



## JISA – 2019 REGULAMENTO GERAL



### JISA – JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO COLÉGIO SANTO AGOSTINHO

É um projeto de ensino que tem por objetivo construir conceitos e reforçar valores que contribuam para uma formação humana, social e ética, através da compreensão das práticas corporais e da competição como possibilidades de construção de relações saudáveis entre os sujeitos. Nesse sentido, os Jogos de Integração estão baseados nos princípios da inclusão – que prevê a possibilidade da participação de todos os estudantes, independentemente de suas diferenças –, da cooperação – que busca o auxílio entre todos os participantes – e da solidariedade – relacionada ao cuidado com o outro.

#### 1. **OBJETIVOS:**

- 1.1. Reconhecer o esporte com uma das dimensões do lazer, portanto, como direito de todos;
- 1.2. Entender e problematizar as relações entre esporte e aprendizagem de valores sociais;
- 1.3. Assumir diferentes papéis na prática esportiva (jogador, árbitro, torcida);
- 1.4. Explicar as implicações das diferentes formas de organização de eventos esportivos para os participantes;
- 1.5. Problematizar as diversas manifestações de competição, relacionando-as com os interesses, valores e condutas sociais;
- 1.6. Envolver-se e cooperar na produção de contextos de práticas esportivas balizadas por princípios de equidade e solidariedade, procurando oportunizar a participação e fruição de todos, independentemente do nível de desempenho, gênero, ou qualquer outra característica;
- 1.7. Organizar torneios internos de diferentes modalidades das práticas corporais;
- 1.8. Reconhecer diferentes manifestações de violência nas práticas corporais, bem como identificar os efeitos de tais práticas sobre o grupo e os sujeitos;
- 1.9. Criar soluções para superar as práticas de violências e colaborar para um ambiente harmônico e respeitoso.

#### 2. **PERÍODO DE REALIZAÇÃO:**

- 2.1. Organização dos jogos: 28/02/2019 a 05/07/2019;
- 2.2. Realização dos jogos: 06/07/2019 a 12/07/2019.

#### 3. **ABERTURA:**

Dia 06/07/2019, às 9h.  
Concentração: às 8h.  
Local: COLÉGIO SANTO AGOSTINHO – CONTAGEM (Quadra coberta)

#### 4. **DAS INSCRIÇÕES:**

Deverão ser entregues pelos representantes esportivos até o dia 19/06/2019.

#### 5. **DOS REPRESENTANTES DE EQUIPE:**

- 5.1. Os representantes de equipe serão os representantes esportivos ou acadêmicos de cada turma.
- 5.2. Compete aos representantes:
  - 5.2.1. Organizar a equipe por modalidade;
  - 5.2.2. Inscrever a equipe por modalidade;
  - 5.2.3. Participar das reuniões convocadas pela Comissão Organizadora;
  - 5.2.4. Mediar a relação entre a Comissão Organizadora e sua equipe, divulgando o regulamento, a tabela, esclarecendo dúvidas etc.

#### 6. **DAS CORES DAS EQUIPES:**

AZUL ROYAL	PRETO	ROSA	AMARELO	VERDE	VERDE LIMÃO	VERMELHO
Turmas A	Turmas B	Turmas C	Turmas D	Turmas E	2ª série	3ª série

#### 7. **DA PREMIAÇÃO:**

- 7.1. Serão premiados todos os estudantes que participarem dos jogos.
- 7.2. Durante os jogos, todos os estudantes serão observados e avaliados quanto aos princípios e objetivos do JISA: cooperação, solidariedade, integração, respeito e participação. Serão eleitos e premiados o jogador

## JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO COLÉGIO SANTO AGOSTINHO - CONTAGEM

e a jogadora FAIR-PLAY. Essa escolha será feita pelos professores de cada ano e os professores de Educação Física.

### 8. DA CONTAGEM DE PONTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO GERAL:

- 8.1. Será considerada vencedora a equipe que, no total geral, obtiver o maior número de pontos somando-se todas as modalidades disputadas, e deduzindo-se todas as sanções.
- 8.2. Os jogos serão pontuados de acordo com a tabela abaixo:

	JOGOS INDIVIDUAIS	JOGOS COLETIVOS
VITÓRIA	02 PONTOS	03 PONTOS
EMPATE		02 PONTOS
DERROTA	01 PONTO	01 PONTO

8.3. A equipe ou o jogador (em caso de jogo individual) que não comparecer ao local no horário determinado perderá por **W x O** e ainda **perderá 1 ponto no placar geral em modalidades individuais e 2 pontos nas modalidades coletivas.**

8.3.1. Se ocorrer um segundo W x O na mesma modalidade, a equipe perderá mais 03 pontos no placar geral e não marcará nenhum ponto pela modalidade.

8.4. Em todos os jogos, além dos pontos obtidos em função do resultado da partida, será computado o **ponto FAIR-PLAY**. Esse ponto será atribuído à equipe que apresentar uma conduta condizente com os princípios e objetivos do JISA (cooperação, solidariedade, integração, respeito e participação), bem como em coerência com as Normas de Conduta de Jogadores e Torcedores do JISA, criada pelos próprios alunos. O ponto FAIR-PLAY será atribuído pelo mediador de cada partida.

### 9. DA PONTUAÇÃO PARA OS JOGOS DE SALÃO E NATAÇÃO:

9.1. Todas as modalidades de jogos de salão são consideradas individuais.

9.2. Em caso de empate em alguma das modalidades, será dado 01 ponto para cada equipe.

9.3. Todas as provas de natação serão consideradas uma modalidade única para efeito de pontuação.

9.3.1. Ao final das provas de natação será feita a soma dos pontos por modalidade, e a equipe que obtiver mais pontos marcará **05 pontos** no placar geral; a segunda equipe marcará **04 pontos** e assim sucessivamente.

### 10. DA FORMA DE DISPUTA:

10.1. Para as equipes de 6º ano do E.F. até a 1ª série do E.M., a forma de disputa será o rodízio simples, sendo que cada turma disputará dois jogos em cada modalidade, independentemente de vitória, derrota ou empate, em qualquer um dos jogos.

