

## Sumário

1. REGULAMENTO FUTSAL .....	2
2. REGULAMENTO DO ATLETISMO .....	5
3. REGULAMENTO VOLEIBOL MISTO.....	9
4. BEACH TÊNIS.....	12

## 1. REGULAMENTO FUTSAL

A I Olimpíada Pré Universitária 2023 têm por finalidade aumentar a participação em atividades esportivas em todas as escolas de ensino médio, promover a ampla mobilização da juventude pré-universitária no cenário esportivo local, desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os estudantes, a prática do esporte, visando o desenvolvimento da personalidade integral do jovem.

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art.1º** - O atleta deverá, obrigatoriamente, estar matriculado no 3º ano do ensino médio e ter frequência mínima de 75%.

**Art.2º** - Cada equipe participante deverá se apresentar nos locais de competição, devidamente uniformizada (terno e calçado adequado), sob pena de não participar da partida.

**Art.3º** - Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes:

- Troféu e medalha para o campeão.
- Troféu e Medalhas para o vice-campeão.

Parágrafo Único – A cerimônia de premiação será organizada imediatamente após a realização das finais de cada competição.

### REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

#### FUTSAL

#### DO TEMPO DE JOGO

**Art.4º** - Os jogos terão seu início no horário fixado pela Direção Técnica, sendo considerada perdedora, por ausência (WxO), a equipe ou atleta que não estiver apto a disputar e dentro do local de competição até 15 (quinze) minutos no máximo após o horário estabelecido. Salvo motivo de força maior, a ser avaliado/autorizado pela coordenação técnica da modalidade.

**Art.5º** - O tempo de jogo será dois tempos de 15 minutos. Em cada tempo de jogo as equipes poderão solicitar 1 minuto de tempo. Ao ser considerado um grande quantitativo de times, será avaliado/autorizado pela coordenação técnica da modalidade, a diminuição para 12 min.

**Art.6º** - Cada escola poderá escrever três times em feminino e masculino por modalidade.

#### DAS REGRAS DO JOGO

**Art.7º** - O número mínimo de inscritos é 5 atletas e no máximo 12 atletas.

**Art.8º** - Cada equipe tem 5 jogadores, incluindo o goleiro, com substituições ilimitadas

**Art.9º** - As partidas serão conduzidas por dois árbitros.

**Art.10º** - Cada time tem direito a um pedido de tempo técnico por tempo de jogo.

**Art.11º** - Os laterais são cobrados com os pés, enquanto o goleiro repõe a bola em jogo no arremesso de meta usando as mãos.

**Art.12º**- O goleiro só poderá participar do ataque uma segunda vez se estiver no campo de ataque. Caso contrário, ele só poderá encostar na bola novamente se a bola tiver sido tocada por um adversário.

**Art.13º** - Enquanto estiver no campo de defesa, o goleiro só poderá ter a posse de bola por no máximo 4 segundos.

**Art.14º**- Cada equipe pode cometer no máximo 5 faltas por tempo de jogo. A partir da sexta falta, é cobrado tiro livre direto sem barreira.

**Art.15º**- Se um jogador for expulso, ele poderá ser substituído por um reserva depois de 2 minutos. No entanto, se sua equipe sofrer um gol nesse intervalo de 2 minutos, a substituição poderá ser feita imediatamente.

**OUTROS:** A competição de futsal será regida pelas regras oficiais da CBFS.

## **DO UNIFORME DOS TIMES**

O equipamento base obrigatório do jogador compreende os seguintes elementos:

**Art.16º**- Calções.

**Art.17º**- Meias de cano longo.

**Art.18º**- Calçado – tênis com sola de borracha ou outro material similar.

**Art.19º**- As duas equipes devem usar equipamentos de cores diferentes, que se distingam uma da outra. Cada goleiro deve usar um equipamento de cores que o distingam dos outros jogadores.

**Art.20º**- Em caso de coincidência nas cores de uniformes será realizado um sorteio para definir a equipe que devesse efetuar a troca de uniformes ou o uso de coletes fornecidos pela organização.

