



XV Jogos e Gincana

Escola Autonomia | 2021

Regulamento: **Ensino Médio**

1. Realização:

Os jogos e gincana da Escola Autonomia 2021 serão disputados a **partir do dia 26/06/2021 até o prazo máximo de 01/10/2021** em datas e locais a serem definidos conforme avaliação da Escola em relação aos protocolos de biossegurança relacionados à COVID-19.

2. Categorias:

As turmas dos 1^{os}, 2^{os} e 3^{os} anos do Ensino Médio compõem a **Categoria D**.

2.1 Todas as turmas competirão entre si.

2.2 Cada equipe deverá ter um professor (professor regente) e dois alunos representantes pela organização da mesma.

2.3 As equipes poderão inscrever 2 professores/funcionários e 2 professoras/funcionárias da escola para participar dos jogos. Estes não poderão participar em mais de uma equipe. Somente um destes poderá estar em quadra durante o jogo.

Obs.: As modalidades individuais e coletivas e as atividades de Gincana serão disputadas em locais, datas e horários específicos (de acordo com os protocolos de biossegurança relacionados à COVID-19).

3. Modalidades*:

3.1 Apresentação Abertura

A apresentação consiste na elaboração de uma apresentação coletiva de forma on-line (música, teatro, poesia, dança...) que caracterize a equipe e esteja de acordo com o tema dos jogos. A apresentação será solicitada e descrita (incluindo prazos de execução) durante o decorrer dos jogos. A divulgação de cada um é feita nas redes sociais da escola.

3.2 Tarefas especiais

As tarefas especiais serão solicitadas e descritas (incluindo prazos de execução) durante o decorrer dos jogos. A divulgação de cada uma é feita nas redes sociais da escola.

3.3 Gincana

As atividades de Gincana acontecerão no decorrer dos jogos (até o prazo máximo de 01/10/2021) e envolvem tarefas curtas tanto presenciais como remotas. As equipes serão avisadas pelos professores ou por meio das redes sociais da escola das datas em que ocorrerão. Também fazem parte desta modalidade atividades relâmpago que poderão acontecer a qualquer momento.

3.4 Modalidades pré-esportivas

- 21 (Basquetebol);
- Queimada (Dodgeball);
- Futebol sem bola;
- Pique-bandeira.

3.5 Modalidades esportivas

3.5.1 Esportes individuais/em dupla

- Salto em distância;
- Arremesso de peso;
- Corrida de revezamento;
- Skate;
- Badminton;
- Tênis de mesa;
- Just Dance;
- FIFA/PES;

3.5.2 Esportes coletivos

- Basquetebol;
- Voleibol;
- Futsal;
- Handebol.

*Obs.: Ainda em definição e com possibilidade de adaptações, conforme os protocolos de biossegurança.

4. Premiação:

As equipes vencedoras receberão um troféu.

5. Tema:

Os XXV Jogos da Escola Autonomia terão como tema: Desinventar. As equipes deverão escolher um nome e preparar uma apresentação de abertura (no formato on-line) de acordo com o tema, a partir da descrição de tarefa específica divulgada nas redes.

6. Uniformes:

Cada equipe deverá se apresentar para os jogos uniformizada (exceto nas atividades relâmpago), ou seja, com uma camiseta de cor padrão para todos os integrantes da equipe, contendo numeração nas costas. O nome e a cor passam pela avaliação da Comissão Organizadora.

7. Pontuação:

7.1 Pontuação da apresentação

A apresentação será pontuada pelos jurados, obedecendo os seguintes critérios:

- Adaptação ao formato digital;
- Criatividade;
- Adequação ao tema proposto.

Os jurados darão notas de 0,0 a 10,0 pontos para cada critério. Perde-se 1 ponto na nota geral se a equipe extrapolar o tempo.

Obs.: Manifestações político-partidárias ou personificações de cunho político não serão permitidas durante a apresentação, podendo ocasionar desde a perda dos pontos da apresentação até a desclassificação da equipe.

Ao final da apresentação, a partir da pontuação dos jurados, as equipes que somarem mais pontos na soma dos critérios receberão a seguinte pontuação (resultado final da apresentação):

- 1º Lugar: 20 pontos;
- 2º Lugar: 16 pontos;
- 3º Lugar: 12 pontos;
- 4º Lugar: 10 pontos;

- 5º Lugar: 8 pontos;
- 6º Lugar: 6 pontos.

