

XXVIII JOGOS INTERNOS



RECIFE 2023

OS JOGOS INTERNOS NO COLÉGIO APOIO

Os Jogos Esportivos Internos são uma atividade essencialmente pedagógica, que se apresenta como uma rica ferramenta de desenvolvimento da aprendizagem, que permite aos(as) alunos (as) expressarem os conhecimentos desenvolvidos ao longo das aulas de Educação Física, nas quais exercem seu direito de aprender, jogar e tomar decisões, tendo respeitadas e valorizadas as suas singularidades, potencialidades e habilidades. Além disso, se apresenta como um momento seguro para que os(as) alunos(as) aprendam a lidar com as frustrações, desafios e impasses que só o ambiente de disputa oferece.

Todas as modalidades apresentam adaptações, que buscam garantir a participação de todos(as), respeitando a diversidade e valorizando o desenvolvimento dos sentimentos de empatia e cooperação entre todos.

A preparação para esse evento acontece nas aulas de Educação Física e, nesses momentos, os (as) alunos (as), junto com seus(suas) professores (as), organizam os grupos e discutem as regras que serão seguidas nos jogos.

Ao longo dos anos, ampliamos as modalidades presentes nos jogos buscando valorizar as características e desejos dos(as) nossos (as) alunos(as).

1. TEMA: “Compartilhando o prazer de jogar” - DO SERTÃO AO MAR, VAMOS PERNAMBUCAR!

Data: 16- 22– Jogos Ens. Fundamental 2 e do Ensino Médio

Data: 23 a 27 – Jogos Ens. Fundamental 1

2. ABERTURA

Abertura: dia 16 de Setembro de 2023

Local: Clube Português.

Das 08h às 9h30 - Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio.

Das 10h30 às 12h- Ensino Fundamental 1

A. ENTRADA DOS ALUNOS(AS) - Cada turma representando um ritmo

B. ENTRADA DAS BANDEIRAS

C. HINO NACIONAL

D. TOCHA OLÍMPICA

E. JURAMENTO DO ATLETA

F. SAÍDA DOS(AS) ALUNOS(AS)

G. APRESENTAÇÕES - Apresentação das meninas da Dança (Fundamental 1 apenas) e da Ginástica e dos 9ºs anos.

3. MODALIDADES

1º ano	2ºs e 3ºs anos	4ºs e 5ºs	6ºs e 7ºs	8ºs, 9ºs, EM
FUTSAL	VOLEIBOL	FUTSAL	FUTSAL	FUTSAL
VOLEIBOL	FUTSAL	VOLEIBOL	VOLEIBOL	HANDEBOL
QUEIMADO	QUEIMADO	QUEIMADO	BASQUETE	BASQUETE
CABO DE GUERRA	DOMINÓ	TOTÓ	QUEIMADO CHUTE	VOLEIBOL
CIRCUITO	CABO DE GUERRA	CABO DE GUERRA	DODGEBALL (5º ANO)	TÊNISBOL
		DOMINÓ	FUTETÊNIS	UNO
		TÊNIS DE MESA	TÊNISBOL (5º ANO)	XADREZ
		DAMA	UNO	DAMA
		XADREZ	XADREZ	DOMINÓ
		UNO	DAMA	TOTÓ
		BASQUETE 3X3(4º ANO)	DOMINÓ	TÊNIS DE MESA
		QUEIMADO CONE (4º ANO)	TOTÓ	
		BASQUETE (5º ANO)	TÊNIS DE MESA	
		DODGEBALL (5º ANO)	JOGOS ELETRÔNICOS	
		TÊNISBOL (5º ANO)	FUTEMESA	

4. TABELAS DOS XXVIII JOGOS INTERNOS

CICLO 4

16/09 SÁBADO	18/09 SEGUNDA	19/09 TERÇA	20/09 QUARTA	21/09 QUINTA
	07h20/10h 6º Ano Futsal 7º Ano Tênis de Mesa ----- 10h/12h25 7º Ano Futsal 6º Tênis de Mesa	07h20/10h 6º Ano Futmesa 7º Ano Uno ----- 10h/12h25 7º Ano Futmesa 6º Uno	07h20/10h 6º e 7º Ano Queimado Chute ----- 10h/12h25 6º e 7º Ano Dodgeball	07h20 6º Ano Basquete 7º Ano Dama ----- 16h00/18h25 7º Ano Basquete 6º Ano Dama
TARDE	TARDE	TARDE	TARDE	TARDE
14h 6º Ano Voleibol 16h30 7º Ano Voleibol	13h20/16h 6º Ano Xadrez 7º Ano Totó ----- 16h00/18h25 7º Ano Xadrez 6º Ano Totó	13h20/16h 07h20 6º e 7º Jogos Eletrônicos	13h20/16h 6º Ano Dominó 7º Ano Cabo de Guerra ----- 16h00/18h25 7º Ano Dominó 6º Ano Cabo de Guerra	13h20/16h 6º e 7º Ano Tênisbol ----- 16h00/18h25 6º e 7º Ano Futetênis

CICLO 5

16/09 SÁBADO	18/09 SEGUNDA	19/09 TERÇA	20/09 QUARTA
10h30 8º Ano Voleibol 12h 9º/1ª Série Voleibol	07h20/10h 8º Ano Totó 9º/1ªSérie Uno ----- 10h/12h25 8º Ano	07h20/10h 8º Ano Handebol 9º/1ªSérie Dominó ----- 10h/12h25 9º Ano/1ªSérie	07h20/10h 8º Ano Tênis de Mesa 9º /1ªSérie Xadrez/Dama ----- 10h/12h25 9º/1ªSérie