**Art.21º**- O equipamento de base obrigatório não pode conter quaisquer menções de carácter político, religioso ou pessoal. Qualquer jogador que levante a camisa para expor slogans ou publicidade será sancionado pela organização da competição.

## **DA CONDUTA ESPORTIVA**

**Art.22º**- Os competidores devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar a decisão do árbitro ou até mesmo encobrir uma falta cometida por sua equipe.

**Art.23º**- Os competidores devem demonstrar respeito e cortesia com bom espírito esportivo, não apenas ao árbitro, mas também a outras autoridades, adversários, companheiros de equipe e espectadores.

## **OBJETOS PROIBIDOS**

**Art.24º**- É proibido o uso de objetos que possam causar lesão ou proporcionar alguma vantagem artificial ao jogador (anel, relógio, pulseira, colar, boné).

**Art.25º**- Os jogadores podem usar óculos, sob sua responsabilidade.

## **DAS PUNIÇÕES**

**Art.26º**- O jogador que receber o cartão vermelho automaticamente será retirado da partida e sua equipe ficará com 1 jogador a menos por 2 minutos ou até tomar 1(um) gol

**Art.27º**- Em caso de o atleta receber 2 amarelos no decorrer da partida ele também estará expulso e a equipe fica com 1 jogador a menos por 2 minutos ou até tomar 1(um) gol.

## **A EQUIPE DE ARBITRAGEM**

**Art.28º**- Os jogos são dirigidos por 2 árbitros e por 2 oficiais de mesa

**Art.29º**- A mesa de jogo será constituída, com as seguintes atribuições:

**Art.30º**- Um árbitro, que assegura o preenchimento da sumula de jogo;

**Art.31º** - Preencher o boletim de jogo, em colaboração com a equipa de arbitragem;

**Art.32º** - Registrar a identificação dos participantes;

**Art.33º**- Registrar os resultados parcial e final;

**Art.34º**- Registrar as eventuais ocorrências disciplinares;

**Art.35º**- Um árbitro (cronometrista), que é responsável pelo controlo do tempo

**Art.36º**- Cronometrar o tempo de jogo;

**Art.37º**- Auxiliar e colaborar com a equipa de arbitragem.

## **2. REGULAMENTO DO ATLETISMO**

**Art.1º**- As competições das modalidades do atletismo seguirão as características das regras oficiais estabelecidas pela FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ATLETISMO (IAAF), no entanto, algumas adaptações nestas regras serão feitas levando-se em consideração as características físicas, motoras, fisiológicas e mentais do público a que se destina este evento.

**Art.2º** - Cada equipe poderá inscrever até 02 (dois) alunos por prova, e uma equipe em cada revezamento, podendo participar de até 3 (três) provas individuais e das duas provas de revezamentos.

**Art. 3º**- Não haverá limite de participação em provas desde que o aluno consiga estar presente de forma antecipada nos locais de prova e desde que tenha condições físicas, motoras, fisiológicas e mentais.

**Art. 4º**- Os participantes das provas de pista, deverão adentrar 10 minutos antes do início das mesmas, e os das provas de campo 15 minutos antes do início das mesmas,

**Art.5º**- A classificação na modalidade de atletismo será do 1º ao 8º lugar em todas as provas.

### **CAPÍTULO II – DOS UNIFORMES**

**Art.6º**- O aluno deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada prova, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.

**§1º**. A responsabilidade dos uniformes (vestimenta de competição) dos alunos será do (s) seu (s) técnico (s) inscrito (s) no evento.

**§2º**. Os alunos que se apresentarem fora dos padrões de uniformes estabelecidos pelo regulamento geral e pelos descritos a seguir, deverão solicitar a comissão organizadora um colete, um número ou algo que consiga diferenciá-lo dos demais corredores.

### **DAS PROVA DE 100M, 200M RASOS.**

**Art. 7º** - A corrida de 100m rasos será disputada por naipes: masculino e feminino.

**Art. 8º** - Os alunos serão distribuídos em raias (6) da seguinte forma: 1) na primeira bateria por sorteio, 2) na segunda bateria os alunos serão raiados pelo menor tempo feito por eles na primeira bateria.