7.2 Pontuação das tarefas especiais

As tarefas especiais solicitadas durante o processo serão avaliadas por uma comissão julgadora, conforme critérios específicos de cada atividade.

Os jurados darão notas de 0,0 a 10,0 pontos para cada critério. Perde-se 1 ponto por dia na nota geral se houver atraso na data de entrega.

Ao final das tarefas especiais, a partir da pontuação dos jurados, as equipes que somarem mais pontos na soma dos critérios receberão a seguinte pontuação (resultado final das tarefas especiais):

- 1º Lugar: 20 pontos;
- 2º Lugar: 16 pontos;
- 3º Lugar: 12 pontos;
- 4º Lugar: 10 pontos;
- 5º Lugar: 8 pontos
- 6º Lugar: 6 pontos.

7.3 Pontuação da gincana

Cada atividade vale 1 ponto (prova individual) e 2 pontos (prova coletiva/duplas), pontuações que são atribuídas somente às equipes vencedoras de cada atividade. Caso haja empate entre duas ou mais equipes nas atividades específicas, ambas serão consideradas vencedoras naquela atividade. Ao final da gincana, as equipes que somarem mais pontos receberão a seguinte pontuação (resultado final da gincana):

- 1º Lugar: 20 pontos;
- 2º Lugar: 16 pontos;
- 3º Lugar: 12 pontos;
- 4º Lugar: 10 pontos;
- 5º Lugar: 8 pontos;
- 6º Lugar: 6 pontos.

7.4 Pontuação das modalidades pré-esportivas

A classificação das equipes em cada modalidade obedecerá à seguinte pontuação, no caso das modalidades coletivas: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos. No caso das modalidades individuais, a pontuação será a seguinte: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos. Ao final, será feita a soma das pontuações de cada equipe em todas as modalidades. As equipes que tiverem mais pontos neste somatório receberão a seguinte pontuação (resultado final das modalidades pré-esportivas):

- 1º Lugar: 20 pontos;
- 2º Lugar: 16 pontos;
- 3º Lugar: 12 pontos;
- 4º Lugar: 10 pontos.

7.5 Pontuação das modalidades esportivas

A classificação das equipes em cada modalidade obedecerá à seguinte pontuação, no caso das modalidades coletivas: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos. No caso das modalidades individuais, a pontuação será a seguinte: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos. Ao final, será feita a soma das pontuações de cada equipe em todas as modalidades. As equipes que tiverem mais pontos neste somatório receberão a seguinte pontuação (resultado final das modalidades esportivas):

- 1º Lugar: 40 pontos;
- 2º Lugar: 32 pontos;
- 3º Lugar: 24 pontos;
- 4º Lugar: 20 pontos;
- 5º Lugar: 8 pontos;
- 6º Lugar: 6 pontos.

7.6 Critérios de desempate

Se, ao final dos jogos, uma ou mais equipes somarem o mesmo número de pontos, o desempate ocorrerá da seguinte forma:

- 1º critério: Maior número de 1ºs lugares nas modalidades esportivas;
- 2º critério: Maior número de 2ºs lugares nas modalidades esportivas;
- 3º critério: Melhor classificação na gincana.

7.7 Casos omissos

Os casos omissos serão decididos exclusivamente pela Comissão Técnica de Arbitragem e Disciplinar, quando estes forem devidamente relatados pela Comissão Organizadora.

8. Regulamentos específicos das modalidades pré-esportivas e esportivas

8.1 Modalidades pré-esportivas

Basquetebol: 21

Participantes: 1 por equipe

Descrição: Após sorteio para verificar quem inicia, um(a) jogador(a) deve se posicionar na linha de lance livre e todos os outros jogadores ficam próximos da cesta. O jogador da linha de lance livre faz o arremesso. Ele continua arremessando até que erre o arremesso, anota-se 1 ponto a cada

lance livre convertido. Os outros jogadores (respeitando sua vez) podem pegar o rebote e arremessar da posição da quadra que pegou a bola. Ao converter o arremesso de rebote ganha 2 pontos e então vai para a linha de lance livre e se torna o arremessador. O primeiro jogador a atingir 21 pontos ou mais vence e continua-se o jogo até que todos obtenham sua classificação.