	Uno 9º Ano/Série Totó	Handebol 8º Ano Dominó	Tênis de Mesa 8º Ano Xadrez/Dama
TARDE	TARDE	TARDE	TARDE
	13h20/16h 8º Ano Basquete 9º Ano/1ª Série ----- 16h00/18h25 9º Ano Basquete 8º Ano	A partir das 13h20 8º, 9º Ano, 1ª Série Tênisbol 13h20/16h 8º Ano Futemesa 9º Ano/1ª Série Uno ----- 16h00/18h25 9º Ano Futemesa 8º Ano Uno	13h20 8º,9º/1ª Série Futsal/ Quimabandeira

CICLOS 2 e 3

22/09 SEXTA	23/09 SÁBADO	25/09 SEGUNDA	26/09 TERÇA	27/09 QUARTA
4º anos 7h30 Futsal 10h Totó e Tênis de Mesa 5º anos 7h30 Tênis de Mesa e Totó 10h Futsal	2º anos M/T 7h30 Voleibolão 3º anos M/T 10h Voleibolão	4º anos 7h30 Basquete 4x4/ Cabo de Guerra 10h Uno 5º anos 7h30 Dominó 10h Basquete	2º anos M 7h30 Futsal / Queimado/ Cabo de Guerra/ Arremessos e Pênaltis 10h30 Dominó 3º anos M 7h30 Dominó 10h30 Futsal / Queimado/ Cabo de Guerra/ Arremessos e Pênaltis	1º anos M 7h30 Futsal/ Queimado/ Cabo de Guerra 10h30 Voleibol Circuito
TARDE	TARDE	TARDE	TARDE	TARDE
4º anos	4º anos M/T	4º anos	2º anos T	1º anos T

13h30 Queimado 16h Xadrez, Dama 5º anos 13h30 Xadrez, Dama, Uno 16h Queimado	13h30 Voleibol 5º anos M/T 16h30 Voleibol	13h30 Queimado Cone 16h Dominó 5º anos 13h30 Dodgeball 16h30 Tênisbol Cabo de Guerra *	13h30 Futsal /Arremessos e Pênaltis/ Queimado/ Cabo de Guerra 16h30 Dominó 3º anos T 13h30 Dominó 16h30 Futsal/ Arremessos e Pênaltis/ Queimado/ Cabo de Guerra	13h30 Futsal Queimado/Cabo de Guerra 16h30 Voleibol Circuito Queimado Cone
--	--	--	--	---

5. REGULAMENTO GERAL DOS JOGOS INTERNOS 2023

Os Jogos Internos do Colégio são uma atividade pedagógica, cuja meta é ser a culminância de parte das atividades de ensino da disciplina Educação Física. Apresentamos aqui o seu Regulamento Geral – 2023, que é o resultado de reflexões e acordos construídos pelos professores e alunos ao longo das aulas. Seu objetivo é informar a todos envolvidos, as normas e regras desta atividade, compreendidas como fundamentais ao convívio harmonioso entre todos envolvidos – estudantes, professores, árbitros, pais e demais envolvidos no evento.

DA FORMAÇÃO DOS GRUPO

Os grupos serão definidos, respeitando-se critérios refletidos e estabelecidos nas aulas de Educação Física, garantindo-se que: **“Todos exerçam o direito de jogar e de aprender”**.

DA PARTICIPAÇÃO:

- a) Só poderão participar dos Jogos Internos do Colégio Apoio os alunos devidamente matriculados nos respectivos anos de ensino, que participem efetivamente das aulas de Educação Física, respeitando seu direito de aprender e suas possibilidades de desempenho.
- b) Os alunos só poderão jogar nas modalidades e grupos escolhidos se estiverem previamente inscritos, sendo esta uma de suas tarefas nas aulas de Educação Física, não podendo, modificar a modalidade escolhida, ou mudar de grupo durante os jogos, salvo nos casos em que o grupo de sua sala fique incompleto por falta de jogador. Só poderão participar das modalidades esportivas os alunos com uniforme completo

de jogo (Padrão de jogo de sua turma). O padrão de jogo consiste em: a) Camisa dos jogos correspondente a sua turma ou grupo. b) Calção, short ou calça da escola. c) Tênis. Os alunos não poderão participar de nenhuma modalidade sem uniforme completo de jogo, com exceção dos goleiros de Futsal, que poderão utilizar o uniforme de goleiro específico da modalidade.

- c) Todo aluno inscrito tem o direito de participar de um tempo integral de jogo, não podendo ser substituído por outro jogador, salvo problemas de contusão ou motivos pelos quais o professor julgue necessária a substituição. Esta regra é resultado dos acordos previamente construído como tarefa nas aulas de Educação Física. Os alunos com necessidades especiais contarão como mais um(a) nas modalidades em que estiverem inscritos. Os demais jogadores não poderão tomar a bola na hora do jogo dos alunos especiais, apenas poderão interceptá-la.
- d) Em casos especiais, serão analisados e resolvidos pela Coordenação.