**Art.9º**- As provas de 100m terão 2 baterias de semifinais classificatórias para as finais masculinas/femininas. Serão classificados para as finais os seis menores tempos válidos, podendo ser adaptado o tamanho da prova de acordo com a arena e a quantidade de participantes.

**Art. 10º** - A largada será dada após o apito do árbitro. Caso algum aluno queime a largada, será feita uma nova. Caso algum aluno queime novamente a largada, o seu tempo final será debitado em 10s.



## DO SALTO EM ALTURA

**Art.11º-** O aluno deverá saltar sobre o sarrafo (barra de fibra de vidro ou outro material apropriado, ou corda), horizontalmente apoiada em duas barras (“postes”), afastadas entre si por cerca de quatro metros.

**Art.12º-** O aluno poderá percorrer a pista de corrida (25 m), usada para adquirir impulsão para o salto, e deverá obrigatoriamente transpor a barra sem derrubá-la.

## REGRAS

**Art.13º-** Cada aluno tem direito a três saltos, sendo a melhor marca dos três saltos considerada a pontuação do aluno na prova disputada.

**Art.14º-** A altura inicial do sarrafo é definida pela arbitragem. Após sua transposição, o aluno tem direito a escolher a altura nos próximos saltos, desde que ela seja elevada em ao menos dois centímetros.

**Art.15º-** Se o aluno transpõe a sarrafo em uma determinada altura, essa mesma altura não pode ser mantida na tentativa do salto subsequente.

**Art.16º-** Caso o aluno derrube a sarrafo ao saltá-la, o salto é anulado.

**Art.17º-** Se o aluno não transpuser o sarrafo em suas três tentativas, é eliminado da prova.

**Art.18º-** Se dois ou mais alunos empatarem em uma altura final, os critérios para definir a melhor colocação são: o menor número de saltos na altura de empate e o menor número de saltos falhos ao longo de toda a prova.

**Art.19º-** Uma exceção é aplicada caso o empate seja relativo ao primeiro lugar da prova. Nesse caso, aplica-se um salto extra para definir a melhor colocação.

**Art.20º-** O salto deve ser impulsionado em um único pé. Se a impulsão ocorrer com os dois pés, o salto é anulado.

## DAS TÉCNICAS

Os alunos poderão utilizar as técnicas abaixo para realizarem o salto em altura.

**Art.21º- Tesoura:** essa técnica é utilizada como alternativa à técnica de impulsão com os dois pés juntos, que foi proibida para evitar que a modalidade se tornasse uma disciplina acrobática. Nela, o aluno deve levantar as pernas uma de cada vez, impulsionando-se para o salto com a perna externa (mais distante da estrutura do sarrafo).

**Art.22º- Rolamento californiano:** nessa técnica o aluno se impulsiona com a perna de dentro, projetando o corpo lateralmente por cima do sarrafo. Desse modo, mantém ambas as pernas estendidas durante o salto e se prepara para realizar a queda de costas.

**Art. 23º- Rolo ventral:** também consiste na impulsão com a perna mais próxima à estrutura de salto, seguida da projeção da perna de fora por cima do sarrafo. Assim, o aluno a transpõe ventralmente, ou seja, circunda-a de frente durante a fase aérea do salto.

**Art. 24º- Fosbury flop:** essa técnica é majoritariamente utilizada atualmente. Ela consiste em um salto de costas para a sarrafo, em que o aluno passa primeiro sua cabeça sobre ela, seguido dos ombros e das pernas, arqueando o corpo na fase aérea.

**Art.25º-** É considerado falha se o aluno derrubar a sarrafo dos suportes após o salto, tocar o solo no momento do salto de modo a adquirir vantagem e/ou tocar a sarrafo ou as barras de suporte quando correr sem saltar.

**Art.26º-** Ao final da prova, a colocação dos alunos é definida conforme as melhores pontuações nos saltos.

## **DA PREMIAÇÃO**

**Art.27º-** Receberão medalhas os alunos que obtiverem a classificação do 1º ao 3º lugar. No momento da premiação, os alunos deverão estar devidamente uniformizados, não sendo permitido o uso de sandálias e bonés.



