ao final do tempo regulamentar, haverá um acréscimo de tempo até que uma das equipes seja a primeira a queimar um dos adversários. Nesse caso, não haverá chance para queimar alguém do campo adversário.

OS JOGADORES

8. A equipe será constituída por no mínimo dez (10) e no máximo dezesseis (16) jogadores, **não podendo haver substituição durante a partida.**

SITUAÇÕES DA PARTIDA

9. O atleta somente poderá quicar a bola após tê-la segurado.

10. Será considerado queimado o jogador que for atingido pela bola em qualquer parte do corpo (exceto cabeça, se não intencional) e esta venha a cair no chão.
11. Será considerado queimado o jogador que tentar segurar a bola e, não conseguindo, deixá-la cair no chão.
12. Se o jogador segurar a bola e cair com ela dominada, será considerado queimado caso a bola venha a tocar o chão.
13. Se no mesmo arremesso a bola bater em dois (2) ou mais jogadores da mesma equipe e depois cair no chão, o último a ser tocado pela bola estará queimado.
14. Se a bola tocar em um jogador e antes de tocar o chão for segurada por um(a) companheiro(a) de equipe ou tocada por qualquer jogador da equipe adversária, não será considerado queimado.
15. O atleta, após ser queimado, deverá dirigir-se para a linha de fundo da outra quadra e arremessar a bola. Ele terá uma chance para queimar alguém (arremesso de recuperação) e poder retornar a sua equipe. Caso não consiga, permanecerá no "campo dos queimados" até o final da partida.
16. O atleta queimado não poderá trocar de lugar com o outro do mesmo time.
17. O último atleta a ser queimado também tem direito ao arremesso de recuperação e, se queimar alguém, pode voltar para seu campo. Esta regra não se aplica em caso de prorrogação.
18. Se um atleta deixar a bola cair na quadra adversária, perderá a posse de bola.
19. Um atleta não poderá arremessar a bola fora dos limites de sua quadra; caso isso aconteça, a posse de bola será da equipe adversária. Isso inclui a linha central da quadra.
20. A bola que estiver nas laterais externas da quadra serão consideradas em zona neutra e sua posse é da equipe que pegá-la primeiro. O arremesso só pode ser feito após o jogador retornar aos limites do seu campo. Caso isso não aconteça, o time que arremessou perde a posse de bola e a jogada será considerada inválida.
21. Um atleta que estiver caído ao solo por acidente, não poderá ser queimado.

ARREMESSO

22. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que não ultrapassem ("meia-lua") as linhas que limitam

sua própria quadra. Caso o faça, a posse de bola será da equipe adversária e a jogada será considerada inválida.

23. Os atletas "queimados" deverão lançar a bola atrás da linha de fundo do campo adversário ou de seu prolongamento. A equipe que não cumprir o disposto neste item perderá a posse da bola.

ANEXO C – REGIMENTO ESPECÍFICO

Lancebol

1. O jogo de lancebol é realizado na quadra de voleibol, utilizando-se a rede para separar os campos.
2. Durante o jogo de lancebol, é permitido segurar a bola e depois passar para o companheiro.
 - 2.1 Caso os jogadores segurem a bola nos passes entre a equipe, torna-se obrigatória a realização dos 3 toques. Entretanto, se antes de completar a jogada, um jogador passar a bola com toque direto por cima da rede para o campo adversário, a jogada será considerada válida.
 - 2.2 Ao segurar a bola o aluno, sem se deslocar, deve jogá-la para si mesmo e realizar um fundamento (toque ou manchete) para passar a bola ao companheiro, e ou (cortada) somente para passar a bola para o outro lado da rede; Não será permitida a condução por baixo com as mãos abertas, caracterizando-se ponto da outra equipe.
3. Para que o jogo comece, cada equipe deve ter, em quadra, um mínimo de 4 e um máximo de 8 jogadores.
4. Não é permitido ao jogador dar dois toques consecutivos na bola;
5. O saque pode ser realizado de dentro da quadra, caso seja necessário; Neste caso, utiliza-se a linha vermelha demarcada no chão.
6. Cada jogador em posse da bola pode ficar com ela em mãos no máximo 10 segundos, ficando a critério do árbitro fazer a contagem;
7. Não será permitido o toque da mão na rede.
8. A duração da partida será determinada pela CO de acordo com o número de equipes inscritas.

Substituições

A substituição de jogador só será permitida quando o jogo estiver paralisado, ou seja, o juiz autorizará a substituição quando a bola estiver fora de jogo.

ANEXO D – REGIMENTO ESPECÍFICO

Voleibol

Durante a competição, aplicam-se as regras oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol, enfatizando-seas seguintes:

1. Não será permitido o toque da mão na rede.
2. Não será permitida a condução por baixo com as mãos abertas, caracterizando-se ponto da outra equipe.
3. Não é permitido ao jogador dar dois toques consecutivos na bola.
4. A equipe deve obedecer a ordem de rodízio.
5. O jogador responsável pelo saque não poderá pisar na linha de fundo.