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

Dodgeball (Queimada americana)

Participantes: 6 por equipe

Descrição: Os jogadores devem começar no fundo da quadra de sua equipe, tocando a linha com um dos pés. Ao sinal do professor/árbitro, devem correr para pegar as quatro bolas localizadas sob a linha central da quadra. Em posse da bola, devem tentar acertar (a partir de sua própria quadra) os participantes da equipe adversária (que estão na outra metade da quadra) abaixo da linha dos ombros. Se o indivíduo for acertado pela bola (respeitando-se as regras anteriormente mencionadas), deve ser retirado do jogo, posicionando-se na lateral da quadra de sua equipe; Se a bola for agarrada pelo participante que está tentando se defender, este elimina o indivíduo da equipe adversária que realizou o arremesso, além de poder escolher um participante previamente queimado de sua própria equipe para retornar ao jogo. Vence a equipe que eliminar primeiro todos os integrantes da equipe adversária. A duração do jogo é de 7 minutos; caso não termine no tempo determinado, a equipe com mais jogadores é declarada vencedora. No caso de as duas equipes terem o mesmo número de jogadores, uma prorrogação de 1 minuto é concedida com os restantes dos jogadores em quadra, e o primeiro que conseguir eliminar um adversário é o vencedor.

Pontuação: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos.

Futebol sem bola

Participantes: 6 por equipe

Descrição: Duas equipes iniciam o jogo em metades separadas da quadra. O objetivo do jogo é que todos os integrantes da equipe atravessem a quadra adversária e se posicionem embaixo da trave daquela equipe. Ao adentrar na quadra adversária, se o participante for tocado deverá ficar congelado, esperando de braços abertos o toque de um colega da sua equipe para se descongelar. Vence a equipe cuja totalidade dos integrantes se posicionar primeiro embaixo da trave da equipe adversária. A duração do jogo é de 7 minutos; caso não termine no tempo determinado, a equipe com mais jogadores sob a trave adversária é declarada vencedora.

ra. No caso de as duas equipes terem o mesmo número de jogadores, uma prorrogação de 1 minuto é concedida com os restantes dos jogadores em quadra, e o primeiro que conseguir entrar na trave adversária é o vencedor. Pontuação: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos.

Pique-bandeira

Participantes: 6 por equipe

Descrição: Duas equipes iniciam o jogo em metades separadas da quadra. O objetivo do jogo é que a bandeira da equipe adversária (que se localiza embaixo da trave da respectiva equipe) seja capturada e levada pela equipe até a sua metade da quadra. Ao adentrar na quadra adversária, se o participante for tocado deverá ficar congelado, esperando de braços abertos o toque de um colega da sua equipe para se descongelar. Se o participante que for pego estiver em posse da bandeira, esta deverá retornar ao local original. Se o participante da equipe atacante se posicionar na área neutra, que se localiza em volta da bandeira, não pode ser pego pela equipe defensora. Vence a equipe que capturar primeiro a bandeira adversária, levando-a para sua metade da quadra. A duração do jogo é de 7 minutos; caso não termine no tempo determinado, vence a equipe que, a partir daquele momento, tocar na bandeira do adversário (sem a necessidade de trazê-la para sua metade da quadra).

Pontuação: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos.

Zerinho

Participantes: 10 por equipe.

Descrição: Ao comando do professor/árbitro, os alunos devem passar por uma corda grande enquanto ela está batendo no chão, evitando que ela toque em qualquer parte de seu corpo ou que tenha uma batida “vazia” (ou seja, sem que ninguém passe por ela durante uma batida). Vence a equipe que conseguir passar o maior número de vezes pela corda, respeitando as condições anteriormente mencionadas.

Pontuação: 2 pontos (equipe vencedora).

Pebolim

Participantes: 2 por equipe

Descrição: A bola inicia no centro do campo pela lateral. Os participantes não podem girar para rebater na bola. O jogo termina quando uma equipe fizer 5 gols. A competição será definida em uma melhor de 3 jogos. A dupla que ganhar 2 jogos vence a modalidade.

Desafio dos abdominais (remoto)

Participantes: 2 por equipe (um de cada sexo).

Descrição: Durante 90 segundos, os participantes devem realizar a maior quantidade de abdominais possível. Os abdominais devem ser realizados com os braços semiflexionados, com as palmas das mãos viradas para baixo e tocando as coxas. As palmas das mãos devem deslizar sobre a coxa e tocar os joelhos no momento da subida, e as costas devem tocar o chão no momento da descida, para que a repetição seja validada. As pernas devem estar flexionadas e as solas dos pés devem tocar totalmente o chão durante todo o exercício. Vence quem realizar a maior quantidade possível de repetições corretas dentro do tempo estipulado. Deve ser encaminhado registro (vídeo) que comprove a realização da atividade pelo participante. O vídeo não pode conter cortes e/ou edições.