### 3. REGULAMENTO VOLEIBOL MISTO

A modalidade do voleibol será disputada de acordo com as regras abaixo relacionadas.

#### DO JOGO

**Art.1º** O jogo vôlei de quadra será regida pelas regras oficiais da CBV.

**Art.2º** A partida é constituída por 2 sets; não existe tempo pré determinado para cada set, cada set terá 15 pontos.

**Art.3º** Em caso de empate no set final, a partida continua até que a diferença de 2 pontos seja atingida.

**Art.4º** Após o saque, a equipe só pode tocar três vezes na bola, sendo apenas um toque por jogador.

**Art.5º** Ganhará a equipe que vencer três sets.

**Art.6º** Em caso de empate nos sets, o 3º set será decisivo, onde o 3º set decisivo será de 10 pontos.

**Art.7º** Se um time marca um ponto no mesmo *rally* em que sacou, o jogador que sacou segue com a função.

**Art.8º** Caso a bola toque o espaço das duas antenas próximas da rede, o jogador cometerá falta.

**Art.9º** Não é permitido tocar em qualquer parte da rede.

**Art.10º** É proibido invadir o campo adversário.

#### DO UNIFORME

**Art.11º** O uniforme a ser utilizado pelo aluno será constituído de camiseta ou coletes numerados, sendo todos com a mesma cor, menos o libero, calção e sem calçados, que serão providenciados pela própria equipe.

#### DOS JOGADORES

**Art.12º** A equipe será constituída por 10 jogadores no máximo e no mínimo 8.

**Art.13º** O jogo deverá ser iniciado com 6 alunos.

**Art.14º** Somente os jogadores registrados na súmula e matriculados na instituição de ensino regular podem entrar na quadra e participar da partida.

#### O CAPITÃO

**Art.15º** Um dos jogadores titulares será o capitão e usará obrigatoriamente uma braçadeira para diferenciá-lo dos demais jogadores.

**Art.16º** Os participantes devem aceitar as decisões dos árbitros com espírito esportivo, podendo respeitosamente contestá-las. Em caso de dúvida, somente o capitão da equipe em jogo pode solicitar esclarecimentos.

**Art.17º** Enquanto em quadra, o capitão da equipe é o capitão em jogo. Quando o capitão da equipe não está na quadra, o técnico ou o capitão da equipe deve designar outro jogador em quadra, que não o Líbero, para assumir o papel de capitão em jogo. Este capitão mantém sua responsabilidade até ser substituído ou até o capitão da equipe retornar ao jogo ou o set terminar.

## **OBJETOS PROIBIDOS**

**Art.18º** É proibido o uso de objetos que possam causar lesões ou proporcionar alguma vantagem artificial ao jogador. (anel, colar, pulseira, relógio, boné).

**Art.19º** Os jogadores podem usar óculos, sob sua responsabilidade.

## **CONDUTA ESPORTIVA**

**Art.21º** Os participantes devem conhecer e cumprir as regras.

**Art.22º** Os participantes devem evitar ações ou atitudes que possam influenciar as decisões dos árbitros ou ainda encobrir faltas cometidas por sua equipe.

**Art.23º** Os participantes devem comportar-se respeitosa e cortesmente, com espírito esportivo ("FAIR PLAY"), não somente com os árbitros, mas também em relação a outras autoridades, aos adversários, aos companheiros de equipe e aos espectadores.

## **DAS PUNIÇÕES**

**Art.24º** Um membro da equipe que é punido com expulsão não jogará pelo resto do set e deverá permanecer sentado na área de penalidade sem quaisquer outras consequências.

**Art.25º** Um membro da equipe que é punido com desqualificação deve deixar a arena da competição pelo resto da partida, sem qualquer outra consequência.

**Art.26º** Cartões da punição:

**Art.27º** Advertência: verbal ou sinal manual, sem cartão

**Art.28º** Penalidade (cartão amarelo); Expulsão (cartão vermelho); Desqualificação (cartões amarelo e vermelho juntos).