10.2. A 2ª e a 3ª série do Ensino Médio são normalmente divididas em 05 grupos, sendo 02 masculinos, 02 femininos e um misto. Em 2019, a 3ª série terá apenas 03 grupos, sendo 01 feminino, 01 masculino e 01 misto. A disputa também será realizada por meio de rodízio simples (turno único). No caso do grupo misto, serão realizadas duas partidas.

#### EQUIPES MASCULINA E FEMININA

2ª B x 3ª A

2ª A x 3ª A

2ª A x 3ª A

2ª B x 3ª A

#### EQUIPES MISTAS

2ª x 3ª – 1º jogo

2ª x 3ª – 2º jogo

10.2.1. Ao final somam-se os pontos de cada turma (masculino, feminino e misto) e realiza-se a classificação.

### 11. DOS PADRINHOS:

11.1. Cada equipe deverá escolher um(a) professor(a) como padrinho/madrinha da turma.

11.1.1. As equipes poderão ter mais de um padrinho caso algum professor não esteja apadrinhando nenhuma turma.

11.2. As 2ª e 3ª séries poderão escolher até 6 padrinhos.

11.3. Compete aos padrinhos:

11.3.1. Auxiliar os alunos no desenvolvimento do tema, construção do nome, bandeiras, preparação para o desfile;

11.3.2. Motivar a participação dos alunos;

11.3.3. Acompanhar, torcer e jogar por sua turma;

11.3.4. Zelar pelo cumprimento das regras e dos horários;

11.3.5. Mediar conflitos;

11.3.6. Auxiliar na escolha do aluno e aluna fair-play.

## 12. DAS MODALIDADES ESPORTIVAS DO JISA E NÚMERO DE ESTUDANTES INSCRITOS

12.1. Quantidade de estudantes inscritos e reservas por modalidade:

ENSINO FUNDAMENTAL					
6º e 7º ANO			8º e 9º ANO		
MODALIDADE	INSCRITOS	RESERVAS	MODALIDADE	INSCRITOS	RESERVAS
Queimada 6º	12(F) - 10(M)	2	Queimada	10	-
Queimada 7º	10	2	Handebol	11	4
Handebol	10	3	Futsal	8	3
Futsal	10	-	GPT misto (8º ano)	8+8	-
Pegador de 3 cores	8	-	Voleibol	9	3
Vôlei misto	5+5	2+2	Futebol Soçaite	10	3
Corrida	10	-	Basquete	8	3
Cabo de guerra	8	-	Corrida	5	-
Tênis de mesa	2	1	Salto em altura	3	1
Basquete misto	5+5	2+2	Derruba-tora (8º)	3	1
Xadrez	2	1	Totó (9º ano)	2	-
Dama (7º)	2	1	Tênis de mesa	2	1
Derruba-tora (7º)	3	1	Fifa	2	-
Guerra de almofada (6º)	6	-	Just Dance	2	-
Quebra-cabeça	3	-	Luta Greco-romana (9º)	3	1
Crawl	1	-	Peteca	3	1
Costa	1	-	Xadrez	2	1
Revezamento	4	-	Dama (8º)	2	1
Caça ao tesouro (6º)	4	-	Cabo de guerra	8	-
Arremesso de peso	3	1	Jogo cooperativo	Todos	-
Futebol Soçaite	10	2	Imagem e Ação	3	-
Jogo cooperativo	Todos	-	Uno	3	-
Perfil	3	-	Truco	3	-
Rouba-bandeira misto	6+6	2+2	Crawl	1	-
Uno	3	-	Costa	1	-
-	-	-	Revezamento	4	-

Ensino Médio					
1ª SÉRIE			2ª e 3ª SÉRIE		
MODALIDADE	INSCRITOS	RESERVAS	MODALIDADE	INSCRITOS	RESERVAS
Queimada	10	2	Queimada	12	2
Handebol	12	5	Handebol	12	5
Futsal	9	5	Futsal	10	5
Voleibol	11	5	Voleibol	11	5
Truco MISTO	2+2	1+1	Truco MISTO	2+2	1+1
Soçaite feminino	14	7	Soçaite	11	4
Soçaite masculino	11	4	C.S. MISTO	5+5	1+1
Cheerleaders	12 (mínimo)	-	Cheerleaders	12 (mínimo)	-
Corrida	10	2	Corrida	10	2
Peteca	3	1	Peteca	3	1
Basquete	9	4	Basquete	9	4
FIFA MISTO	3+3	1+1	FIFA MISTO	3+3	1+1
JUST DANCE MISTO	3+3	1+1	JUST DANCE MISTO	3+3	1+1
Cabo de guerra	10	2	Cabo de guerra	10	2
Imagem e ação misto	2+2	-	Imagem e ação misto	2+2	-
Tênis de mesa	2+2	1+1	Tênis de mesa	3	1
C.S.	3+2	-	Salto em Altura	3	1
Jogo cooperativo misto	5+5	-	Jogo cooperativo MISTO	5+5	-
Xadrez	2	1	Xadrez	3	1
Quebra cabeça	2+2	1+1	-	-	-

### 13. Critérios de substituições:

13.1. Nas modalidades que possuem reservas, as equipes não poderão substituir os jogadores inscritos.

13.2. Nas modalidades que não têm reservas, as equipes poderão substituir estudantes que faltarem ou se machucarem, com autorização do Departamento de Educação Física.

#### 13.3. Número mínimo de jogadores para se iniciar uma partida:

- Tênis de Mesa: 01 jogador
- Futsal: 03 jogadores
- Handebol: 05 jogadores (depois do início, joga-se até com 04)
- Futebol Soçaito: 04 jogadores
- Queimada: 06 jogadores
- Vôlei: 05 jogadores (sendo 03 de um sexo, 02 de outro – no caso de jogo misto)
- Basquete: 04 jogadores (depois do início, joga-se até com 3)
- Corrida: 06 jogadores

13.4. No grupo **misto de 2ª e 3ª série**, a quantidade de meninos e meninas em quadra não será igualitária, devido à quantidade de alunos da turma. Assim, o número de meninos poderá ser menor do que o número de meninas, desde que os números estejam iguais nas duas equipes.