DO INÍCIO DOS JOGOS:

O horário de início dos jogos só será estipulado para o 1º jogo da manhã e 1º da tarde. Os demais jogos seguirão a ordem do término dos jogos anteriores. Os alunos terão que chegar com antecedência de pelo menos 30 minutos em relação à realização de seus jogos, sabendo que cada jogo tem aproximadamente 15 minutos de duração, com exceção da modalidade Voleibol, que não será disputada por tempo e sim por sets.

No caso de W x O, quando uma ou duas equipes faltar ou se apresentar com o número insuficiente de jogadores na quadra, o jogo subsequente acontecerá imediatamente após o árbitro aplicar o W x O. A tolerância máxima permitida, para que uma equipe atinja o número mínimo estabelecido de jogadores para iniciar o jogo, será de 10 minutos em relação ao final da partida imediatamente anterior.

DO TEMPO DO JOGO E DO NÚMERO DE JOGADORES POR EQUIPE EM QUADRA.

Esta forma de divisão dos tempos e dos grupos é uma construção coletiva nas aulas de Educação Física

- a) A partida de Futsal será disputada em 3 tempos de 5 minutos, sem intervalo entre os tempos. **Na modalidade de Futsal, os goleiros, preferencialmente, terão que ser indicados na ficha de inscrição e poderão ser trocados/substituídos por um jogador de linha durante o decorrer de um dos três tempos de jogo.**
- b) O Voleibol dos 5º anos, será disputado em três sets de 15 pontos, considerando que, quem vencer dois sets ganhará a partida. No caso de cada equipe vencer um set, a partida será decidida com a realização do 3º set, que será de 11 pontos. Do 2º ao 4º anos, será disputado em um set de 21 pontos.
- c) No Voleibol, o número máximo de jogadores na quadra será de 6 (seis) jogadores para o 5º ano e 8 (oito) jogadores para os 2º, 3º e 4º anos. **Não havendo número mínimo de jogadores.**

- d) No Futsal, o número máximo de jogadores na quadra será de 5 e o mínimo, de 4 jogadores, em que um (1) será, obrigatoriamente, o goleiro. No 4º ano serão no máximo 6 (seis) jogadores e no mínimo 5 (cinco).
- e) No Queimado, Os grupos devem jogar com número igual de jogadores da equipe que tiver menos participantes.
- f) No Dominó, será formado por duplas.

DAS TORCIDAS:

Os alunos poderão organizar sua torcida para incentivar seus colegas de turmas e/ou outros grupos que queiram prestigiar, **estando atentos para não desrespeitarem os colegas que estejam jogando ou torcendo por outro grupo, não invadirem a quadra de jogo, não utilizarem instrumentos de percussão dentro da quadra, bandeiras com mastros, não consumirem quaisquer tipos de alimentos dentro da quadra, com exceção de água mineral.**

Respeitar todas as normas de convivência estabelecidas pela escola, principalmente, as estabelecidas nas aulas de Educação Física para o bom andamento dos jogos. **Esse item também se aplicará a outras pessoas da comunidade escolar que estejam na torcida, como professores, pais, entre outros.**

DA QUANTIDADE DE PARTIDAS:

Cada equipe jogará duas vezes. No caso de duas ou mais equipes, no final, empatarem em número de pontos, serão aplicados os critérios de desempates para definir o primeiro, segundo e terceiro lugares.

6. REGRAS

As regras das modalidades esportivas, sempre que possível, serão adaptadas para atender as necessidades de desempenho e domínio dos (as) alunos (as).

FUTSAL

1. (2º ano) Os laterais podem ser cobrados com os pés ou com as mãos. Os escanteios são cobrados com os pés.
2. (3º, 4º, 5º anos) Os laterais e escanteios são cobrados com os pés.
3. Todas as situações de reversão de bola, menos os casos de lateral, devem ser reiniciadas pelo goleiro da equipe contrária.

4. A distância entre a bola e a barreira, nos casos de cobrança de faltas, é de 05 (cinco) passos contados pelo árbitro.
5. No início ou reinício da partida, a bola pode ser tocada para trás, não podendo ser chutada diretamente para a meta. Não poderá ser rolada e chutada pelo segundo jogador.
6. Pode-se devolver a bola para seu goleiro, que pode segurá-la com as mãos.
7. É proibido o “carrinho” ou rasteira **em qualquer situação**. Se acontecer, o jogador é punido com falta e dois minutos fora da partida. Se repetir, é expulso da partida e entra um reserva, se existir. Se na segunda partida o mesmo jogador cometer a mesma infração, será expulso da partida e entrará um substituto, se houver.
8. Não vale gol de bola chutada diretamente para a meta na lateral e escanteio (mesmo que a bola bata no goleiro ou outro jogador).
9. Cada jogo tem a duração de 15 minutos, divididos em três tempos de 5 minutos.
10. A bola arremessada pelo goleiro (com as mãos) deve tocar primeiro em algum ponto de sua meia quadra ou jogador, antes de passar à quadra contrária.
11. Os grupos devem jogar com número permitido de jogadores. As trocas entre quem começa o jogo e quem fica esperando são o resultado dos acordos exclusivos e internos de cada grupo feitos nas aulas de Educação Física, podendo existir a mediação do(a) professor(a) nos casos de impasses não superados pelos(as) alunos(as).
12. Os 2º, 3º, 4º e 5º anos jogarão com cinco jogadores, ocorrendo a falta de um componente, o grupo pode jogar com quatro jogadores. Podendo haver W x O com a presença de apenas três jogadores ou menos.
13. Os 2º e 3º anos jogarão em meia quadra. Os 4º e 5º anos jogarão na quadra inteira.
14. A falta de um jogador pode ser suprida por outro colega da mesma turma, sendo, nesse caso, necessária a mediação do(a) professor(a). Outras situações devem ser resolvidas pela Direção e Coordenação dos Jogos.
15. Não são válidos os gols marcados pelo(a) goleiro(a). (Mesmo que a bola bata no goleiro ou jogador de linha).
16. O pedido de tempo só é válido, se o jogo estiver parado.