## **DA A EQUIPE DE ARBITRAGEM**

**Art.29º** A equipe de arbitragem será composta por quatro árbitros e um secretário/ cronometrista.

**Art.30º** Cada partida será dirigida por quatro árbitros, um em cada lateral, e dois em cada linha de fundo.

## **DAS SANÇÕES**

**Art.31º** Os alunos, técnicos e comissão técnica poderão ser punidos com advertência (cartão amarelo) ou exclusão, (cartão vermelho).

**Art.32º** A conduta incorreta dos membros de uma equipe em relação às autoridades, oponentes, colegas de equipe ou espectadores, é classificada em três categorias, de acordo com a seriedade da ofensa:

**Art.33º** Conduta grosseira: ação contrária às boas maneiras ou princípios morais, expressando desrespeito.

**Art.34º** Conduta ofensiva: palavras ou gestos insultantes ou difamantes.

**Art.35º** Agressão: ataque físico ou tentativa de agressão.

## 4. BEACH TÊNIS

### DAS REGRAS

**Art.1º** - Todo atleta ao realizar a sua inscrição no determinado torneio, estará ciente e declara ter total conhecimento das regras do esporte e automaticamente aceita e se submete a este regulamento e as normas oficiais.

Quaisquer dos atletas inscritos que venham a desacordo com este regulamento podem ser desclassificados pelo conselho técnico ou pela arbitragem.

Do mesmo modo, atletas que estiverem aptos a participarem do torneio e assegurar ter condições físicas e psicológicas, sendo responsáveis pelos atos ou consequências da sua participação do torneio. Todos e quaisquer jogadores inscritos estão cientes de cederem o seu direito de imagem ao evento e ao seu organizador.

### CRITÉRIOS PARA CATEGORIA

**Art.2º** - O participante irá seguir este regulamento e o do CBBT e de forma específica as seguintes diretrizes:

I- O sistema de disputa nas categorias:

**a) Fase de Grupo:**

1. Dupla Feminina
2. Dupla Masculina
3. Dupla Mista

### REGRAS DO JOGO

**Art. 3º** - Fase de grupos: 1(um) set até 6 games. Havendo empate em 6 - 6, joga-se um tiebreak (7 pontos ou até abrir 2 de vantagem).

### FASE ELIMINATÓRIA:

- 1- Até as semifinais, joga-se no mesmo formato da fase de grupos;
- 2- A partir das finais, joga-se no formato melhor de três sets, de 4 games (shortset). Havendo empate de games em 3-3, joga-se um tiebreak (7 pontos ou até abrir 2 de vantagem).
- 3- Havendo empate em SET'S, joga-se um supertie-break (10 pontos ou até abrir 2 de vantagem).

### DAS REGRAS DE CONDUTA DOS ATLETAS

**Art. 4º** - Não é permitido ao atleta receber instruções na quadra, ou fora dela, em nenhum momento durante a partida, podendo sofrer uma advertência do Árbitro.

**Art. 5º** - Os jogos poderão ter acompanhamento de árbitros auxiliares.

**Art. 6º** - O Atleta não poderá sair da quadra sem a devida autorização do Árbitro do Torneio, sob pena de receber advertência.

**Art. 7º** – O atleta deve se portar de forma respeitosa com seus adversários e com a torcida, prezando pelo Fair-play, evitando provocações e atitudes antidesportivas.

**Art. 8º** - O atleta devera respeitar o arbitro e organizadores, qualquer abuso verbal físico ou visível em direção a eles, poderá e deverá ser suspenso do torneio.

### GERAL

O tempo de aquecimento não poderá ultrapassar 3 minutos.

Ao término de cada set o tempo máximo de descanso será de 2 minutos.

Após a dupla ser chamado para a partida, a dupla que não se fizer presente em 5 min de tolerância, perderá por WO. Em caso de a partida ser em WO, o jogo ficará marcado por 0x0 em games e vitória para a dupla presente.

A Arbitragem não terá responsabilidade na marcação dos pontos das partidas, em caso de desacordo na partida entre as duplas deverá voltar o ponto, os torcedores não podem opinar, só em caso de acordo das duplas.