### 14. DA ARBITRAGEM:

14.1. **Para as turmas de 1ª, 2ª e 3ª série**, algumas modalidades **não terão arbitragem**, sendo organizadas pelos próprios jogadores. Para essas modalidades os alunos deverão pegar o material e a súmula no Departamento de Educação Física e se dirigirem para a sala ou quadra indicada. Ao final da partida, os estudantes deverão entregar a súmula no Departamento de Educação Física, com a assinatura de um membro de cada turma. As modalidades sem arbitragem serão: **Tênis de mesa, Truco, Fifa, Just Dance, CS, Xadrez, Peteca e Cheerleaders.**

14.1.1. Na modalidade de Peteca e de Badminton, os jogadores ou jogadoras reservas ficarão marcando os pontos e retirarão as possíveis dúvidas. Deverá haver um jogador de cada equipe cumprindo essa função conjuntamente.

### 15. DO REGULAMENTO DAS MODALIDADES:

#### 15.1. FUTSAL:

**As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a CBFS:**

15.1.1. Para as equipes de 6º, 7º, 8º e 9º ano (masculinas e femininas), a partida terá a duração de 18 minutos, divididos em 3 tempos de 6 minutos, sem intervalo. **TODOS deverão jogar pelo menos UM tempo COMPLETO.**

15.1.2. Para as demais categorias, a duração de cada partida será de 18 minutos, divididos em 2 tempos de 09 minutos, sem intervalo.

15.1.3. **Toda falta ocorrida durante a partida será cobrada na marca de 10 metros** (tiro livre direto sem barreira), exceto as faltas ocorridas dentro da área do goleiro no campo de ataque (pênalti). Essa regra é válida para ambos os sexos.

15.1.4. Em todas as categorias os jogos poderão terminar empatados.

15.1.5. **Para a equipe de 2ª/3ª série grupo misto**, o jogo será misto (02 meninos e 03 meninas), e as substituições serão feitas de acordo com o gênero.

#### 15.2. VOLEIBOL:

**As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a CBV:**

15.2.1. Cada partida poderá ter, no máximo, três sets (1º e 2º sets de 12 pontos e 3º set de 10 pontos), disputados no "tiebreak". Caso não haja diferença de 2 pontos, o set será estendido até no máximo 15 pontos.

15.2.2. Para o 6º e o 7º ano, todos os sets serão de 09 pontos. Caso não haja diferença de 2 pontos, o set será estendido até no máximo 11 pontos.

15.2.3. As partidas serão disputadas em melhor de 02 sets vencedores.

15.2.4. **Para as equipes de 6º e 7º anos e 2ª/3ª série grupo misto**, o jogo será misto (03 meninos e 03 meninas), e as substituições serão feitas de acordo com o gênero.

##### 15.2.5. **Regras específicas para o 6º ano:**

15.2.5.1. O saque poderá ser realizado de dentro da quadra, a uma distância aproximada de 07 metros da rede.

15.2.5.2. O rodízio deverá ser respeitado.

15.2.5.3. A cada passagem de bola pela rede será permitido que qualquer aluno segure a bola antes do primeiro toque. Porém, este aluno que segurou a bola **NÃO PODERÁ** passar a bola para o outro lado da quadra.

#### 15.3. HANDEBOL:

**As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a CBH:**

15.3.1. Para as equipes de 6º, 7º, 8º e 9º ano masculino e feminino, a partida terá a duração de 18 minutos, divididos em 3 tempos de 6 minutos, sem intervalo. **TODOS os estudantes deverão jogar pelo menos UM tempo COMPLETO.**

15.3.2. Para as demais séries, a duração de cada partida será de 18 minutos, divididos em 2 tempos de 09 minutos, sem intervalo.

15.3.3. Em todas as categorias os jogos poderão terminar empatados.

15.3.4. **Não será permitido drible no 6º ano (feminino e masculino).**

15.3.5. **Para a equipe de 2ª/3ª série grupo misto**, o jogo será misto (03 meninos e 04 meninas), e as substituições serão feitas de acordo com o gênero.

#### 15.4. **BASQUETE:**

**As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a CBB:**

15.4.1. A duração da partida será de 18 minutos, divididos em 2 tempos de 09 minutos, sem intervalo.

15.4.2. Em todas as categorias a partida poderá terminar empatada.

15.4.3. **Para as equipes de 6º e 7º ano**, o jogo será misto (03 meninos e 03 meninas), e as substituições serão feitas de acordo com o gênero.

15.4.4. **Para a equipe de 2ª/3ª série grupo misto**, o jogo será misto (02 meninos e 03 meninas), e as substituições serão feitas de acordo com o gênero.

#### 15.5. **IMAGEM & AÇÃO:**

15.5.1. As regras serão as do manual do jogo, podendo ser adaptadas pelo árbitro.

15.5.2. Ao final do jogo, realiza-se a classificação (1º ao 4º lugar), sem separação de equipes masculinas e femininas, e os pontos para o placar geral serão: 04 para o 1º lugar, 03 para o 2º lugar e 02 para o 3º lugar e 01 para o 4º lugar.

15.5.3. As substituições serão feitas de acordo com o gênero.

#### 15.6. **CHEERLEADERS:**

**As partidas obedecerão às seguintes normas:**

15.6.1. Cada equipe deverá cumprir todos os critérios apontados, seguindo a pontuação indicada:

1) **Dança** – Coreografia de acordo com a música (5 pts); capacidade da equipe em exibir uma sequência dinâmica e energética (3 pts); apresentar no mínimo 4 formações espaciais (7 pts).

2) **Saltos** – Apresentar no mínimo 3 saltos diferentes, sendo que pelo menos um deles deverá ser com mais de um integrante do grupo simultaneamente (9 pts);

Ex.: Afastado, Grupado, Carpado, Estendido, Saltos laterais, com pé na cabeça, cortada.