17. Em situações específicas, envolvendo alunos PAEE, são levados em consideração acordos específicos discutidos e aceitos entre professores e alunos em cada ano.

18. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Direção e Coordenação dos Jogos.

VOLEIBOL (6º ao 9º Ano)

1) As partidas de voleibol serão disputadas em dois sets vencedores de 15 pontos. Se for necessário o 3º set, o mesmo será de 11 pontos.

2) O número de jogadores inscritos é ilimitado e não poderá ser maior ou inferior a 6 jogadores em cada set. O voleibol é a única modalidade dos jogos em que a equipe NÃO poderá jogar incompleta.

3) Só poderá participar do jogo o aluno que estiver inscrito na modalidade.

DURANTE O JOGO DE VOLEIBOL, SERÃO CONSIDERADAS FALTAS AS SEGUINTE AÇÕES:

a) Pisar na linha de fundo na hora do saque.

b) Tocar na rede quando a bola estiver em jogo.

c) Segurar a bola com as duas mãos ou conduzi-la (ficará a critério do árbitro julgar se houve ou não infração).

d) Desobedecer a ordem do rodízio (este é obrigatório).

e) Bloquear o saque adversário.

BASQUETE (6º ao 9º Ano)

1) As partidas de Basquete serão disputadas em 3 tempos de 5 minutos, sem intervalo. Os participantes inscritos terão o direito de jogar um tempo de jogo integralmente.

- 2) O número de jogadores por tempo de jogo será, no máximo, cinco. (respeitando-se os casos dos alunos especiais, que poderão ser um jogador “a mais” numa equipe).
- 3) Só poderão participar do jogo alunos inscritos na modalidade.
- 4) O início do jogo será dado com uma bola ao alto no centro da quadra.
- 5) Toda infração cometida dentro do garrafão será cobrada com dois ou três arremessos livres.
- 6) O jogador que estiver de posse da bola, não poderá ser tocado; caso contrário, será marcada falta contra a equipe infratora.
- 7) A partir da 10ª falta, toda infração será cobrada através de arremessos livres.
- 8) Após da 6ª falta individual, o jogador deverá ser substituído por outro jogador de sua equipe, definitivamente.
- 9) Não será permitido driblar com as duas mãos ao mesmo tempo.
- 10) Após driblar e segurar a bola com as duas mãos, o jogador não poderá batê-la novamente no chão. Ele terá que arremessá-la ou passá-la para outro companheiro.
- 11) O jogador só poderá dar dois passos com a bola parada nas mãos.
- 12) Durante a cobrança de um arremesso lateral, o jogador não poderá pisar na linha lateral.
- 13) As cestas poderão valer 1 , 2 ou 3 pontos.
- 14) Após passar a bola para o campo adversário, a equipe não poderá voltá-la para o seu campo.
- 15) A área de jogo será demarcada pelas linhas “VERMELHAS”.
- 16) Se o jogador pisar na linha lateral, de posse da bola, será cobrado um arremesso lateral contra a sua equipe.

HANDEBOL (6º ao 9º Ano)

- 1) As partidas de Handebol serão disputadas em 3 tempos de 5 minutos.
- 2) O número de jogador por tempo de jogo será, no máximo, sete. Cada jogador terá o direito de jogar pelo menos um tempo integralmente. (respeitando os casos dos alunos especiais).
- 3) Só poderão participar do jogo alunos inscritos na modalidade.
- 4) Para qualquer falta no campo de defesa, a mesma será cobrada no mesmo local que foi sofrida.
- 5) Para qualquer falta no campo adversário será marcado um tiro de 7m ou de 9m.
 - 7m = Marca do pênalti
 - 9m = Linha pontilhada amarela
- 6) A área para o jogo do handebol será a área amarela grande.
- 7) O jogador não poderá driblar, segurar a bola com as duas mãos e voltar a driblar.
- 8) O jogador só poderá dar até três passos segurando a bola com as mãos.
- 9) Nos tiros de 7m, os jogadores deverão estar posicionados atrás da linha pontilhada amarela.
- 10) Poderá ser marcado um gol diretamente de um tiro de 9m, 7m ou de um arremesso lateral.
- 11) A bola não poderá ser recuada para o goleiro, se o mesmo estiver dentro de sua área. Se recuar, será pênalti. (7m).
- 12) O lateral tem que ser cobrado, obrigatoriamente, com um dos pés em cima da linha.
- 13) O goleiro poderá receber a bola fora de sua área e atuar como jogador de linha.