Em relação às regras oficiais, aplicam-se as seguintes adaptações:

6. Para que se inicie o jogo, cada equipe deve estar, no mínimo, com 4 e no máximo com 6 jogadores em quadra.
7. A duração da partida será determinada previamente pela CO, a depender do número de equipes inscritas.

Substituições

A substituição de jogador só será permitida quando o jogo estiver paralisado, ou seja, o juiz autorizará a substituição quando a bola estiver fora de jogo.

ANEXO E – REGIMENTO ESPECÍFICO

Lancebol de areia

Durante a competição, aplicam-se as regras expostas no ANEXO C, acrescentando-se:

1. Mostra-se de extrema importância bater e rodar a bola nas mãos antes de sacar para retirar a areia grudada. Caso o jogador não o faça, sua equipe perderá o saque.
2. É permitido ao jogador sacar com UM pé dentro da quadra;
3. A duração da partida será determinada previamente pela CO, a depender do número de equipes inscritas.

Substituições

A substituição de jogador só será permitida quando o jogo estiver paralisado, ou seja, o juiz autorizará a substituição quando a bola estiver fora de jogo.

ANEXO F – REGIMENTO ESPECÍFICO

Voleibol de areia

Durante a competição, aplicam-se as regras da Confederação Brasileira de Voleibol, enfatizando-seque:

1. Mostra-se de extrema importância bater e rodar a bola nas mãos antes de sacar para retirar a areia grudada. Caso o jogador não o faça, sua equipe perderá o saque.
2. Não será permitido o toque da mão na rede.
3. Não será permitida a condução por baixo com as mãos abertas, caracterizando-se ponto da outra equipe
4. Não é permitido ao jogador dar dois toques consecutivos na bola.
5. A equipe deve obedecer a ordem de rodízio.

Em relação às regras oficiais, aplicam-se as seguintes adaptações:

6. É permitido ao jogador sacar com UM pé dentro da quadra;
7. Para que se inicie o jogo, cada equipe deve estar, no mínimo, com 4 e no máximo com 6 jogadores em quadra.
8. A duração da partida será determinada previamente pela CO, a depender do número de equipes inscritas.

Substituições

A substituição de jogador só será permitida quando o jogo estiver paralisado, ou seja, o juiz autorizará a substituição quando a bola estiver fora de jogo.

ANEXO G – REGIMENTO ESPECÍFICO

Basquete

Durante a competição, aplicam-se as regras oficiais da Confederação Brasileira de Basquetebol, com exceção/ adaptação das seguintes:

DA EQUIPE

1. Cada equipe deve ter, no mínimo 4 e no máximo 5 jogadores em quadra, mais os reservas. Caso o time não tenha o número mínimo de jogadores, perderá por W.O.

DO JOGO

2. A duração da partida será determinada previamente pela CO, a depender do número de equipes inscritas.
3. A substituição de jogador só será permitida quando o jogo estiver paralisado, ou seja, o juiz autorizará a substituição quando a bola estiver fora de jogo.
4. Só haverá prorrogação (tempo extra de 5 minutos) nas disputas de finais. Findo esse tempo e o jogo continuar empatado, será utilizado o lance livre como critério de desempate. Esse se dará ponto a ponto, até que uma das equipes vença.
5. Não serão concedidos tempos técnicos para as equipes.

DAS INFRAÇÕES

6. Ao jogador não é permitido que passe mais de 5 segundos com a bola sem driblá-la. Nesse caso, considera-se falta e a bola é passada para o time adversário.
7. A partir da 6ª falta coletiva, a ser contada por tempo de jogo, o time adversário terá direito a dois (2) arremessos de lance livre.
8. São consideradas faltas aquelas de contato, técnicas e de saída.
9. Em caso de um jogador cometer, durante todo o jogo, 6 faltas de contato ou 2 técnicas, ele será expulso, sendo substituído por um colega de equipe, e não poderá mais voltar à quadra naquela partida.

ANEXO H – REGIMENTO ESPECÍFICO

Handebol

Durante a competição, aplicam-se as regras oficiais da Confederação Brasileira de Handebol com exceção/ adaptação das seguintes:

Duração da partida

1. Será definida pela CO de acordo com a quantidade de equipes inscritas e o tempo disponível para a realização dos jogos.
2. Só haverá prorrogação (tempo extra de 5 minutos) nas disputas de finais. Findo esse tempo e o jogo continuar empatado, será utilizado o tiro de 7 metros como critério de desempate.
3. Não serão concedidos tempos técnicos para as equipes.
4. Só haverá prorrogação (tempo extra de 5 minutos) nas disputas de finais. Findo esse tempo e o jogo continuar empatado, será utilizado o tiro de 7 metros como critério de desempate. Esse se dará ponto a ponto, até que uma das equipes vença.

A equipe

4. Para que se inicie o jogo, cada equipe deve estar, no mínimo, com 4 e no máximo com 5 jogadores em quadra.

Substituições

A substituição de jogador só será permitida quando o jogo estiver paralisado, ou seja, o juiz autorizará a substituição quando a bola estiver fora de jogo.