3) **Pirâmides** – Apresentar 3 pirâmides diferentes, usando pelo menos 3 integrantes em cada uma. As pirâmides deverão ser sincronizadas com a música. (9 pts).

4) **Arremesso** – Apresentar no mínimo um arremesso (arremessar e pegar um integrante do grupo, sem que este toque o chão) (7 pts).

5) **Acrobacias** – Apresentar no mínimo 3 acrobacias diferentes, sendo que pelo menos uma delas deverá ser com mais de um integrante do grupo simultaneamente (9 pts);

Ex.: Roda, Rondada, Flic Flac, Mortais, Rolamentos.

6) **Capacidade Cheer** – Capacidade de contagiar o público, animação (10 pts).

7) **Tempo** – A duração deverá ser de 2'30" à 4' (7 pts).

8) **Mascote** – Cada equipe deverá ter uma mascote que a represente e participe da coreografia ativamente (ainda que não seja durante todo o tempo), de maneira coerente com o tema e nome de cada equipe. (6 pts)

15.6.2. Os 72 pontos distribuídos para a série apresentada serão transformados em 12 pontos para lançamento na pontuação final.

15.6.3. Qualquer pontuação com decimais será arredondada para cima.

15.6.4. Não será avaliada a qualidade da execução, mas a apresentação dos itens exigidos.

#### 15.7. **FUTEBOL SOÇAITE:**

**As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a CBF:**

15.7.1. Cada partida terá duração de 14 minutos, divididos em dois tempos de 7 minutos.

#### 15.8. **CABO DE GUERRA:**

**As partidas obedecerão à seguinte norma:**

15.8.1. A equipe terá que vencer **APENAS** uma vez para ser ganhadora de cada disputa.

#### 15.9. **CORRIDA:**

15.9.1. A corrida será realizada em uma única bateria, com revezamento de todos os corredores, sem tempo determinado.

15.9.2. Será considerada vencedora a equipe que terminar primeiro a corrida.

15.9.3. Nas disputas com apenas duas equipes os pontos serão de acordo com qualquer jogo coletivo.

## JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO COLÉGIO SANTO AGOSTINHO - CONTAGEM

- 15.9.4.** A primeira colocada somará 5 pontos no placar geral, a segunda colocada 3, e a terceira colocada 1 ponto.
- 15.9.5.** Para as equipes dos 6º, 7º, 8º e 9º anos, a pontuação será a seguinte: 5 pontos no placar geral para a primeira colocada, 4 pontos para a segunda colocada, 3 pontos para a terceira colocada e assim sucessivamente.
- 15.9.6.** Se houver empate, as equipes em questão receberão o mesmo número de pontos, mantendo-se a classificação das seguintes.
- 15.9.7.** Para as turmas de 6º e 7º anos serão provas rasas e para as turmas de 8º e 9º anos serão provas fundas.

### **15.10. TRUCO:**

#### **As partidas obedecerão às seguintes normas:**

- 15.10.1.** As duplas podem dar “sinal”;
- 15.10.2.** Durante a partida, o vencedor de cada “mão” (rodada) puxará “dois tentos” (dois tentos são iguais a um bago de feijão);
- 15.10.3.** Ao completar 12 tentos (06 bagos), a equipe será vencedora de 1 “jogo”;
- 15.10.4.** O jogo correrá no sentido horário;
- 15.10.5.** “Mão de 10”:
- 15.10.5.1.** Na mão de “10”, ninguém pode trucar; se isso ocorrer, quem trucou perde o jogo;
- 15.10.5.2.** Se as duas equipes estão na “mão de 10”, não se pode mostrar as cartas e é obrigado a jogar;
- 15.10.5.3.** A equipe que está na “mão de 10” poderá mostrar as cartas um para o outro e decidir se “vai” ou não. Se for e perder, concede 4 tentos;
- 15.10.5.4.** A equipe que está na “mão de 10” poderá optar em não jogar no máximo 3 vezes;
- 15.10.6.** “Quando se truca”:
- 15.10.6.1.** Se uma equipe “corre” (não aceito truco), a equipe adversária ganha 2 tentos;
- 15.10.6.2.** Se o truco é aceito, o vencedor ganha 4 tentos;
- 15.10.6.3.** Se vai de “seis” (retruca), a equipe vencedora ganha 8 tentos;
- 15.10.6.4.** Se vai de “nove”, a equipe vencedora ganha 10 tentos;
- 15.10.6.5.** Se vai de “doze”, a equipe vencedora ganha 12 tentos;
- 15.10.7.** Dentro da sala em que serão realizadas as partidas só poderão ficar os jogadores inscritos. Os reservas deverão ficar sentados no lugar determinado pelo juiz;
- 15.10.8.** Será declarada vencedora a equipe que vencer 2 jogos (ou uma queda).

### **15.11. FIFA SOCCER:**

#### **As partidas obedecerão às seguintes normas:**

- 15.11.1.** A duração de cada partida será de 10 minutos, divididos em 2 tempos, sem intervalo.
- 15.11.2.** Cada tempo de cada jogo deverá ser jogado por um membro diferente de cada equipe, sendo um tempo com menina e outro com menino (à escolha da equipe).
- 15.11.2.1.** Nas turmas de 8º e 9º ano: cada tempo de cada jogo deverá ser jogado por um membro diferente de cada equipe (à escolha da equipe).
- 15.11.3.** Cada equipe deverá jogar 4 vezes.
- 15.11.3.1.** Um jogador poderá jogar no máximo dois jogos.
- 15.11.4.** Todos os inscritos deverão jogar ao menos um tempo.
- 15.11.5.** As regras são determinadas pelo próprio game.

### **15.12. JUST DANCE:**

#### **As partidas obedecerão às seguintes normas:**

- 15.12.1.** Cada estudante deverá jogar no máximo dois jogos.
- 15.12.2.** As pontuações de cada jogador serão dadas pelo próprio game.
- 15.12.3.** As regras são determinadas pelo próprio game.
- 15.12.4.** Cada disputa deverá ter os 6 jogadores de cada equipe presentes:
- 15.12.4.1.** As músicas serão sorteadas.
- 15.12.4.2.** Quem concorrerá com quem – será combinado antes do sorteio das músicas.