FUTSAL (6º ao 9º Ano)

- 1) As partidas de Futsal serão disputadas em 3 tempos de 5 minutos, sem intervalos. Os participantes inscritos terão direito de jogar, pelo menos, um tempo de jogo integralmente.
- 2) O número de jogadores por tempo de jogo será, no máximo, cinco, sendo um, o goleiro. As turmas em quem houver alunos com necessidade educacionais especiais poderão contar com um jogador a mais.
- 3) As equipes não poderão iniciar a partida com um número inferior a 4 jogadores.
- 4) O tipo de saída será dado obrigatoriamente para frente, com todos os jogadores em seu próprio campo de jogo.
- 5) O goleiro só poderá sair da área utilizando-se dos pés por, no máximo, seis segundos.
- 6) O arremesso lateral será obrigatoriamente cobrado com os pés, com a bola parada em cima da linha lateral ou fora de campo.
- 7) A bola poderá ser arremessada diretamente para o campo adversário vinda de um tiro de meta.
- 8) O tiro de meta será sempre cobrado com as mãos, sempre que a bola sair pela linha de fundo.
- 9) O goleiro não poderá utilizar as mãos quando a bola for recuada pelo seu companheiro de equipe.
- 10) Não poderá ser utilizado o “CARRINHO” durante a disputa da bola.

QUEIMADO

1. Nos casos em que a bola bater na parede e voltar para o campo do outro time, ela deve ser devolvida ao morto. Se não houver jogador no morto, a bola será da equipe que foi atacada.

2. Não é considerado ponto, se o jogador, ultrapassando o pé da linha limite de sua área, conseguir queimar. Nesse caso, o jogo continua onde a bola parar. Também não é permitido o jogador sair da área pré-determinada do jogo.
3. Mas, será permitido pisar na linha nos momentos de arremesso.
4. Não será permitido pegar a bola no campo adversário.
5. Se alguém tenta salvar um colega e a bola bate nele e cai no chão, o último que tocar na bola é considerado queimado. Se a bola rebater no adversário e cai no chão, ninguém será queimado, pois a bola só poderá ser **arremessada**.
6. Os grupos devem jogar com número igual de jogadores da equipe que tiver menos participantes. As trocas entre quem começa jogando e quem fica esperando são o resultado dos acordos exclusivos e internos de cada grupo feitos nas aulas de Educação Física, podendo existir a mediação do(a) professor(a) nos casos de impasses não superados pelo(as) alunos(as). Jogadores que estão na reserva escolhe um jogador que ainda não saiu para trocar, mas, um jogador pode se voluntariar para ser reserva duas vezes. Se ocorrer do jogador que terá que sair, estiver no morto, o reserva fica no direito de escolher alguém do vivo, mesmo que este já tenha saído.
7. Caso a bola bata no pé, o jogador é considerado queimado. Nos casos em que o árbitro tenha dúvida, ele pode mandar repetir a jogada.
8. Não há ordem pré-estabelecida para que os jogadores possam arremessar a bola, mas todos devem arremessar a bola.
9. O pedido de tempo só é válido, se o jogo estiver parado ou a bola estiver com a equipe que quer pedir o tempo (amarrar cadarço, falar com sua equipe ou com o árbitro).
10. Quando um(a) aluno(a) está no morto e queima outro(a) do time contrário, não retorna para o seu grupo. Exceção feita aos casos de contusão ou outro tipo de real impossibilidade do(a) jogador(a) que está no vivo.
11. A bola só poderá ser **arremessada**. No momento dos arremessos, os jogadores terão que ficar em pé. Não podem esperar os arremessos sentados ou deitados.
12. Cada jogo tem a duração de 12 minutos, divididos em dois tempos de 7 minutos.

13. O número mínimo de jogadores por equipe será sete. Se este número for seis ou menos, juntam-se as equipes da mesma turma ou passa-se algum jogador de uma equipe para outra (mesma turma) para equilibrar os grupos. Não conseguindo, será considerado WxO.

14. O último a ser queimado tem sua vez para jogar da área do morto.

15. Em situações específicas, envolvendo alunos PAEE, são levados em consideração acordos específicos discutidos e aceitos entre professores e alunos em cada série:

O jogador PAEE só poderá ser queimado quando este chegar a uma área pré-determinada.

Se a bola bater no jogador PAEE depois de ter batido em outro jogador, ele só será queimado se estiver na área específica. Ele pode salvar o colega segurando a bola. Se não conseguir segurar e ele estiver fora da área determinada, o primeiro jogador será queimado.

Se o jogador PAEE for queimado fora de sua área, não valerá e o jogo continua onde a bola parar. Se a bola bater no jogador PAEE fora de sua área e depois bater em outro jogador de sua equipe e a bola cair no chão, este será queimado

17 Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Direção e Coordenação dos Jogos.

QUEIMADO CONE

1. Cada participante terá um cone para proteger.
2. Cada cone ficará isolado por um bambolê e o jogador(a) não poderá entrar nesta área do bambolê.
3. O jogo será jogado com duas bolas simultaneamente, e o objetivo é derrubar o cone do adversário.
4. O cone que for derrubado, seu protetor(a) irá para área do morto e tentará derrubar cones do adversário. O morto não volta.
5. Qualquer cone que cair sem intenção, seu protetor irá para o morto, com exceção da bola rebatida pelo adversário com os pés.
6. A partida terá 10 minutos e vence quem derrubar mais cones.

