



REGULAMENTO ESPECIFICO

Corrida de Saco

A prova será disputada na distância de 30 metros em todas as categorias e naipes

1. Cada participante deverá permanecer com ambos os pés dentro do saco durante todo o percurso.
2. A largada será realizada ao sinal do árbitro.
3. O deslocamento deverá ser feito exclusivamente por meio de saltos.
4. O participante que sair do saco ou retirar os pés durante a prova deverá retornar ao local da infração para continuar a corrida.
5. Durante o percurso o saco deverá permanecer esticado, sempre próximo a cintura.
6. Vencerá a prova o participante que cruzar primeiro a linha de chegada de forma regular.

NATAÇÃO

A competição será disputada **exclusivamente nas provas de nado Crawl e nado Costas**, na distância de **12,5 metros**.

- As provas serão realizadas conforme as categorias estabelecidas pela organização do evento.
- É de inteira responsabilidade dos participantes providenciar e levar os acessórios necessários para a realização da prova, tais como **touca, óculos de natação, toalha etc.**
- Vencerá a prova o atleta que completar o percurso no menor tempo, respeitando as regras estabelecidas pela organização.

XADREZ

As regras e demais informações da modalidade serão repassadas na reunião que acontece no dia da competição.

Cabo de Guerra

Cada equipe será composta por **08 (oito)** participantes, podendo escrever no máximo 10 (dez) devidamente inscritos na competição. E será disputada em melhor de 3.

Os participantes deverão se alinhar em fila, um atrás do outro, segurando a corda firmemente com ambas as mãos. A disposição dos jogadores será livre, podendo as equipes organizar seus integrantes de acordo com sua estratégia.

Será utilizada uma corda longa e resistente, contendo:

- Uma **marcação central**, alinhada à linha neutra demarcada no chão;
- Duas marcações laterais, posicionadas em igual distância para cada lado.
- Oito Marcações em distâncias iguais de cada lado para o posicionamento dos participantes.

Ao sinal do árbitro, as equipes deverão puxar a corda em direções opostas, com o objetivo de fazer com que a **marcação central ultrapasse a linha de vitória demarcada**.

- Os participantes deverão permanecer de pé durante toda a disputa;
- É proibido sentar-se, deitar-se ou enrolar a corda em qualquer parte do corpo;
- Não será permitido o uso de luvas com cola, resina ou qualquer material aderente;
- O árbitro poderá interromper a disputa em caso de situação que coloque em risco a segurança dos participantes.

A disputa será encerrada quando:

- a) Uma das equipes conseguir puxar a marcação central da corda além da linha de vitória;
- b) A equipe adversária soltar a corda; ou
- c) Os integrantes da equipe adversária caírem de forma que impossibilite a continuidade da disputa.

MINI VÔLEI

Objetivo promover a iniciação esportiva de crianças e adolescentes, proporcionando o aprendizado dos fundamentos do voleibol de forma lúdica, educativa e divertida, preparando os participantes para a prática do voleibol tradicional.

I – As equipes serão compostas por até 05 (cinco) atletas, sendo:

- a) 03 (três) atletas em quadra;
- b) 02 (dois) atletas reservas.

II – Será obrigatória a participação de todos os atletas inscritos em, pelo menos, 01 (um) set da partida.

Art. 3º – Quadra e Rede

I – A quadra terá dimensões de 4,5 metros de largura por 12 metros de comprimento.

II – A altura da rede será de 2,00 metros.

Art. 4º – Posição dos Jogadores

I – Os jogadores poderão posicionar-se livremente na quadra, sendo, preferencialmente, um levantador e dois atacantes.

II – O jogador da posição 1 será o responsável pelo saque e, após sua execução, poderá reassumir qualquer posição em quadra.

Art. 5º – Regras de Jogo

I – O saque deverá ser realizado somente por baixo.

II – A bola poderá ser tocada por qualquer parte do corpo.

III – O ataque será livre, com ou sem salto, devendo a bola ser enviada para o lado adversário.

IV – O mesmo jogador não poderá tocar a bola duas vezes consecutivas, exceto em ação de bloqueio.

V – Não será permitido segurar, carregar ou conduzir a bola.

Art. 6º – Quique da Bola

A equipe que estiver na recepção ou defesa poderá permitir apenas 01 (um) quique da bola no chão antes de realizar os toques para a construção da jogada.

Art. 7º – Número de Toques

- I – Cada equipe terá direito a até 03 (três) toques antes de enviar a bola ao campo adversário.
- II – O bloqueio não será contabilizado como toque.
- III – Caso dois jogadores adversários toquem a bola simultaneamente sobre a rede, a equipe que receber a bola terá direito aos 03 (três) toques regulamentares.

Art. 8º – Rede e Invasão

- I – Os jogadores poderão pisar na linha central, desde que não invadam a quadra adversária.
- II – É proibido tocar a rede durante a disputa da bola.
- III – No bloqueio, será permitido ultrapassar o bordo superior da rede, desde que não interfira irregularmente na jogada adversária.

Art. 9º – Pontuação e Rodízio

- I – Uma equipe marcará um ponto ao vencer um rally.
- II – A equipe manterá o direito ao saque até cometer uma falta.
- III – Quando conquistar a posse do saque, a equipe realizará o rodízio, passando o jogador da rede para a posição 1 (saque).
- IV – O set será vencido pela equipe que alcançar 10 (dez) pontos, com diferença mínima de 02 (dois) pontos.