### **15.13. SALTO EM ALTURA:**

- 15.13.1.** As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a FBA:
- 15.13.2.** Cada estudante terá direito a 03 saltos não consecutivos.
- 15.13.3.** A ordem dos saltos será definida por sorteio, antes do início da prova.
- 15.13.4.** Será considerada vencedora a equipe que obtiver a maior altura ao término das tentativas de salto.
- 15.13.5.** Se houver empate, as equipes em questão receberão o mesmo número de pontos, anulando-se a classificação seguinte.

### **15.14. GINÁSTICA PARA TODOS**

- 15.14.1.** Cada equipe deverá inscrever 16 estudantes (sendo 8 alunos e 8 alunas).

## JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO COLÉGIO SANTO AGOSTINHO - CONTAGEM

15.14.2. A apresentação deverá conter:

- 15.14.2.1. Uma pose inicial (com todos os integrantes)
- 15.14.2.2. Uma parte de dança (DURAÇÃO DE 30 SEGUNDOS)
- 15.14.2.3. Expressões folclóricas e/ou jogos que demonstrem a cultura do nosso país (capoeira, samba, futebol, jogos e brincadeiras populares etc.)
- 15.14.2.4. Utilização de pelo menos 2 aparelhos:
  - 15.14.2.4.1. Minitrampolim
  - 15.14.2.4.2. Malabares
  - 15.14.2.4.3. Corda
  - 15.14.2.4.4. Bola
  - 15.14.2.4.5. Arco (ou bambolê)
  - 15.14.2.4.6. Qualquer aparelho que quiser incluir (garrafas pet, cabos de vassoura etc.)
- 15.14.2.5. Pelo menos 5 elementos ginásticos da lista abaixo:

- Salto galope
- Salto tesoura
- Salto grupado
- Salto afastado
- Salto carpado
- Parada de mãos
- Roda
- Rondada
- Ponte

- Salto pirueta
- Equilíbrio em avião
- Equilíbrio em Y
- Giro sobre 1 pé de 180°
- Giro sobre 1 pé de 360°
- Parada de mãos
- Ponte para frente
- Ponte para trás
- Abertura

- Parada de 3 apoios (parada de cabeça)
- Rolamento para frente grupado
- Rolamento para frente carpado terminando de pernas afastadas
- Rolamento para frente carpado terminando de pernas unidas
- Rolamento para trás grupado
- Rolamento para trás carpado terminando de pernas afastadas
- Rolamento para trás carpado terminando de pernas unidas
- "Cachorrinho" (sentado de pernas afastadas, deitar o tronco para frente).

15.14.2.6. Montagem de uma pose final com uma pirâmide.

15.14.3. Tempo de apresentação: 2 a 3 minutos (apresentação com música instrumental).

15.14.4. **PONTUAÇÃO:**

15.14.4.1. Partindo do princípio da GPT, as turmas **NÃO SERÃO** avaliadas pela performance, mas sim pelo cumprimento dos seguintes fatores: Número de meninos, número de meninas, música instrumental, pose inicial ou entrada, parte de dança, expressão folclórica, uso de 2 aparelhos, parte de ginástica, tempo de apresentação e pose final.

15.14.4.2. Todas as turmas começarão com a nota 10. Para cada quesito acima não apresentado será descontado 1 ponto, chegando-se assim à nota final da turma.

15.14.4.2.1. Em caso de ausência de 3 alunos ou mais alunos, do mesmo gênero, serão descontados 2 pontos.

15.15. **QUEBRA-CABEÇA:**

15.15.1. O quebra-cabeça será igual para todas as equipes e será conhecido na hora da competição.

15.15.2. Será vencedora a equipe que mostrar o quebra-cabeça montado no menor tempo.

15.15.3. Só poderão permanecer no local (sala) os alunos inscritos para a prova.

15.15.4. Para as equipes dos 6º, 7º, 8º e 9º anos, a pontuação será a seguinte: 5 pontos no placar geral para a primeira colocada, 4 pontos para a segunda colocada, 3 pontos para a terceira colocada e assim sucessivamente.

15.16. **NATAÇÃO:**

15.16.1. **As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a CBDA:**

15.16.1.1. As provas de Crawl e Costas são de 20 metros (ida).

15.16.1.2. As provas de revezamento são de 20 metros (por nadador) para todas as turmas.

15.17. **TÊNIS DE MESA:**

15.17.1. **As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a FMTM:**

15.17.1.1. Cada partida terá no máximo três sets de 15 pontos cada.

15.17.1.2. As partidas serão disputadas em melhor de dois sets vencedores.

15.17.1.3. O reserva não é obrigado a jogar.

15.17.1.4. NÃO será permitido ao atleta trazer a sua raquete.

**15.18. PETECA:**

15.18.1. **As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a FMP:**

15.18.2. Cada partida poderá ter, no máximo, três sets (1º e 2º sets de 15 pontos e 3º set de 09 pontos), com duração máxima de 18 minutos (cada set com duração máxima de 6 minutos).

15.18.3. Cada partida será disputada em melhor de 02 sets vencedores.

15.18.4. A partida poderá terminar empatada.

**15.19. ROUBA-BANDEIRA MISTO:**

15.19.1. Cada partida terá duração máxima de 20 minutos.

15.19.2. Cada equipe será composta por 6 meninos e 6 meninas.

15.19.3. Ganha a equipe que conseguir ficar com as **6 (SEIS)** bandeiras do seu lado.

15.19.4. No momento da disputa, o número de participantes das equipes deve ser igual.

15.19.5. As equipes devem ficar em campos diferentes separados pela linha central da quadra. A bandeira deve ficar em um local específico no fundo do campo de cada equipe.

15.19.6. Ao sinal do árbitro, os integrantes de cada equipe poderão invadir o campo adversário para tentar pegar a bandeira da outra equipe.

15.19.7. Todo aluno que for pego dentro do campo adversário ficará preso no lugar onde foi preso até que um colega da mesma equipe o salve tocando sua mão.