7. Os chutes durante a atividade deverão ser exclusivamente realizados com a parte interna do pé.
8. Não é permitido utilizar bola aérea em nenhuma hipótese, nem para chutes e nem para passes.
9. As regras da área de jogo e limites, são iguais ao queimado acima.
10. **Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Direção e Coordenação dos Jogos.**

QUEIMADO DODGEBALL

1. Não é considerado ponto, se o jogador, ultrapassando o pé da linha limite de sua área, conseguir queimar. Nesse caso, o jogo continua onde a bola parar. Também não é permitido o jogador sair da área pré-determinada do jogo.
2. Mas, será permitido pisar na linha nos momentos de arremesso.
3. Não será permitido pegar a bola no campo adversário.
4. Se alguém tenta salvar um colega e a bola bate nele e cai no chão, o último que tocar na bola é considerado queimado. Se a bola rebater no adversário e cai no chão, ninguém será queimado, pois a bola só poderá ser **arremessada**.
5. Os grupos devem jogar com número igual de jogadores da equipe que tiver menos participantes. As trocas entre quem começa jogando e quem fica esperando são o resultado dos acordos exclusivos e internos de cada grupo feitos nas aulas de Educação Física, podendo existir a mediação do(a) professor(a) nos casos de impasses não superados pelo(as) alunos(as). Jogadores que estão na reserva escolhe um jogador que ainda não saiu para trocar, mas, um jogador pode se voluntariar para ser reserva duas vezes. Se ocorrer do jogador que terá que sair, estiver no morto, o reserva fica no direito de escolher alguém do vivo, mesmo que este já tenha saído.
6. Caso a bola bata no pé, o jogador é considerado queimado. Nos casos em que o árbitro tenha dúvida, ele pode mandar repetir a jogada.
7. Não há ordem pré-estabelecida para que os jogadores possam arremessar a bola, mas todos devem arremessar a bola.

8. A bola só poderá ser **arremessada**. No momento dos arremessos, os jogadores terão que ficar em pé. Não podem esperar os arremessos sentados ou deitados.
9. Em situações específicas, envolvendo alunos PAEE, são levados em consideração acordos específicos discutidos e aceitos entre professores e alunos em cada série:

O jogador PAEE só poderá ser queimado quando este chegar a uma área pré-determinada.

Se a bola bater no jogador PAEE depois de ter batido em outro jogador, ele só será queimado se estiver na área específica. Ele pode salvar o colega segurando a bola. Se não conseguir segurar e ele estiver fora da área determinada, o primeiro jogador será queimado.

Se o jogador PAEE for queimado fora de sua área, não valerá e o jogo continua onde a bola parar. Se a bola bater no jogador PAEE fora de sua área e depois bater em outro jogador de sua equipe e a bola cair no chão, este será queimado.
10. O dodgeball será jogado com três bolas.
11. O jogador que for queimado sairá do jogo e só voltará ao jogo se uma pessoa da sua equipe conseguir segurar uma bola arremessada pelo adversário (sem que tenha batido antes no chão). Quem arremessou a bola também sairá do jogo.
12. Cada jogo tem a duração de 12 minutos, divididos em dois tempos de 6 minutos.

VOLEIBOL

1. Cada grupo pode tocar, no máximo três vezes na bola, sendo que no terceiro toque deve, obrigatoriamente, passar a bola ao campo do grupo contrário.
2. O saque é cobrado a uma distância pré-determinada para cada ano escolar. Para situações específicas, são levadas em consideração marcações diferenciadas para o saque. O 5º ano não poderá pisar na linha pré-determinada, se pisar, o árbitro dará o ponto para a equipe adversária.
3. O saque é cobrado com as mãos, o do 1º e 2º anos é **batendo ou arremessando** a bola para o campo do grupo adversário. O saque do 3º ano

é **batendo** por cima ou por baixo, o saque dos 4º e 5º anos é **batendo** por baixo.

4. Nos jogos dos 1º, 2º e 3º anos, a bola pode bater no chão uma vez e não conta como um toque.
5. O rodízio dos 1º, 2º e 3º anos, é feito pela troca das fileiras de jogadores, depois que todos da fila de trás sacarem, quando for a vez desta equipe sacar novamente, a fila da frente troca com a fila de trás e reinicia o saque, pela direita. Os reservas fazem a troca quando uma das equipes faz dez pontos primeiro. Os 4º ano faz o rodízio girando (igual ao oficial), os reservas entram no rodízio do saque.
6. Cada jogo tem duração de um “set” de 21 (vinte e um) pontos. É vencedor o grupo que primeiro atingir o VIGÉSIMO PRIMEIRO PONTO.
7. O jogo do 5º ano será com melhor de 3 sets, sendo dois sets de 15 (quinze) pontos e o terceiro set decisivo de 11 (onze) pontos.
8. Cada aluno(a) pode sacar até duas vezes consecutivas, se fizer ponto na primeira vez.
9. Não são permitidos dois toques consecutivos na bola por um(a) mesmo(a) aluno(a).
10. O número máximo de jogadores para cada grupo é estabelecido em acordo entre professor(a) e alunos(as) nas aulas de Educação Física.
11. No caso de haver reservas, as trocas entre quem começa jogando e quem fica esperando são o resultado dos acordos exclusivos e internos de cada grupo feitos nas aulas de Educação Física, podendo existir a mediação do(a) professor(a) nos casos de impasses não superados pelos(as) alunos(as).
12. Não é permitido defender com os pés (com exceção do 5º ano). Se a bola bate na cabeça, está valendo.
13. Em situações específicas, envolvendo alunos PAEE, são levados em consideração acordos específicos discutidos e aceitos entre professores(as) e alunos(as) em cada ano.
14. **Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Direção e Coordenação dos Jogos.**