OBS.: Esta prova deve ser realizada pelos alunos que têm optado exclusivamente pelo sistema remoto de ensino. Para estimular o engajamento de mais pessoas, a equipe pode se organizar para que mais alunos remotos realizem a prova, encaminhando para a organização da gincana somente o vídeo dos integrantes (um do sexo masculino e um do feminino) que realizaram a maior quantidade de repetições.

Pontuação: 1 ponto (equipe vencedora). Para tanto, soma-se a pontuação (quantia de abdominais) masculina e feminina de cada equipe.

Exemplo prático: <https://drive.google.com/file/d/1VA66nmsueNjswBwum-FS3OxzNjTZ6up9-/view?usp=sharing>

Desafio das flexões de braço (remoto)

Participantes: 2 por equipe (um de cada sexo)

Descrição: Durante 90 segundos, os participantes devem realizar a maior quantidade possível de flexões de braço. O participante deve iniciar o exercício se colocando em decúbito ventral (barriga para baixo), com os cotovelos totalmente estendidos e com ambas as palmas das mãos tocando o chão. Apoiar o corpo sobre os joelhos flexionados e as pernas cruzadas. As mãos devem ficar na linha do peito numa distância maior do que a dos ombros. Manter a coluna alinhada e as escápulas encaixadas para trás. Esta é a posição inicial do exercício. Em seguida, descer o corpo, de maneira controlada, flexionando os cotovelos para trás do corpo até o peito chegar próximo do chão. Finalmente, empurrar o corpo para cima, contraindo o peito de volta à posição inicial. Vence quem realizar a maior quantidade possível de repetições corretas dentro do tempo estipulado. Deve ser encaminhado registro (vídeo) que comprove a realização da atividade pelo participante. O vídeo não pode conter cortes e/ou edições.

OBS.: Esta prova deve ser realizada pelos alunos que têm optado exclusivamente pelo sistema remoto de ensino. Para estimular o engajamento

de mais pessoas, a equipe pode se organizar para que mais alunos remotos realizem a prova, encaminhando para a organização da gincana somente o vídeo dos integrantes (um do sexo masculino e um do feminino) que realizaram a maior quantidade de repetições.

Pontuação: 1 ponto (equipe vencedora). Para tanto, soma-se a pontuação (quantia de flexões de braço) masculina e feminina de cada equipe.

Exemplo prático: https://drive.google.com/file/d/1OC47WD7NZYoFO-TuK6Y_7fn9Y_bslRwQU/view?usp=sharing

Desafio das embaixadinhas (remoto)

Participantes: 2 por equipe (M/F)

Descrição: O participante deve realizar o maior número possível de embaixadinhas utilizando as mãos, pés, joelhos e/ou cabeça. Não vale reter/segurar a bola (que deve ser feita de meias) com as mãos ou qualquer outra parte do corpo durante as embaixadinhas, a fim de estabilizar o movimento da bola. Não é necessário utilizar todas as partes do corpo mencionadas (elas são apenas possibilidades). Deve ser encaminhado registro (vídeo) que comprove a realização da atividade pelo participante. O vídeo não pode conter cortes e/ou edições.

OBS.: Esta prova deve ser realizada pelos alunos que têm optado exclusivamente pelo sistema remoto de ensino. Para estimular o engajamento de mais pessoas, a equipe pode se organizar para que mais alunos remotos realizem a prova, encaminhando para a organização da gincana somente o vídeo dos integrantes (um do sexo masculino e um do feminino) que realizaram a maior quantidade de repetições.

Pontuação: 1 ponto (equipe vencedora). Para tanto, soma-se a pontuação (quantia de embaixadinhas) masculina e feminina de cada equipe.

Exemplo prático: <https://drive.google.com/file/d/1wqmRm4vSgf7576Z-DYWzYaMROPwxdDhNE/view?usp=sharing>

Desafio de pular corda (remoto)

Participantes: 2 por equipe (M/F)

Descrição: Durante 90 segundos, os participantes devem pular corda o maior número de vezes possível. Deve ser encaminhado registro (vídeo) que comprove a realização da atividade pelo participante. O vídeo não pode conter cortes e/ou edições.