ANEXO I – REGIMENTO ESPECÍFICO

Tênis de Mesa

Durante a competição, aplicam-se as regras oficiais da Confederação Brasileira de Tênis de Mesa com exceção/adaptação das seguintes:

1) SISTEMA DE DISPUTA – As disputas entre os competidores será de forma individual. Não haverá disputa em duplas. Os alunos competirão de acordo com o seu ano.

2) A PARTIDA – Será disputado em três sets de onze pontos cada um. No caso de empate em 10 pontos será vencedor o que fizer a diferença de dois pontos primeiro. É obrigatório a mudança de lado após a realização de um set. Caso o atleta que ganhe dois sets consecutivos, não haverá necessidade de disputar o terceiro.

3) DISPUTAS–Os Jogos serão divididos em duas fases: na primeira, os alunos inscritos disputarão em sua própria unidade, até que se chegue a um vencedor em cada ano. A segunda será a final, que consistirá no confronto entre o vencedores cada unidade, e acontecerá na Unidade da Asa Sul, em data previamente marcada.

ANEXO J – REGIMENTO ESPECÍFICO

Desafios Olímpicos: Mídias

DO DESAFIO

1. Os desafios olímpicos dos Jogos Olímpicos 2018 serão realizados no âmbito de mídias e redes sociais. Para tanto, serão inscritos, em cada turma participante, entre 3 e 5 estudantes, que serão os responsáveis pela leitura, preparação e realização de cada trabalho. Esses estudantes formarão a “Equipe de Mídias” de sua turma.

DA DIVULGAÇÃO

2. Cada desafio será publicado via site oficial da instituição e perfil oficial dos Jogos no Instagram, que será divulgado no Congresso Técnico, seguindo o cronograma abaixo apresentado.

DOS PROCEDIMENTOS

3. Assim que for divulgado o perfil oficial dos Jogos, ao menos um estudante da equipe de mídias deve enviar uma solicitação para segui-lo e aceitar, posteriormente, o convite para ser seguido. Só serão aceitas postagens feitas em perfis que cumprirem esses procedimentos.
4. Em cada data determinada pelo cronograma prévio, será lançado um desafio oficial que terá, no máximo, 5 dias para o seu cumprimento.
5. Todo desafio oficial será cumprido em formato de postagens no perfil pessoal de um dos membros da “Equipe de Mídias”, e deverá marcar, em sua legenda, o perfil oficial e a hashtag **#JogosOlimpo2018**, além da identificação de sua turma com uma nova hashtag (P.ex. #9oA para o 9o ano A)
 - 5.1 Toda postagem que remeta a um desafio oficial deve ser restrita a uma (ou mais) foto e um texto como legenda, não podendo exceder os caracteres máximos determinados pelo Instagram (continuação nos comentários, por exemplo).
 - 5.2 Toda foto que não for de autoria própria deve ter sua fonte sinalizada no início da legenda.
 - 5.3 Todas as legendas devem ser de autoria própria. Quando, em sua postagem, houver informações retiradas de outras fontes, deve haver a citação da bibliografia utilizada na própria legenda.

6. Durante a realização dos Jogos, poderá haver a divulgação de Desafios Relâmpagos, que podem ser realizados em outras redes sociais e em um tempo reduzido. Estes desafios serão postados apenas no perfil oficial dos Jogos no Instagram.
7. Cada postagem será avaliada pela CO e, caso seja considerada correta, será repostada no perfil oficial dos Jogos no Instagram.
 - 7.1 Não serão consideradas corretas postagens:
 - 7.1.1 Que fujam do tema apresentado;
 - 7.1.2 Com legendas de autoria completa de terceiros ou sem citação da fonte pesquisada;
 - 7.1.3 Com fotos de autoria de terceiros sem citação da fonte;
 - 7.1.4 Com erros de ortografia ou informações falsas;
 - 7.1.5 Com mensagens ofensivas;
 - 7.1.6 Que violem as políticas do Instagram;
 - 7.1.7 Oriundas de perfis que não estiverem seguindo e sendo seguidos pelo perfil oficial;
 - 7.1.8 Sem as devidas marcações do perfil oficial e das hashtags dos Jogos e da turma;
 - 7.1.9 Com vídeos ou no local de postagem de "Stories" (com exceção dos desafios relâmpago, se for o caso);
 - 7.1.10 Que tenham sido apagados do perfil original antes da postagem;
 - 7.1.11 Postadas ou editadas após o fim do prazo estipulado.

DA PONTUAÇÃO

8. Postagens repostadas garantirão, cada uma, 5 pontos à turma responsável. Os desafios relâmpago podem ter pontuação diferenciada, o que será informado no momento de sua divulgação

DO CRONOGRAMA

Desafio oficial	Divulgação do Desafio	Data limite (até às 21h)
1	22/set	25/set
2	26/set	29/set
3	30/set	03/out
Os desafios relâmpago não obedecem ao cronograma, podendo ser divulgados a qualquer momento. Fiquem atentos!		