Art. 10 – Dos Sets

- I – A partida será disputada em 02 (dois) sets de 10 (dez) pontos.
- II – Em caso de empate em número de sets vencidos, será realizado um set desempate de 05 (cinco) pontos, com diferença mínima de 02 (dois) pontos.

Art. 11 – Arbitragem

- I – A partida será conduzida por um árbitro, responsável pela aplicação das regras e pela condução pedagógica da atividade.
- II – As decisões da arbitragem serão soberanas durante a realização da partida.

Art. 12 – Disposições Finais

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, e a participação na competição implica na aceitação integral deste regulamento e no respeito aos princípios de disciplina, respeito, convivência e espírito esportivo.

Queimada

Art. 1º – Duração do Jogo

- 1.1. Cada partida terá duração máxima de 10 (dez) minutos.
- 1.2. Em caso de empate ao final do tempo regulamentar, haverá "Morte Súbita", sendo considerada vencedora a equipe que primeiro queimar um atleta adversário.

Art. 2º – Dos Jogadores

- 2.1. Cada equipe será composta por até 10 (dez) atletas, sendo 08 (oito) em quadra e 02 (dois) reservas.
- 2.2. No início da partida, cada equipe contará com 07 (sete) atacantes e 01 (um) pivô.
- 2.3. Os atletas queimados (pivôs) deverão realizar seus arremessos de dentro da área de

meta (cruza).

2.4. Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que não ultrapassem os limites de sua própria quadra.

2.5. Caso o arremessador pise na linha ou ultrapasse-a durante o arremesso, o árbitro interromperá a jogada e a posse de bola será concedida à equipe adversária.

2.6. Após ser queimado, o atleta deverá dirigir-se imediatamente à sua área de cruza (pivô).

Art. 3º – Será Considerado Queimado

3.1. O atleta atingido pela bola em qualquer parte do corpo, desde que a bola toque o chão antes de ser dominada.

3.2. Quando, em um mesmo lançamento, a bola atingir dois ou mais atletas e posteriormente tocar o chão, todos os atletas atingidos serão considerados queimados.

Art. 4º – Não Será Considerado Queimado

4.1. Se a bola não tocar o chão.

4.2. Se o atleta segurar e dominar a bola, mesmo que caia ao solo.

4.3. Se a bola tocar o chão antes de atingir o atleta.

Art. 5º – Do Jogo

5.1. Quando a bola sair pela linha lateral, a posse será do pivô da equipe adversária.

5.2. Quando a bola sair pela linha de fundo, a posse será do pivô da equipe favorável.

5.3. Cada equipe terá o prazo máximo de 06 (seis) segundos, contados a partir do domínio da bola, para realizar o arremesso.

5.4. A equipe poderá trocar passes entre atacantes e pivôs no máximo 06 (seis) vezes consecutivas sem realizar uma ação objetiva de ataque; após esse limite, perderá a posse de bola.

5.5. O pivô que iniciou a partida passará à condição de atacante após o primeiro atleta de sua equipe ser considerado queimado.

5.6. O atleta queimado tornar-se-á pivô, recebendo a posse de bola para o próximo arremesso.

Parágrafo único. Sempre que a bola chegar ao pivô (cruza) pela primeira vez após um atleta de sua equipe ter sido queimado ou após a reposição de jogo, o pivô deverá obrigatoriamente realizar um passe para um companheiro de equipe antes que seja permitido tentar queimar um adversário. Somente a partir da segunda posse de bola do pivô será permitido o arremesso com objetivo de eliminar um jogador da equipe adversária.

Art. 6º – Cartões e Exclusões

6.1. O atleta que receber cartão vermelho ficará suspenso da próxima partida.

6.2. O atleta que receber o segundo cartão amarelo na mesma partida será excluído da partida em andamento.

6.3. O atleta expulso será considerado queimado e não poderá ser substituído.

Art. 7º – Substituições

7.1. Cada equipe poderá realizar até 02 (duas) substituições por partida.

7.2. O atleta substituto ocupará a mesma condição do atleta substituído. Caso o substituído já esteja queimado, o atleta que entrar também será considerado queimado.

Art. 8º – Das Sanções Disciplinares

8.1. Serão punidas com advertência:

- I – Atitudes antidesportivas contra adversários, companheiros de equipe, arbitragem ou torcida;
- II – Condutas que coloquem em risco a integridade física dos participantes.

8.2. Serão punidas com exclusão:

- I – Reincidência após advertência;
- II – Agressão física;
- III – Permanência do atleta excluído dentro da área de jogo.

Art. 9º – Disposições Finais

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora. A participação na competição implica na aceitação integral deste regulamento e no respeito aos princípios de disciplina, respeito, convivência e espírito esportivo.

Pular Cordas

A competição será realizada na modalidade **Individual**, vencendo o participante que pular mais vezes no tempo de 1 minuto.

1. Cada criança utilizará uma corda disponibilizada pela organização.
2. O cronômetro iniciará ao sinal do árbitro.
3. Cada criança terá duas chances de 1 minuto cada nas classificatórias para realizar a prova. Os oito melhores se classificam tendo 1 chance de 2 minutos para realizar a prova, os quatro melhores classificadas participaram da fase semifinal com um tempo máximo de 3 minutos e os dois melhores disputam a final com um tempo máximo de 4 minutos.
4. A prova será encerrada quando:
 - Terminar o tempo.
 - Quando o atleta desistir

Dentro o tempo de 1 minuto será contabilizado os saltos completos que o atleta realizar, quem realizar a maior quantidade de saltos será o campeão.