BASQUETE 4 X 4

1. Será usada metade da quadra de basquete.
2. O jogo terá 10 minutos de duração.
3. Arremesso com acerto, dentro do arco valerá 1 ponto, fora do arco valerá 2 pontos, arremesso de falta valerá 1 ponto.
4. A equipe terá quatro jogadores, um será reserva que trocará com alguém de sua equipe a cada arremesso e de qualquer equipe (com acerto ou não).
5. Depois de cada arremesso com ponto, quem sofreu ponto recomeça o jogo limpando a bola.
6. O manuseio da bola será da mesma forma das regras do basquete.
7. Quando a bola estiver segura pelas duas mãos de um jogador, o adversário não poderá tirá-la dele.

FUTETÊNIS

1. Será disputado em 1 set de quinze pontos, sem a necessidade de obter 2 pontos de vantagem para finalizar a partida.
2. O saque será realizado obrigatoriamente com os pés.
3. O primeiro toque da bola no chão da área adversária após o saque, é obrigatório.
4. Nesse jogo, só será permitido utilizar os fundamentos do Futebol.
5. Cada equipe só poderá utilizar 3 toques em cada jogada.
6. Entre os passes, é obrigatório o toque da bola no chão da quadra (5º e 6º Ano). No 7º Ano, o toque da bola no chão entre os passes é opcional.
7. Não é permitido passar a bola para o lado adversário logo após o toque da bola no chão, terá que ser passada após o toque do jogador.
8. Não será permitido o bloqueio.
9. A bola utilizada será do esporte voleibol.
10. O número de jogadores por equipe durante a partida poderá variar de acordo com a necessidade de cada equipe.

TÊNISBOL

1. Será disputado em 1 set de quinze pontos, sem a necessidade de obter 2 pontos de vantagem para finalizar a partida.
2. O saque será realizado obrigatoriamente com as mãos.
3. O primeiro toque da bola no chão da área adversária após o saque, é obrigatório.
4. Nesse jogo, só será permitido utilizar os fundamentos do Voleibol.
5. Cada equipe só poderá utilizar 3 toques em cada jogada.
6. Entre os passes, é obrigatório o toque da bola no chão da quadra (5º e 6º Ano). No 7º Ano, o toque da bola no chão entre os passes é opcional.
7. Não é permitido passar a bola para o lado adversário logo após o toque da bola no chão, terá que ser passada após o toque do jogador.
8. Não será permitido o bloqueio.
9. A bola utilizada será do esporte voleibol.
10. O número de jogadores por equipe durante a partida poderá variar de acordo com a necessidade de cada equipe.

DOMINÓ

1. O dominó é jogado em duplas. No caso de um componente da dupla faltar, o outro pode formar dupla com outro(a) aluno(a) não inscrito(a) da mesma turma. Não conseguindo, pode escolher uma pessoa de uma dupla que foi eliminada.
2. A dupla que vencer a primeira eliminatória é classificada para a próxima, assim, sucessivamente, até que fiquem apenas quatro duplas, que disputam o 1º, 2º e 3º lugares.
3. Vence a dupla que fizer três pontos primeiro. Sendo que: batida simples vale 1 ponto; batida de carroça vale 2 pontos; batida “lá e lô” vale 3 pontos e batida de carroça cruzada vale 4 pontos. No caso de todos tocarem, há a contagem de pontos das pedras que estão na mão. Quem somar menos pontos ganha o ponto da partida. Se ainda houver empate, a contagem é feita pela soma dos pontos da dupla. Se persistir o empate, vira-se o dominó

na mesa e cada jogador(a) tira uma pedra. O jogador que somar menos pontos ganha o ponto de partida.

4. Só poderá misturar o dominó para nova partida depois que um árbitro marcar os pontos no placar e autorizar o início da nova partida.
5. Não é permitido conversar, fazer gestos para a sua dupla sobre o jogo ou trocar pedras, nem olhar as pedras de sua dupla ou da dupla contrária. Se acontecer, a dupla é advertida. Caso aconteça novamente, a dupla é desclassificada e a vitória é dada a outra dupla.
6. A dupla que estiver se sentindo prejudicada, deve chamar um árbitro e fazer sua reclamação.
7. Jogadores PAEE jogarão com dominó colorido e um acompanhante o ajudará.
8. Se precisar em alguma rodada completar a quantidade de duplas para dar andamento da competição, este número será completado com duplas de melhor classificação no sistema de repescagem, obedecendo seus critérios:
 - 1º) Maior número de pontos.
 - 2º) Batida de carroça.
 - 3º) Perder de batidas simples.
 - 4º) perder de carroça.
 - 5º) Perder de lá e ló.
 - 6º Perder de carroça cruzada
 - 7º) Em caso de empate dos critérios anteriores, será feita uma partida extra de 1 ponto com as duplas que estiverem empatadas.
9. **Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Direção e Coordenação dos Jogos.**

PEBOLIM (TOTÓ)

1. Começar ou recomeçar o jogo colocando a bola pelo orifício lateral do totó (não pode bicicleta ou chupetinha).
2. Se a bola parar na sua metade do campo, recomeçar colocando-a no orifício lateral do totó. Se parar na metade do campo do seu colega, ele é quem recomeçará.
3. O jogo será jogado em duplas.

