



PROJETO SICREDI ESPORTES 2024

7ª TAÇA SICREDI

REGULAMENTO GERAL

CAPÍTULO I - DA JUSTIFICATIVA

Art.1º Este Regulamento é o conjunto das disposições que regem as atividades e competições do Projeto Sicredi Esportes.

Art.2º O Sicredi Esportes têm por finalidade estimular a prática esportiva em todas as escolas dos municípios que compõem o Sicredi Botucaraí-RS e mobilizar a comunidade escolar em prol do esporte educacional.

Art.3º O Sicredi Esportes é promovido pela Sicredi Botucaraí -RS, com a coordenação do professor Jaeder Souza.

Art.4º O Sicredi Esportes se justifica por proporcionar aos (as) alunos (as) da rede escolar a prática do esporte educacional e, com esta prática, reforçar a sua cidadania, direcionando-os (as) à construção de um mundo melhor, livre de qualquer tipo de discriminação, através de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cooperação e cultura da paz.

Art. 5º São objetivos do Sicredi Esportes:

- I – Promover a cidadania através do esporte;
- II – Promover a capacidade de cooperação entre todos os agentes do projeto;
- III – Oferecer um conjunto de atividades esportivas de forma organizada e planejada as crianças do município.
- IV – Manter o público alvo focado e motivado em uma atividade saudável e que proporcione desenvolvimento humano e social.

CAPÍTULO II - DA ORGANIZAÇÃO

Art. 6º O Sicredi Esportes é desenvolvido **em categoria única nos naipes masculino e feminino, nas modalidades de Futsal, Mini vôlei, Atletismo (corrida 50m, salto em altura, salto em distância, arremesso de peteca e corrida pula saco), Xadrez, Ping Pong e Caçador.**

§ 1º A Categoria Única incluirá os (as) alunos (as) nascidos (as) em 2012, 2013 e 2014.

Exclusivamente para o Caçador a categoria será 2014 (poderão também serem utilizados alunos de 2015 e 2016 a critério de cada escola) e para o Caçador o naipe é misto.

CAPÍTULO III - DAS INSCRIÇÕES E PARTICIPAÇÃO

Art.7. Poderão participar do Sicredi Esportes os (as) alunos (as) regularmente matriculados em estabelecimentos de ensino público/privado dos municípios.

Modalidades e número de atletas por equipe/prova:

MODALIDADE	MÍNIMO DE ATLETAS	MÁXIMO DE ATLETAS
FUTSAL	5	8
MINI-VÔLEI	4	6
CAÇADOR	5	10
ATLETISMO POR PROVA	1	3
XADREZ	1	3
PING PONG	1	3

Obs: Dentro de cada modalidade a escola poderá inscrever quantas equipes quiser, salvo Atletismo, Xadrez e Ping Pong que há um limite de alunos por prova.

Art. 8. Os estabelecimentos de ensino deverão inscrever suas equipes através do aplicativo Copa Fácil que será disponibilizado obedecendo obrigatoriamente os prazos estabelecidos pela comissão organizadora, e ciente da responsabilidade quanto à comprovação da condição do(a) aluno(a) e do professor(a) do estabelecimento de ensino.

Em todas as etapas da competição o responsável técnico da equipe deve ter em mãos a Ficha de Inscrição Padrão contendo as seguintes informações:

I - o nome completo do(a) aluno(a), o ano de nascimento e o número de um documento de identificação;

II- o nome completo do responsável técnico titular, o número do documento de identificação e assinatura; o responsável técnico titular poderá ser um professor (a) de Educação Física; um professor (a) de

outra área de atuação na escola; um pai (devidamente inscrito na ficha de inscrição) acompanhado por um professor (a) da escola.

III - o carimbo e a assinatura do(a) Secretário(a) e do(a) Diretor(a) do estabelecimentos de ensino.

CAPÍTULO IV - DA IDENTIFICAÇÃO

Art. 10. Para participar do Sicredi Esportes, em todas as etapas, os(as) alunos(as) deverão ser identificados no dia da competição, por um dos seguintes documentos originais:

I- carteira de identidade original;

II- certidão de nascimento original.

III. Xerox do RG ou Certidão de nascimento.

IV. Xerox da ficha de matrícula escolar individual do aluno.

CAPÍTULO V - DO UNIFORME E ACESSÓRIOS PARA OS JOGOS

Art. 10. Não será permitido o uso de nenhum item do uniforme do estabelecimento de ensino e\ou competição que contenha estampa de propaganda política, de bebidas alcoólicas ou fumo.