OBS.: Esta prova deve ser realizada pelos alunos que têm optado exclusivamente pelo sistema remoto de ensino. Para estimular o engajamento de mais pessoas, a equipe pode se organizar para que mais alunos remotos realizem a prova, encaminhando para a organização da gincana somente o vídeo dos integrantes (um do sexo masculino e um do feminino) que realizaram a maior quantidade de repetições.

Pontuação: 1 ponto (equipe vencedora). Para tanto, soma-se a pontuação (quantia de saltos) masculina e feminina de cada equipe.

Desafio dos burpees

Participantes: 2 por equipe (M/F)

Descrição: Durante 90 segundos, os participantes devem realizar a maior quantidade possível de burpees. Inicia-se o movimento realizando uma flexão de braço até encostar o peito no chão. Em seguida, flexiona-se o quadril na posição do agachamento. Finalmente, executa-se um salto para concluir. Vence quem realizar a maior quantidade possível de repetições corretas dentro do tempo estipulado. Deve ser encaminhado registro (vídeo) que comprove a realização da atividade pelo participante. O vídeo não pode conter cortes e/ou edições.

Pontuação: 1 ponto (equipe vencedora). Para tanto, soma-se a pontuação (quantia de burpees) masculina e feminina de cada equipe.

Exemplo prático: https://drive.google.com/file/d/1d6vUX0pfy9TwGxQcr_MwdxizQUVZiCyo/view?usp=sharing

Desafio de sentar e levantar (remoto)

Participantes: 2 por equipe (M/F)

Descrição: Durante 90 segundos, os participantes devem sentar-se e levantar da cadeira a maior quantidade de vezes possível. O exercício deve ser realizado com os braços cruzados em frente ao corpo. Inicia-se de pé e, ao se sentar, é necessário encostar toda a região das costas no assento da cadeira para que a repetição seja validada. Os pés devem permanecer em contato com o chão durante todo o exercício. Vence quem realizar a maior quantidade possível de repetições corretas dentro do tempo estipulado. Deve ser encaminhado registro (vídeo) que comprove a realização da atividade pelo participante. O vídeo não pode conter cortes e/ou edições. Para tanto, soma-se a pontuação (quantia de repetições) masculina e feminina de cada equipe.

Pontuação: 1 ponto (equipe vencedora)

Exemplo prático: <https://drive.google.com/file/d/1-28jWJ1EzfSUUhn7wWD-Qct96O1R2NPD-/view?usp=sharing>

8.2 Modalidades esportivas

8.2.1 Esportes individuais/em duplas

Os esportes individuais/em duplas serão disputados em ambos os naipes separadamente, ou de forma mista (Corrida de revezamento, Just dance, FIFA/PES, Skate).

Salto em distância

Participantes: 4 por equipe (2 de cada sexo)

Descrição: Consiste em saltar com os pés fixos no solo antes da marca estabelecida e, em seguida, iniciar máxima impulsão horizontal. A distância do salto será medida da marca de saída até o ponto mais próximo que tocou com o corpo. (Caso utilize as mãos para trás para se apoiar no chão, será utilizada esta marcação). Vence a equipe que somar a maior distância em metros.

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

Arremesso de peso

Participantes: 4 por equipe (2 de cada sexo)

Descrição: Consiste em arremessar a bola com os pés fixos no solo antes da marca estabelecida e, em seguida, iniciar o arremesso. A distância do arremesso será medida da marca de saída até primeiro ponto que a bola que tocou no chão. Vence a equipe que somar a maior distância em metros.

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

Corrida de revezamento

Participantes: 4 por equipe (2 de cada sexo)

Descrição: Consiste em correr em revezamento a distância demarcada. Ao final será registrado o tempo final de cada equipe, sendo a melhor classificada aquela com menor tempo.

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

Skate

Participantes: 1 por equipe

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

Tênis de mesa

Participantes: 1 por equipe

Descrição: Os jogadores rebatem a bola e marcam pontos quando ela toca a mesa do adversário e ele a deixa escapar. O jogo termina quando um jogador vencer 2 sets. O set encerra-se quando um dos jogadores faz 11 pontos ou, em empates de 10 pontos, quando alguém abre dois pontos de

diferença em relação ao adversário. Todo ponto é iniciado por um saque; Os jogadores se revezam no saque durante um set, cada um sacando dois pontos consecutivos.