4. Qualquer gol valerá 1 ponto (gol contra ou gol de goleiro também).
5. Não poderá parar o jogo quando a bola estiver em movimento.
6. Não poderá rodar os jogadores (bonecos) durante o jogo.
7. Não poderá se pendurar nas barras do totó.
8. O jogo terá duração de 3 minutos ou se alguma dupla fizer 3 gols primeiro.

TÊNIS DE MESA

1. O jogo será jogado em duplas.
2. A partida será de 11 pontos corridos.
3. Seguir as regras gerais do Tênis de mesa.

JOGO DE DAMAS

1. Será jogado entre dois **jogadores**, num tabuleiro quadrado, de 64 casas alternadamente claras e escuras, dispondo de 12 peças brancas e 12 pretas.
2. O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário.
3. Vale a regra do Sopro.
4. A duração da partida será de 10 minutos ou se o jogador conseguir capturar todas as peças do adversário antes.
5. Os jogadores não poderão comer para trás.

JOGO DO UNO

1. Seguir as regras oficiais que constam no jogo.

XADREZ

1. O jogo terá duração de 10 minutos (se tiverem muitos jogadores em espera) e seguirá as regras oficiais do xadrez.
2. Se terminar o tempo e não acabar o jogo, seguem os critérios de desempate: Quantidade de peças capturadas, permanecendo o empate, conta-se o valor de cada peça capturada.

FUTMESA

1. Será disputado em 1 set de quinze pontos, sem a necessidade de obter 2 pontos de vantagem para finalizar a partida.
2. O saque será realizado com os pés ou com a cabeça.

3. No momento do saque, o primeiro toque da bola na mesa deve acontecer do lado adversário.
4. O jogo será realizado obrigatoriamente em duplas.
5. As duplas poderão utilizar no máximo três toques alternados em cada jogada.
6. Nesse jogo, só será permitido utilizar os fundamentos do Futebol.
7. Será permitido que os jogadores joguem nas laterais da mesa, contanto que não ultrapassem o limite da rede.

7. SÚMULA DOS JOGOS

XXVIII JOGOS INTERNOS - COLÉGIO APOIO 2023

Exemplo de Súmula

Modalidade: **QUEIMADO**

Jogo **A1 X C2**

Equipe 1:**A1**

Nº	NOME	OBS.	PLACAR
01			01 02 03 04 05 06
02			07 08 09 10 11 12
03			13 14 15 16 17 18
04			19 20 21 22 23 24
05			
06			
07			

Equipe 2:**C2**

Nº	NOME	OBS.	PLACAR
01			01 02 03 04 05 06
02			07 08 09 10 11 12
03			13 14 15 16 17 18

04			19 20 21 22 23 24
05			
06			
07			

8. CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

Este ano, a turma que tiver, pelo menos 98% de frequência na abertura, receberá 15 pontos no somatório final para definir o campeão.

Modalidades de Quadra

Vitória: 3 pontos

Empate: Com gols 2 pontos, sem gols 1 ponto.

Derrota: 0 pontos

1º Lugar: 10 pontos

2º Lugar: 5 pontos

3º Lugar: 3 pontos

Modalidades de Salão

Dupla campeã: 10 pontos

Dupla vice-campeã: 5 pontos

Campeão Individual: 10 pontos

Vice-campeão Individual: 5 pontos

CAMPEÃO GERAL E VICE

Para definição do campeão e vice gerais só serão consideradas as pontuações finais de campeões e vice-campeões de cada modalidade.

Este ano, a turma que tiver, pelo menos 98% de frequência na abertura, receberá 15 pontos no somatório final para definir o campeão e será critério de desempate.

CRITÉRIOS DE DESEMPATES:

No Futsal :

- Saldo de Gols
- Número de Gols positivos
- Persistindo o empate, premiam-se as duas equipes. (Tempo extra de 5 minutos)
- (Pênaltis alternados)

No Queimado:

- Saldo de Pontos

- b) Número de pontos feitos
- c) Persistindo o empate, premiam-se as duas equipes.

No Basquete :

- e) Saldo de Pontos
- f) Número de Pontos positivos
- g) Persistindo o empate, premiam-se as duas equipes. (Tempo extra de 5 minutos)
- h) (Sextas alternadas)

No Voleibol:

- a) Saldo de Sets
- b) Saldo de pontos feitos na soma dos sets.
- c) Persistindo o empate, Set extra de 11 pontos

9. PREMIAÇÃO

CICLO 2 - Medalhas de participação para todos(as) os(as) aluno(as).

CICLO 3 - Soma-se o resultados de todas as modalidades, premiando 1º, 2º e 3º lugares dos 4ºs anos e outras três turmas premiadas dos 5ºs anos.

CICLO 4 - Soma-se o resultados de todas as modalidades, premiando 1º e 2º lugares dos 6ºs anos e outras duas turmas premiadas dos 7ºs anos.

CICLO 5 e ENSINO MÉDIO- Soma-se o resultados de todas as modalidades, premiando 1º e 2º lugares no feminino com os 8ºs separados e o masculino misturando os 8ºs anos e para os 9º, como as turmas estão misturadas com a 1ª série, a premiação será dada por grupo.