Art. 11. Com relação ao uniforme, para as modalidades coletivas, fica determinado o seguinte:

I- Todos(as) os(as) atletas da equipe deverão usar calções, calças tipo legging, corsário ou bermudas; o(a) goleiro(a) ainda poderá usar calça de abrigo;

II- Todos(as) os(as) atletas deverão, obrigatoriamente, usar camisas iguais e com numeração diferenciada, independente do que consta na regra oficial da modalidade;

Art. 12. Com relação aos calçados e acessórios para os jogos, fica determinado o seguinte:

I- Poderá ser utilizado qualquer tipo de tênis, desde que, adequado à prática esportiva;

CAPÍTULO VI - DO MATERIAL ESPORTIVO

Art. 13. O material esportivo para os dias da competição será providenciado pela organização do evento, sendo que:

I- A bola utilizada para o futsal, será a de iniciação infantil.

II- A bola utilizada para o mini vôlei, será a de iniciação soft.

III- Bola utilizada para o Caçador, será a de vôlei EVA.

CAPÍTULO VII - DA PREMIAÇÃO

Art. 24. Receberão medalhas os(as) alunos, os(as) responsáveis técnicos(as) inscritos em súmula, nas modalidades coletivas, e os(as) alunos(as), classificados(as) em primeiro, segundos, terceiros e quartos lugares nas séries ouro, prata e bronze tanto no futsal como no mini vôlei; medalhas para o 1º, 2º, 3º colocado em cada prova do atletismo, xadrez e ping pong; medalhas para todos os alunos participantes da modalidade de Caçador.

§ 1º Será premiado com medalha o melhor atleta geral da competição no futsal e no mini vôlei, no feminino e masculino.

CAPÍTULO VIII – DAS REGULARIDADES

Art.25. Somente poderá entrar na quadra de jogo, atletas e responsáveis técnicos devidamente inscritos na ficha de inscrição.

Art.26. Um (a) mesmo (a) atleta somente poderá jogar para a escola onde está matriculado.

Art. 27. Um (a) mesmo (a) atleta somente poderá jogar para uma única equipe dentro da escola em que está matriculado.

Art.29. Toda e qualquer equipe terá até 10 (dez) minutos após o horário marcado para início do primeiro jogo, como tempo de tolerância, para estar presente e em condições para iniciar o jogo. Isto não ocorrendo, será considerado o WO.

&.1. após o primeiro jogo o carnê seguirá a ordem dos jogos da referida etapa, sem horário marcado, conseqüentemente, sem tempo de tolerância (espera) para o início das partidas. Isto não ocorrendo, será considerado o WO.

CAPÍTULO IX – DAS PENALIDADES

Art.28. Será desclassificada da modalidade esportiva a equipe que não participar de toda a programação dos jogos, seja por falta de número regulamentar de jogadores (as) ou por se recusar, sob qualquer pretexto, a iniciar ou continuar o jogo, partida ou prova.

Art.29. Toda equipe que for penalizada com um WO será desclassificada da competição na respectiva modalidade e todos os resultados da referida equipe dentro da etapa em disputa serão revertidos em WO com o resultado determinado pelo parágrafo abaixo.

Parágrafo único. Em caso de WO nas modalidades coletivas, o escore registrado em súmula será de:

Futsal: 2x0

Mini vôlei: 20 x 0

Art.39. Para efeito de classificação ou pontuação, dentro da fase em disputa, não serão levados em consideração os resultados dos jogos realizados ou por realizar desta equipe.

Art.40. A direção do estabelecimento de ensino também será a responsável por todos os atos que transgridam a prática sadia da atividade esportiva, bem como danos causados a terceiros nos locais dos jogos, por membros de sua delegação ou torcida, a partir do ato de inscrição das escolas na competição.

&- Caso ocorram danos causados a terceiros nos locais dos jogos, por membros de sua delegação ou torcida, invasão de quadra, lançamento de qualquer tipo de objeto para dentro da quadra, brigas de qualquer ordem, a equipe será penalizada com um WO.

X – CONSIDERAÇÕES GERAIS MINI-VÔLEI

Art.41. A quadra será de 12x4,5m.

Art.42. A rede terá altura máxima de 2m.

Art.43. O jogo de será disputado em um set único até 20 pontos (com diferença mínima de 2 pontos)

Art.44. Uma equipe será composta por no mínimo 4 e no máximo 6 atletas, sendo, 3 em quadra e quando houver, 1, 2 ou 3 reservas.