**15.20. DAMA:**

15.20.1. **As partidas obedecerão às seguintes normas:**

15.20.1.1. Cada partida terá duração máxima de 15 minutos.

15.20.1.2. O jogador é obrigado a “comer” a peça do adversário sempre que houver oportunidade.

15.20.1.3. Caso o adversário se esqueça de “comer” e beneficie o adversário, a pedra não poderá ser “soprada”, prosseguindo o jogo normalmente.

15.20.1.4. Quando houver possibilidade de se “comer” com duas ou mais peças distintas, o jogador deverá optar por uma delas e a outra não poderá ser “soprada” pelo adversário. Poderá, inclusive, “comer” em qualquer direção.

15.20.1.5. O vencedor do jogo será aquele que “comer” o maior número de peças do adversário e que o tiver deixado sem possibilidade de movimentá-las.

15.20.1.6. Caso haja empate, ganhará o jogo aquele que obtiver o maior número de pontos na contagem das peças, considerando-se 1 ponto por peça simples e 2 pontos por “dama”. Persistindo o empate, o vencedor será conhecido por meio de sorteio.

15.20.1.7. O reserva não é obrigado a jogar.

15.20.1.8. A partida poderá ser disputada em dupla.

15.20.1.9. Na sua vez, cada jogador terá, no máximo, 15 segundos para efetuar uma jogada.

**15.21. XADREZ:**

15.21.1. **As partidas serão disputadas de acordo com as regras oficiais:**

15.21.1.1. A partida será disputada no tempo máximo de 30 minutos.

15.21.1.2. Em caso de empate, ao final do tempo, será conhecido o vencedor pela soma das peças adquiridas:

Peão: 01 ponto;

Cavalo: 03 pontos;

Torre: 05 pontos;

Bispo: 03 pontos;

Dama: 10 pontos.

15.21.1.3. Se permanecer o empate, verificar-se-á o possuidor de maior número de peças na seguinte ordem: 1º) Dama; 2º) Torre; 3º) Cavalo; 4º) Bispo; 5º) Peão.

15.21.1.4. Cada jogador terá no máximo 30 segundos para efetuar a jogada.

**15.22. QUEIMADA:**

15.22.1. **As partidas obedecerão às seguintes normas:**

15.22.1.1. A partida terá duração de 15 minutos e poderá terminar empatada.

15.22.1.2. Nenhuma parte do corpo é “fria”.

15.22.1.3. Não é permitido vender bola, nem fazer meia-lua.

15.22.1.4. Não é permitido substituir a colega quando esta for “queimada”.

15.22.1.5. Quem é “queimado” não volta, e a 1ª bola do cruza não queima.

**15.23. LUTA GRECO-ROMANA:**

15.23.1. Será considerado vencedor o lutador que derrubar e imobilizar o adversário primeiro.

15.23.1.1. É considerado imobilização quando os dois ombros de um lutador estiverem no solo.



## JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO COLÉGIO SANTO AGOSTINHO - CONTAGEM

- 15.23.2. Não é permitido chutar e dar socos. Caso houver a infração, o lutador perderá o combate.
- 15.23.3. Caso o lutador saia da área de luta duas vezes, ele perderá o combate.
- 15.23.4. É proibido o uso das pernas, o lutador poderá usar somente a parte superior do corpo para derrubar, erguer e descolar o adversário.
- 15.23.5. A luta terá duração máxima de 5 minutos; caso não haja imobilização, será decretado o empate.

### **15.24. PEGADOR DE 3 EQUIPES MISTO:**

- 15.24.1. A brincadeira de pegador de 3 equipes será de caráter exclusivo de participação/recreação.
- 15.24.2. A brincadeira acontecerá três vezes para que todos possam participar.
- 15.24.3. Todas as equipes serão, igualmente pontuadas, caso estejam completas e participem da brincadeira.

### **15.25. DERRUBA-TORA:**

- 15.25.1. Fica a critério dos próprios alunos a escolha da ordem de participação dos alunos.
- 15.25.2. No centro do tatame ficará a tora e o objetivo dos participantes será derrubá-la por meio do contato de seu adversário. O último a tocar na tora, antes de ela cair, será o perdedor da disputa.
- 15.25.3. Não serão permitidos golpes (chutes, socos, cabeçadas). Caso houver a infração, o lutador perderá o combate.
- 15.25.4. Caso o estudante saia da área de luta duas vezes, ele perderá o combate.

### **15.26. ARREMESSO DE PESO:**

- 15.26.1. As regras se basearão no regulamento oficial, de acordo com a FBA.
- 15.26.2. Cada aluno terá direito a 03 arremessos não consecutivos.
- 15.26.3. A ordem de arremessos será definida por sorteio, antes do início da prova.
- 15.26.4. Será considerada vencedora a equipe que, na soma dos arremessos, obtenha a maior distância.
- 15.26.5. Se houver empate, as equipes em questão receberão o mesmo número de pontos, anulando-se a classificação seguinte.

### **15.27. CAÇA AO TESOURO:**

- 15.27.1. A modalidade acontecerá na piscina.
- 15.27.2. Todos os inscritos poderão participar.
- 15.27.3. Para o início da prova, todos os alunos estarão dentro da piscina, olhando para a parede. O árbitro espalhará os "tesouros" dentro da piscina e só então dará início a disputa.
- 15.27.4. Os "tesouros" encontrados deverão ser entregues para o padrinho, ou representante da turma, que estará fora da piscina.
- 15.27.5. A prova terá duração de 05 minutos cada.
- 15.27.6. Ao término da prova será feita a contagem das peças encontradas e que estejam de posse do padrinho, ou representante da turma. As peças que ainda estiverem na posse dos participantes da prova não deverão ser contadas.
- 15.27.7. A prova acontecerá duas vezes e a classificação será dada pela soma da contagem das duas provas.
- 15.27.8. A pontuação será a seguinte: 5 pontos no placar geral para a primeira colocada, 4 pontos para a segunda colocada, 3 pontos para a terceira colocada e assim sucessivamente.