Caso o placar do set esteja empatado em 10 a 10, passam a revezar o saque a cada ponto; Os jogadores se revezam para começar sacando um set. Isso significa que se jogador A começou sacando o 1º set, B começará sacando o 2º set, A o 3º e assim por diante; Para um saque ser válido, o jogador deve fazer com que a bola quique em seu lado da mesa uma vez e depois quique novamente, desta vez do lado adversário, sem que toque a rede; O sacador deve lançar a bola verticalmente a uma altura mínima de 16 centímetros e bater ela na descendente; No momento do saque, a bola deve estar atrás da linha de fundo da mesa; O jogador não pode esconder a bola ou obstruir a visão do adversário durante o saque;

Caso a bola não passe pela rede, não quique na mesa do sacador ou vá diretamente para fora, o adversário vence o ponto automaticamente.

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

Badminton

Participantes: 2 por equipe

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

FIFA/PES

Participantes: 1 por equipe

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

Just Dance

Participantes: 2 por equipe, jogando individualmente

Pontuação: 1º Lugar: 10 pontos; 2º Lugar: 8 pontos; 3º Lugar: 6 pontos; 4º Lugar: 5 pontos; 5º Lugar: 4 pontos; 6º Lugar: 3 pontos.

8.2.1 Esportes coletivos

Os esportes coletivos serão disputados em ambos os naipes separadamente (Basquetebol, Futsal e Handebol), ou de forma mista (Voleibol).

Basquetebol

Participantes: 5 por equipe

Tempo: 10 minutos corridos

Regras/substituições: Após a 5ª falta coletiva, serão cobrados lances livres. Deverá acontecer no mínimo 1 substituição durante o jogo. As substituições deverão ser comunicadas à mesa de anotações. Se uma das equipes não tiver jogadores para serem substituídos, a equipe adversária não será obrigada a fazer a substituição.

Penalidades: Em caso de falta antidesportiva, exclusão do jogo e da modalidade.

Pontuação: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos.

Voleibol

Participantes: 6 por equipe (4 meninas e 2 meninos; 2 meninas e 4 meninos; ou 3 meninas e 3 meninos)

Tempo: O jogo será disputado em 1 (um) Set único de 25 pontos. Em caso de empate no 24º ponto, vence a equipe que atingir primeiro o 28º ponto.

Regras/substituições: Deverá acontecer no mínimo 1 substituição durante o jogo. As substituições deverão respeitar a configuração quanto ao gênero. As substituições deverão ser comunicadas à mesa de anotações. Se uma das equipes não tiver jogadores para serem substituídos, a equipe adversária não será obrigada a fazer a substituição.

Pontuação: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos.

Futsal

Participantes: Necessário mínimo de 5 atletas.

Tempo: 10 minutos corridos

Regras/substituições: Após a 5ª falta coletiva, será cobrado tiro livres direito de 12 metros sem barreiras. Deverá acontecer no mínimo 1 substituição durante o jogo. As substituições deverão ser comunicadas à mesa de anotações. Se uma das equipes não tiver jogadores para serem substituídos, a equipe adversária não será obrigada a fazer a substituição.

Penalidades: Cartão vermelho = expulsão do jogo, exclusão da modalidade, substituído de acordo com as regras da modalidade.

Pontuação: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos.

Handebol

Participantes: Necessário mínimo de 7 atletas.

Tempo: 10 minutos corridos

Regras/substituições: Deverá acontecer no mínimo 1 substituição durante o jogo. As substituições deverão ser comunicadas à mesa de anotações. Se uma das equipes não tiver jogadores para serem substituídos, a equipe adversária não será obrigada a fazer a substituição.

Penalidades: Cartão amarelo = 2 cartões implicam na expulsão da partida. Punição 2 minutos: Duas punições na partida: exclusão da partida. Cartão vermelho = Expulsão do jogo, exclusão da modalidade, substituído de acordo com as regras da modalidade.

Pontuação: 1º Lugar: 20 pontos; 2º Lugar: 16 pontos; 3º Lugar: 12 pontos; 4º Lugar: 10 pontos; 5º Lugar: 8 pontos; 6º Lugar: 6 pontos.

*Obs.: Ainda em definição, conforme os protocolos de biossegurança

Bons jogos!
Comissão Organizadora