Art.45. Somente será permitido saque tipo “por baixo”.

Art.46. Com exceção da ação do saque, a equipe sempre terá que executar no mínimo 2 ou no máximo 3 ações para enviar a bola para a quadra adversária.

Art.47. Toque na rede e invasão por baixo serão considerados infração somente se interferir na jogada da equipe adversária ou quando a equipe se beneficiar diretamente dessa ação.

Art.48. DURANTE O RODÍZIO PARA O SAQUE, SEMPRE SAIRÁ UM JOGADOR DE QUADRA PARA A ENTRADA DE UM RESERVA PARA QUE TODOS JOGUEM.

Art. 49. A bola utilizada será a soft/iniciação.

FUTSAL

Art.50. O Futsal será regido pelas regras oficiais da Federação Gaúcha de Futsal, salvo as seguintes alterações:

&- O número mínimo de atletas inscritos será de 5 e o máximo 8.

&- A bola utilizada será a infantil/iniciação.

&- O tempo de jogo será definido pela organização conforme número de equipes inscritas e quantidade de jogos da competição.

Atletismo

&- Das provas:

- 50m
- Salto em distância

- Salto em altura
- Arremesso de peteca
- Corrida Pula Saco
- Xadrez
- Ping Pong

&- Será permitido a inscrição de 3 atletas por prova, sendo que o mesmo atleta poderá participar de mais de uma prova.

&- Forma de disputa:

- Provas de pista: eliminatória simples até chegarmos aos vencedores.
- Provas de campo: três tentativas para cada atleta conseguir o melhor resultado.

Caçador

&- será disputado obrigatoriamente em naipe misto.

&- categoria 2014. Se o professor quiser agregar os nascidos em 2015 e 2016 será permitido.

&- poderão ser inscritos no mínimo 5 e no máximo 10 atletas, sendo 5 masculinos e 5 femininos.

&- em cada partida 8 atletas participam, sendo 7 em quadra e um na retaguarda. Dois atletas ficam na reserva e podem entrar (substituição) em qualquer momento da partida.

&- para iniciar o jogo a equipe deverá ter obrigatoriamente 5 atletas em quadra.

&- quando a partida iniciar com um número de atletas inferior a 8, permanecerá a “primeira de campo” e se eliminará na súmula a quantidade de atletas que estão faltando.

&-as equipes serão colocadas em campos opostos, e um de seus companheiros é designado como jogador de retaguarda, colocando-se fora da quadra, atrás da equipe adversária.

&- cada equipe tentará atingir os jogadores da equipe adversária a partir de sua metade de quadra, isto é, apanhando a bola e lançando-a.

&- os jogadores atingidos deixam a quadra de jogo, e passam a jogar na linha de fundo como jogadores de retaguarda.

&- o jogador de retaguarda poderá entrar na quadra a qualquer momento, tão logo um jogador de sua equipe seja atingido.

&- vencerá o jogo a equipe que acertar todos os adversários ou a equipe que “eliminar” mais atletas em 10min.

&- caso a partida terminar com ambas as equipes com o mesmo número de eliminados o jogo ficará empatado.

&- o primeiro jogador a ser acertado não “morre” e sim será o “primeiro de campo”, sendo que a bola será de sua equipe. O próximo a morrer irá para a retaguarda, e sua equipe ficará com a posse de bola no fundo da quadra e assim sucessivamente.

&- o atleta será considerado morto quando a bola o atingir do pescoço para baixo. Roupa e cabelo também “matam”.

&- se a bola quicar no chão primeiro e depois no atleta o mesmo não morrerá.

&- se a bola atingir dois ou mais adversários, com o mesmo arremesso, todos os atingidos estarão eliminados.

&- se a bola atingir um adversário e um atleta da mesma equipe pegar a bola sem cair no chão, este atleta não estará eliminado, pois foi salvo pelo companheiro, mas se for um atleta da equipe adversária que pegou a bola, este estará eliminado.

&- o atleta não poderá ficar, em nenhum momento da partida, deitado ou sentado. Caso isso aconteça ele será eliminado.

&- a bola não poderá ser golpeada e nem lançada de gancho. Somente poderá ser arremessada.

&- será considerado jogo passivo quando uma equipe ficar passando mais de duas vezes a bola por cima para retardar, e a arbitragem, poderá punir a equipe com a posse de bola.

Responsável: Jaeder Souza

e-mail: avenidaef@gmail.com

cel: (54) 99712-1406