### **15.28. PERFIL:**

- 15.28.1. As regras serão as do manual do jogo, podendo ser adaptadas pelo responsável.
- 15.28.2. O jogo será disputado pelas equipes de 6º, 7º e 8ºs anos, separadamente.
- 15.28.3. Todas as equipes jogarão ao mesmo tempo.
- 15.28.4. Ao final do jogo, realiza-se a classificação (1º ao 5º lugar), sem separação de equipes masculinas e femininas, e os pontos para o placar geral serão: 05 para o 1º lugar, 04 para o 2º lugar, 03 para o 3º lugar e assim sucessivamente.

### **15.29. GUERRA DE ALMOFADAS:**

- 15.29.1. Cada equipe deverá inscrever 6 estudantes.
- 15.29.2. Cada confronto entre equipes terá 2 lutas com 4 participantes em cada uma.
  - 15.29.2.1. Fica a cargo dos responsáveis a escolha dos 4 estudantes que participarão de cada bateria.
- 15.29.3. Cada equipe fará duas lutas contra adversários de outras turmas seguindo os seguintes confrontos de acordo com o quadro à seguir:

JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO COLÉGIO SANTO AGOSTINHO - CONTAGEM

6° ano	A	B	C	D	E
A		X			
B			X		
C				X	
D					X
E	X				

**15.29.4.** Ao final de cada luta será atribuído à equipe o valor de 2 pontos pela vitória e 1 ponto pela derrota.

**15.29.5.** Ao final das lutas serão somados os pontos de todas as lutas por equipe e a classificação será de acordo com o quadro de pontuação para equipes juntas do item 8.2.

**15.29.6.** Cada aluno receberá uma almofada para as lutas. A disputa será entre quatro lutadores de cada equipe, que devem tentar tirar os adversários do tatame utilizando apenas a almofada.

**15.29.7.** O participante que tocar qualquer parte do corpo fora do tatame estará fora da disputa, vencendo a equipe que ficar com o último lutador sem ser retirado do local.

**15.29.8.** Não serão permitidos golpes (chutes, socos, cabeçadas) e ficarão a cargo da arbitragem possíveis punições na disputa por má conduta ou violência desnecessária.

**15.30. JOGO COOPERATIVO:**

**15.30.1.** As regras serão conhecidas no momento da partida.

**15.31. COUNTER STRIKE 1.6:**

**15.31.1.** Cada equipe deverá inscrever 6 estudantes (3 do sexo feminino e 3 do sexo masculino).

**15.31.2.** Regras:

**15.31.2.1.** Método de competição: 5 vs 5

**15.31.2.2.** Limite mínimo de inscrições de equipes para o torneio: 4

**15.31.2.3.** Limite máximo de inscrições de equipes para o torneio: 6

**15.31.2.4.** Rondas: 10 rondas (Maxrounds format): 10 rondas como terroristas e 10 rondas como Contraterroristas por equipe

**15.31.2.5.** Tempo de cada ronda: 2.00 m

**15.31.2.6.** Ganha a equipe que obtiver maior número de vitórias.

**15.31.2.6.1.** Vitória 3 pontos; Empate 2 pontos; Derrota 1 ponto.

**15.31.2.7.** Mapas Oficiais: fy\_pool\_day; cs\_assault

**15.31.2.8.** Só é permitido o uso de drivers de teclados, ratos e placas de som.

**15.31.2.9.** A resolução do ecrã terá de estar definida a 32 - bit. Em caso de algum problema com esta regra, o mesmo deverá ser comunicado à administração antes do início do torneio.

**15.31.2.10.** Shield é proibido.

**15.31.2.11.** Comandos Aprovados:

**15.31.2.11.1.** Lançar granadas por cima dos edifícios é permitido (em todos os mapas)

**15.31.2.11.2.** O uso do Flashbang bug resultará numa advertência (3 rondas) ou derrota por DEFAULT.

**15.31.2.11.3.** O uso de bugs de mapa ou software não é permitido.

**15.31.2.12.** O resultado do jogo deverá ser entregue na mesa de staff. Caso o mesmo não ocorra, ambas as equipes poderão ser eliminadas por DEFAULT.

**15.31.2.13.** Não é permitido que o jogador que estiver fora do jogo se comunique durante a fase, beneficiando a equipe. Caso isto aconteça, a equipe será penalizada em 2 pontos a cada vez que isto ocorrer.

**15.31.3.** Controles para jogar o **Counter strike 1.6 :**

**15.31.3.1.** Andar com o personagem no jogo

**15.31.3.1.1.** W – Para frente

**15.31.3.1.2.** S – Para trás

**15.31.3.1.3.** A – Para o lado esquerdo

**15.31.3.1.4.** D – Para o lado direito

**15.31.3.1.5.** Clique esquerdo do mouse atira

**15.31.3.1.6.** Ctrl – agachar

**15.31.3.2.** Opções para comprar as armas e equipamentos na hora do jogo:

**15.31.3.2.1.** B + números (de 1 a 8)

○ Ex: B + 8 + 4 granadas

○ B + 4 + 4 armas

**15.31.3.2.2.** Comprar munição no jogo

○ Opção de (.>)

**15.32. TOTO:**

- 15.32.1. Cada partida terá duração máxima de 12 minutos, dividida em dois tempos de 6 minutos, com troca de lado no intervalo.
- 15.32.2. O placar do jogo e, conseqüentemente, o vencedor da partida serão conhecidos pelo somatório dos gols nos dois tempos.
  - 15.32.2.1. A partida poderá terminar empatada.
- 15.32.3. A partida será disputada em dupla.
- 15.32.4. Cada equipe soltará a bolinha em um dos tempos, e cada equipe que sofrer o gol será responsável por recolocar a bolinha em jogo pelo “buraco” do meio do jogo.
- 15.32.5. Os jogadores poderão alterar a sua posição entre ataque e defesa somente no intervalo da partida.

**15.33. UNO:**

- 15.33.1. As partidas serão disputadas obedecendo às regras do manual do jogo, com as seguintes ressalvas:
  - 15.33.1.1. A partida terá duração máxima de 20 minutos.
  - 15.33.1.2. Vence a equipe que conseguir se livrar de todas as cartas primeiro.
    - 15.33.1.2.1. Se, ao final do tempo, algum jogador ainda estiver com carta, a classificação será feita de acordo com o valor das cartas nas mãos dos jogadores. **Quanto menos pontos, melhor a colocação.** As cartas têm as seguintes pontuações:
      - Cartas com números de 0 a 9: Valor da carta;
      - “Compre duas cartas”: 20 pontos;
      - “Salta”: 20 pontos;
      - “Inverte”: 20 pontos;
      - “Muda de cor”: 50 pontos;
      - “Muda de cor e compra 4 cartas”: 50 pontos.
- 15.33.2. Serão 3 mesas simultâneas e a equipe vencedora será conhecida pelo somatório das colocações da turma nas 3 mesas, obedecendo ao seguinte critério:
  - 1º lugar na mesa - 4 pontos;
  - 2º lugar na mesa - 3 pontos;
  - 3º lugar na mesa - 2 pontos;
  - 4º lugar na mesa - 1 ponto.

**16. DISPOSIÇÕES GERAIS:**

- 16.1. **Os estudantes só poderão vir ao Colégio nos dias e horários de jogos da sua equipe, para garantia da segurança e tranquilidade de todos.**
- 16.2. Toda equipe deverá comparecer aos jogos uniformizada e com a sua respectiva cor (short ou calça adequada à prática de atividade física, camisa oficial do JISA 2019, meia e tênis). Obs.: Por motivo de segurança, o estudante que estiver com algum traje ou acessório impróprio para a prática de atividade física será impedido de participar dos jogos.
- 16.3. Não será permitida a entrada na escola com camisa de JISA/JISINHO de anos anteriores.
- 16.4. Não será permitido, nos dias de jogos, entrar na escola com bolas, bicicletas, patins etc.; se isso ocorrer, o material será guardado pelo DEF e devolvido em agosto.
- 16.5. Não será permitido recortar, pichar ou grafitar a camisa. Se isso ocorrer, o estudante não poderá jogar com a mesma.
- 16.6. Não será permitido o uso de instrumentos sonoros como: apitos, cornetas, entre outros. Caso isso ocorra, o material será recolhido.
  - 16.6.1. *Será permitido o uso de instrumentos percussivos nos ambientes abertos do Colégio.*
- 16.7. Não será permitido o uso de spray para tingir o cabelo dentro da escola. Se isso ocorrer, o estudante não poderá jogar.
- 16.8. Não será permitido, na abertura ou durante o evento, o uso de fogos de artifício, fumaças coloridas ou similares, em nenhum dos locais de jogos, bem como nas proximidades da Escola e da quadra de Futebol Soçaite.
- 16.9. A participação nos jogos deverá ser proporcional para todos os estudantes da equipe:  
Nos esportes coletivos, o estudante só poderá inscrever-se pela 2ª ou 3ª vez depois que todos estiverem participando de 01 ou 02 modalidades.
- 16.10. **Todos os jogadores inscritos deverão jogar pelo menos um tempo ou um set nos jogos coletivos.**
- 16.11. **Se a equipe estiver incompleta para iniciar a partida, respeitar-se-á a regra específica de cada esporte ou a equipe perderá por W x O.**
- 16.12. Os árbitros escalados não poderão ser recusados pelas equipes.
- 16.13. Se uma partida atrasar o próximo jogo, este se iniciará imediatamente após o término daquela (sem tolerância de tempo).
- 16.14. No caso de jogos coincidirem por responsabilidade da Comissão Organizadora e/ou arbitragem, haverá tolerância para início de uma das partidas a critério da C.O., podendo uma das partidas ser remarcada.
- 16.15. A Comissão Organizadora, quando julgar necessário, reserva-se o direito de cancelar uma partida e remarcá-la em outro dia ou horário.

**16.16.** Em caso de alguma partida ser realizada com equipes trocadas (erro de súmula, árbitro etc.), esta ficará automaticamente cancelada, não tendo valor o seu resultado. Uma nova partida será marcada.

**16.17. Caso os padrinhos queiram participar de algum jogo, e essa decisão seja de comum acordo entre as equipes em questão, os mesmos poderão participar sem estar inscritos na modalidade.**

**17. PENALIDADES:**

**17.1.** O estudante expulso em qualquer partida estará eliminado da modalidade.

**17.1.1.** Caso não haja mais jogos daquela modalidade, o estudante será eliminado de uma outra modalidade.

**17.1.2.** A segunda expulsão acarretará a sua desclassificação do JISA.

**17.1.3.** O estudante expulso por agressão estará eliminado da modalidade, bem como desclassificado do JISA.

**17.2.** Se alguma equipe interromper ou atrapalhar o andamento de alguma partida, cabe ao árbitro registrar o fato e encaminhar à C. O., que avaliará o caso, podendo penalizar a equipe.

**17.3.** Se for constatada a presença irregular de algum jogador durante a partida, o resultado será cancelado, a equipe infratora não marcará pontos e a outra receberá os pontos da partida.

**17.4. Cada equipe poderá ter somente uma bandeira no tamanho máximo de 2 x 3 metros. Se a bandeira exceder esse tamanho, será recolhida e a equipe perderá 3 pontos no placar geral.**

**17.5.** As torcidas e os jogadores não poderão provocar e insultar (violência verbal) os participantes e torcidas de outras equipes em nenhuma situação. Esses casos serão analisados pela C. O., e julgados a partir de testemunhas, podendo acarretar a perda de pontos no placar geral para a equipe que tenha cometido a infração.

**17.6.** O estudante que infringir quaisquer um dos itens entre 16.1 e 16.8 fica sujeito às punições relatadas acima, e ainda a uma possível perda de pontos no placar geral da sua equipe, bem como a sanções por parte da Supervisão Pedagógica.

**17.7.** Os recursos serão aceitos até 24 horas após o ocorrido.

**17.8.** Os casos omissos serão julgados pela Comissão Organizadora.

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA