

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS

COLÉGIO DE APLICAÇÃO - CAp

DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO E MOVIMENTO - EDUCAÇÃO FÍSICA

41ª OLIMPÍADA DO COLÉGIO DE APLICAÇÃO (OCA)

REGULAMENTO

CATEGORIA C- ENSINO MÉDIO

APRESENTAÇÃO

* A Olimpíada do Colégio de Aplicação (OCA) é organizada e dirigida pela Área de Educação Física da Escola, com o apoio da Direção e Equipes de Trabalho do CAp. Neste ano, a 41ª OCA acontecerá de 14/10/24 a 19/10/24 para todos os alunos dos Anos Finais do Ensino Fundamental e de todo Ensino Médio (Amoras I/II/80/90/100/200/300).

OBJETIVOS

- * Aplicar os conhecimentos adquiridos no decorrer do ano letivo no plano individual e coletivo;
- * Promover o intercâmbio entre os alunos do CAp, estimulando as práticas corporais e esportivas dentro dos preceitos da disciplina, cooperação mútua, participação, espírito de equipe e organização.
- * Realizar práticas corporais e competições esportivas em modalidades compatíveis com a faixa etária dos alunos, de forma mista, com ênfase na coeducação, no respeito às individualidades, às diferenças culturais, étnicas, aos estudantes com deficiências que possam integrar a nossa comunidade escolar, tratando com equidade e respeito a todos e todas.
- * Congregar, em âmbito sadio e esportivo, alunos, professores e técnicos administrativos, bolsistas e monitores, que de uma ou outra maneira intervenham no evento.

ORGANIZAÇÃO

*A **Comissão Organizadora** será formada pelos professores da Área de Educação Física.

* Compete à Comissão Organizadora:

- supervisionar a aplicação dos regulamentos nas modalidades em disputa, de acordo com as regras em vigor das respectivas modalidades, em tudo o que não contrariar este regulamento;
- Elaborar as programações, fixando datas, horários e locais das competições;

JÚRI TÉCNICO E DISCIPLINAR

O **Júri Técnico e Disciplinar** será denominado pela sigla JTD, sendo constituído por :1 membro da direção, 1 membro do NOPE, 1 membro da CACA ou representante dos alunos, 1 professor de Educação Física e 1 membro da Equipe de trabalho. Este júri contará também com um representante da CAF(Comissão de Ações Afirmativas) quando for pertinente.

Compete ao JTD:

- Reunir-se sempre que solicitado pela Comissão Organizadora ou pelos participantes da OCA;
- Julgar os protestos existentes embasando-se no regulamento e nas regras em vigor, aplicando-se, em cada caso, as penalidades previstas pautando-se pelo bom senso, pelas regras de convivência e diretrizes presentes no código disciplinar, a fim de manter o bom andamento das atividades, a ordem, a disciplina e garantindo, inclusive, a aplicação dos protocolos da CAF.

ABERTURA DA OCA / DESFILE

* A Cerimônia de Abertura acontecerá no dia 14/10/2024 às 9h00, na quadra coberta do Colégio de Aplicação. Durante a Cerimônia de Abertura será obrigatória a participação e apresentação das equipes (desfiles). O desfile do Ensino Médio será realizado por equipe (100, 200 e 300). As equipes devem estar compostas, com no mínimo 25 participantes para ganhar a pontuação máxima prevista neste regulamento (30 pontos).

* A Cerimônia de Abertura constará dos seguintes momentos:

- Campanha social;
- Desfile das(os) participantes;
- Hino Nacional;
- Juramento do/da atleta;
- Abertura dos Jogos;
- Apresentação de Dança (Momento Cultural);

*As apresentações de Dança das turmas serão realizadas de acordo com o regulamento específico para a modalidade presente no item 11.2.

* Será permitido o uso de instrumentos sonoros pelas equipes que participarão do desfile. Entretanto, não será permitida a interferência de uma equipe no desfile de equipe adversária, podendo resultar em perda de pontos.

* Não será obrigatório o uso de uniforme pelos aluno(a)s durante a 41ª OCA. Sua confecção ficará a critério de cada equipe. Durante todos os jogos, serão emprestados coletes (se necessário).

*** Desfile de Abertura:**

O desfile dos participantes será pontuado a partir dos seguintes quesitos:

- **Participação:** cada equipe **deverá** participar, com no mínimo, 25 aluno(a)s (30 pontos) e planejar, no seu desfile, uma pausa em frente aos jurados para essa contagem. Caso a equipe venha com menos de 25 atletas, não pontuará.
- **Apresentação:** identidade visual para os componentes, entusiasmo e evoluções (até 30 pontos).
- **Organização:** disciplina - antes, durante e após o seu desfile (até 40 pontos).
- **Campanha social:** cada equipe deverá doar no mínimo 10kg de feijão e 10kg de arroz para serem distribuídos às famílias vulneráveis e que necessitam desse apoio. As equipes que atingirem o mínimo exigido, ganharão 20 pontos. Os alimentos poderão ser entregues durante a semana até o início da abertura (14/10 - até 8:30).

ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES

As disputas da 41ª OCA serão organizadas por equipes, onde cada equipe poderá inscrever até dois times em cada modalidade, com a divisão de seus componentes ficando a critério das turmas.

Equipe do 1o ano: até dois times formados pelas turmas 101 e 102

Equipe do 2o ano: até dois times formados pelas turmas 201 e 202

Equipe do 3o ano: até dois times formados pelas turmas 301 e 302

Os nomes dos participantes em cada time, com a respectiva turma, deverão ser entregues juntamente com as fichas de inscrições. Após a inscrição, os participantes não poderão trocar de time.

MODALIDADES

* Serão realizadas as seguintes modalidades:

de caráter competitivo:

- Voleibol;

- Basquetebol;

- Futebol;
- Atletismo;
- Tênis de Mesa;
- Xadrez;
- Bocha Adaptada;
- Tiro com Arco;
- Jogos eletrônicos.

de caráter participativo:

- Dança;
- Beach Tennis;
- Ultimate Frisbee;
- Ginástica.
- Skate.

* Todas as modalidades (competitivas e participativas) têm o mesmo peso na pontuação final da equipe.

* Cada ano poderá inscrever até dois professore(a)s como participante das modalidades coletivas. O(A) professor(a) que estiver inscrito em uma das equipes, não poderá participar de outra.

* A participação de todos(as) estudantes da equipe gerará um bônus de 30 pontos na pontuação final.

* A participação na 41ª OCA será considerada na avaliação final dos estudantes na disciplina de Educação Física.

INSCRIÇÕES

* **Todas as equipes deverão entregar as fichas de inscrições (com letra legível) até o dia 09/10/2024, quarta-feira, na COPAME, que administrará as inscrições relativas à 41ª OCA (contribuição estimada de R\$ 300,00 por equipe inscrita, R\$ 150,00 por turma).**

DAS MODALIDADES

1) VOLEIBOL

* Na modalidade voleibol, poderão participar até dois times por ano.

* A competição de Voleibol será regida pelas regras em vigor na CBV (disponível em https://institucional.cbv.com.br/arquivos/regra_2021-2024.pdf), em tudo que não contrariar este regulamento.

* As partidas serão realizadas com formato de Pontos por Set. No primeiro set, a turma deverá jogar com um time masculino, no segundo set, um time feminino e no terceiro set com time misto. A pontuação da partida se dará da seguinte forma:

Vitória por 3 sets a zero = 9 pontos

vitória por 2 sets a um = 6 pontos

derrota por 2 sets a um = 3 ponto

derrota por 3 sets a zero = 0 (zero)

2) BASQUETEBOL

* Na modalidade basquetebol, poderão participar até dois times por ano.

* A competição de basquetebol será regida pelas regras em vigência na CBB (disponível em <https://www.cbb.com.br/wp-content/uploads/Regras-Oficiais-de-Basketball-FIBA-2020-Traduzida-para-Portugues.pdf>), em tudo que não contrariar este regulamento.

* As partidas de basquetebol terão a duração de 03 tempos de 07 minutos corridos, primeira prorrogação de 5 minutos, e as demais de 3 minutos. No primeiro tempo, joga o time misto (com igualdade de gênero - 03 MASCULINOS E 02 FEMININOS OU VICE-VERSA), no segundo tempo o time feminino e no terceiro tempo, o time masculino da turma. Na categoria C, para cada tempo será considerado o resultado, somando 03 pontos para a equipe vencedora.

3) FUTEBOL

* Na modalidade futebol, poderão participar até dois times por ano.

* As competições de futebol serão realizadas de acordo com as regras em vigor na respectiva Confederação (disponíveis em https://www.cf7brasil.com.br/docs_regras/1865.pdf) em tudo que não contrariar este regulamento.

* As partidas de futebol terão a duração de 03 tempos de 08 minutos corridos. No primeiro tempo, joga o time misto (com igualdade de gênero - 4 MASCULINOS E 03 FEMININOS OU VICE-VERSA), no segundo tempo o time feminino e no terceiro tempo, o time masculino da turma. Para o futebol, o número de jogadores por time será de no máximo 07 atletas. Na categoria C, para cada tempo será considerado o resultado, somando 03 pontos para a equipe vencedora.

* **Fica vetado o uso de chuteiras de travas que podem causar risco aos participantes.**

4) ATLETISMO

* Na modalidade Atletismo, poderão participar até duas equipes por ano.

* A competição de atletismo será regida pelas regras em vigor na CBAAt em tudo que não contrariar este regulamento.

* As provas em disputa serão:

<i>Categoria C</i>
<i>Salto em distância masculino - 6 atletas por ano</i> <i>Salto em distância feminino - 6 atletas por ano</i>
<i>Arremesso de Peso: 3Kg- fem - 6 atletas por ano</i> <i>4Kg – masc - 6 atletas por ano</i>
<i>Revezamento 4x100m Misto por tempo - 4 quartetos por ano</i>

O estudante inscrito na prova de salto não poderá competir na prova de arremesso e vice-versa.

* Serão somados os pontos diretamente na tabela de classificação geral referente a cada prova, conforme abaixo:

- 1º lugar: 6 pontos
- 2º lugar: 4 pontos
- 3º lugar: 3 pontos
- 4º lugar: 2 pontos
- 5º lugar: 1 ponto
- 6º lugar: 0,5 ponto

5) TÊNIS DE MESA

* A competição de Tênis de Mesa será regida pelas regras em vigor no CBTM (Disponível em <https://www.amavi.org.br/arquivos/amavi/colegiados/codesp/2017/1472015985-regras-tenis-de-mesa-cbtm.pdf>) e em tudo que constar neste regulamento.

* Cada ano poderá inscrever até 04 duplas, sendo as partidas disputadas em formato simples.

* As partidas serão disputadas em melhor de 02 “sets” de 12 pontos, sendo necessária a vantagem de 2 pontos para a vitória em cada “set”. Em caso de empate de sets, será disputado um terceiro set de 12 pontos.

* Os participantes do tênis de mesa não poderão estar inscritos em outra modalidade realizada simultaneamente à competição.

6) XADREZ

* A competição de xadrez será regida pelas regras em vigor na CBX (disponível em <http://www.cbx.org.br/texto/2475/regulamento-geral-para-competicoes>) em tudo que não contrariar este regulamento.

* A competição será realizada no sistema suíço (5 rodadas). As duplas da 1ª rodada serão por sorteio e as demais rodadas por aproximação de pontos ganhos.

* Cada ano poderá inscrever 04 competidores.

* Os participantes do xadrez não poderão estar inscritos em outra modalidade realizada simultaneamente à competição.

7) BOCHA ADAPTADA

*Cada ano poderá inscrever até 2 duplas.

*As regras da competição foram adaptadas da ANDE (Associação Nacional de Desporto para Deficientes). Assim a competição acontecerá de acordo com as disposições a seguir:

*O objetivo do jogo é colocar as bolas de cor (seis azuis contra seis vermelhas) o mais perto possível de uma bola alvo (bola branca), que é lançada estrategicamente por um primeiro jogador, para dentro do recinto de jogo (Campo de Boccia) e que servirá de ponto para aproximação das outras bolas (as de cor).

*O jogo será dividido em 4 parciais (sets).

* A dinâmica do jogo consiste nas seguintes etapas:

1. Início da primeira parcial: vermelho lança a bola alvo e em seguida, quando for liberado, lança a bola de cor (vermelha). Depois o azul lança a bola. Prossegue jogando aquele que não estiver pontuando ou até o adversário terminar de lançar suas bolas.
2. Encerra a parcial quando os atletas lançarem todas as bolas ou quando terminar o tempo da parcial para cada atleta.
3. Início da segunda parcial: azul lança a bola alvo e em seguida, quando for liberado, lança a bola de cor (azul). Depois o vermelho lança a bola.
4. Na terceira parcial: vermelho inicia.

5. Na quarta parcial: azul inicia
6. Ao final, soma-se a pontuação de cada parcial para anunciar o resultado final.
7. No caso de empate, disputa-se o *tie-break*:

- Sorteio na moeda (cara ou coroa);
- Quem ganha o sorteio, utiliza a sua bola alvo e escolhe se quer começar ou não a parcial;
- Os pontos do *tie-break* não são computados na súmula, apenas sinalizam o vencedor do jogo.

*Os atletas jogam sentados em cadeiras e não é permitido que mova sua cadeira durante as parciais e nem que se desloque na própria cadeira.

As disputas ocorrerão na Sala de Atividades Múltiplas e no recinto de jogo demarcado.

*O sistema de disputa será por chaves e a classificação será por pontos ganhos: vitória 3 pontos, derrota 1 ponto, perda por WO – 0 ponto.

*Em caso de empate na classificação da modalidade:

- entre dois competidores – obedecerá aos seguintes critérios:

1º) confronto direto.

- entre três competidores – obedecerá aos seguintes critérios:

1º) average de pontos;

*Alunos com dificuldade de locomoção terão prioridade para participarem da modalidade.

* Os participantes da bocha não poderão estar inscritos em outra modalidade realizada simultaneamente à competição.

8) TIRO COM ARCO

*Poderão participar até 6 atletas por ano.

*A competição de Tiro com Arco será regida por normas específicas, abaixo descritas:

Somente poderão participar da modalidade de Tiro com Arco os alunos que frequentam aulas de tiro com arco no Colégio de Aplicação.

*A modalidade de Tiro com Arco será realizada na categoria individual.

*Os atletas somente poderão utilizar o material (arcos) fornecido pelo colégio.

*A distância do alvo ficará localizada a 10 m do local onde será realizado o tiro.

*Cada competidor realizará no mínimo de 2 séries de 6 tiros.

*Para classificação serão contadas as duas melhores séries.

*A pontuação final de cada competidor será a soma dos pontos de cada flecha acertada no alvo, conforme demonstrado na figura abaixo.

* Em caso de empate, os competidores empatados realizarão mais uma série, sendo essa pontuação válida apenas para o desempate.

FONTE: <http://www.ipdigit.eu/2012/05/les-bases-de-brevets-comme-ressource-strategique-vers-un-systeme-a-deux-vitesses/>

*Valerão apenas os tiros diretos, ou seja, sem ricochetear ou bater no solo antes de atingir o alvo.

Em caso de empate, será verificado o competidor com maior número de “10”. Persistindo o empate, será utilizado o número “9” para desempatar, e assim sucessivamente, até se efetuar o desempate.

9) JOGOS ELETRÔNICOS

1. As competições de jogos eletrônicos não traçam diferenças entre modalidades por gênero de participantes.
2. Na edição da 41ª OCA do ano de 2024 serão considerados dois jogos eletrônicos: *League of Legends* (LOL) e *Pokémon Video Game Championship* (VGC).
3. Não será permitida a participação concomitante em um dos jogos eletrônicos e em outro jogo que esteja acontecendo naquele momento.
4. A duração prevista dos torneios de ambos os jogos eletrônicos é de 2 horas.

LOL

Regras do campeonato

1. O campeonato será disputado na modalidade 5 vs 5 no mapa *Summoner's Rift*.
2. O sistema de pontuação adotado será o de pontos corridos, onde todos os times se enfrentarão pelo menos uma vez.

3. Apenas membros regularmente vinculados ao Colégio de Aplicação podem se inscrever no campeonato, ou seja, alunos, professores ou técnicos administrativos.
4. Caso uma equipe não possua 5 jogadores disponíveis, será aplicado o W.O. (Walkover).
5. **Será permitido até duas equipes por série**, mas para que o campeonato ocorra, é necessário que haja pelo menos 3 times inscritos
6. Não há restrições de elo ou nível para participar do campeonato.

Regras da Partida

1. O uso do chat é de responsabilidade dos jogadores. Em caso de ofensas, estas devem ser denunciadas diretamente aos juízes. Punições serão aplicadas conforme a interpretação e avaliação dos juízes.
2. Em caso de desconexões ou bugs durante a fase de seleção de campeões, é permitido que o campeão selecionado aleatoriamente seja trocado, desde que não tenha ocorrido nenhum outro pick após ele.
3. É permitido o uso de emotes e da exibição de maestria durante as partidas.
4. Os participantes podem trocar c
ampeões entre si durante a fase de picks.
5. A escolha do lado (side) será determinada pelo primeiro participante a entrar na sala.
6. Os times têm direito a um total de 5 minutos de pausa. Não é necessário justificar a razão da pausa, mas é obrigatório pedir permissão antes de despausar. Não é permitido pausar a partida durante o momento de GG com a intenção de atrasar o fim da partida.
7. O descumprimento de qualquer uma das regras resultará em advertências. Em caso de reincidência, o time poderá ser desclassificado.

Pokémon VGC

Regras gerais do torneio

1. O torneio será realizado através da plataforma *Pokémon Showdown*.
2. As batalhas serão realizadas no formato oficial vigente, isto é, *SV Doubles 2024 VGC reg H*.

3. Apenas membros regularmente vinculados ao Colégio de Aplicação podem se inscrever no campeonato, ou seja, alunos, professores ou técnicos administrativos.
4. Cada competidor representará uma série/ano (equipe), sendo que cada equipe deverá ter pelo menos um representante participando do torneio.
5. Caso uma equipe não possua nenhum participante, será aplicado o W.O. (Walkover).
6. O limite máximo de participantes na condição de competidores estará atrelado à quantidade de computadores disponíveis na ocasião da realização do torneio.
7. O número mínimo de participantes para que o torneio ocorra é 4 e o número máximo de jogadores é 15. O número máximo regular de inscritos por equipe são 5, mas caso uma equipe tenha menos do que o máximo, outra equipe poderá ocupar as vagas sobressalentes.
8. As batalhas serão em melhor de três, ou seja, o jogador que obtiver 2 vitórias em um máximo de 3 será o vencedor da rodada.
9. O torneio será em formato oficial, seguindo uma primeira fase de suíço seguido por uma segunda fase de eliminação única, conforme quantidade de participantes:

Jogadores	Rodadas suíço	Rodadas eliminação única	Total de rodadas
4-7	3	0	3
8	3	1	4
9-16	4	2	6

10. O critério de classificação será a pontuação de vitórias e o critério de desempate será o percentual de vitória de seus oponentes.

11. O torneio seguirá as normas de conduta da Play!Pokémon, a saber (em livre tradução):

- Evite o uso de linguagem inapropriada e/ou a discussão de tópicos inflamatórios;
- Manter um nível socialmente aceitável de higiene pessoal;
- Siga as instruções da equipe do evento;
- Seja respeitoso e cortês com todos;

- Estar livre da influência de álcool e/ou outras substâncias psicoativas.

12. Caso a adesão de qualquer um dos itens acima seja questionada, é responsabilidade dos juízes determinar se esse participante deve ter permissão para permanecer no evento.

13. Durante as partidas há algumas proibições a serem consideradas:

- Receber informações de uma fonte externa sobre sua correspondência ou as correspondências de outras pessoas;
- Atender uma chamada telefônica ou usar um dispositivo celular;
- Usar fones de ouvido, a menos que estejam visivelmente conectados ao seu computador;
- Dispor/manusear anotações pré-escritas e/ou recursos escritos, tanto físicos quanto digitais;
- Consumir alimentos e/ou bebidas.

14. O uso do chat da partida é de responsabilidade dos jogadores. Em caso de ofensas, estas devem ser denunciadas diretamente aos juízes.

15. Previamente ao torneio, os jogadores devem ter realizado cadastro no site *Pokémon Showdown*, bem como ter construído o seu Battle team.

16. O Battle Team precisa estar regular, ou seja, ter sido validado dentro da própria plataforma, como time de reg H. A validação garante que o time está de acordo com todas as regras pertinentes aos times em específico (dex, itens, etc.).

17. Os apelidos dos Pokémon no Battle Team de um competidor devem seguir as seguintes regras:

- Os competidores não devem usar terminologia potencialmente inapropriada, obscena ou ofensiva, nem fazer referência deliberada a questões que vão contra o Espírito do Jogo (o mesmo vale para o nick de jogador);
- A equipe de um competidor não pode conter dois Pokémon com o mesmo apelido;
- A equipe de um competidor não pode conter um Pokémon cujo apelido seja o nome de outro Pokémon (por exemplo, um Raichu chamado "Pikachu").

18. Punições serão aplicadas conforme a interpretação e avaliação dos juízes em relação aos casos específicos, sempre respaldados pelas normas gerais da Paly!Pokémon

(<https://www.pokemon.com/static-assets/content-assets/cms2/pdf/play-pokemon/rules/play-pokemon-tournament-rules-handbook-en.pdf>).

Regras específicas das partidas

1. O torneio adotará o uso de lista aberta, seguindo os moldes dos torneios oficiais. Ao iniciar as partidas, os jogadores devem aceitar compartilhar a lista com seu oponente.
2. Os jogadores deverão preencher a lista aberta específica para a organização do evento, que será disponibilizada na ocasião do torneio. Isso se faz necessário, pois a cada rodada o juiz pode, por sua opção, fazer uma verificação dos Battle Teams que estão sendo utilizados.
3. Cada competidor seleciona quatro Pokémon de seu Battle Team para batalhar. No início da batalha, os competidores enviam os dois primeiros Pokémon de seu grupo, totalizando quatro Pokémon no campo de batalha. O jogo continua até que um competidor faça todos os quatro Pokémon do oponente desmaiar ou até que o limite de tempo do jogo tenha expirado, ou ainda que um dos dois desista.

11) PRÁTICAS CORPORAIS DE CARÁTER PARTICIPATIVO

* Serão proporcionadas aos estudantes uma série de práticas corporais de caráter participativo e não competitivo, com o intuito de promover a participação de todos os alunos na OCA, todas as práticas computarão pontos para as equipes participantes.

* Serão realizadas durante a semana da OCA práticas de:

- **Ginástica - até duas equipes por ano, conforme regulamento específico-**
- **Beach Tennis - até 10 vagas por equipe (05 pontos por participante, pontuação máxima=30 pontos)**
- **Ultimate Frisbee - até 10 vagas por equipe (05 pontos por participante, pontuação máxima=30 pontos)-**
- **Dança- até duas equipes por ano, conforme regulamento específico-**
- * Os dias e horários dessas práticas serão divulgados conjuntamente ao cronograma da OCA.
- * Os alunos que comparecerem nessas atividades deverão assinar seu nome em uma lista que estará disponibilizada durante a prática.
- **Skate. até 6 vagas por equipe (05 pontos por participante, pontuação máxima=30 pontos)**

11.1 GINÁSTICA

*Poderão participar até duas equipes de cada ano (ex. 1 equipe do 1o ano X, 1 equipe do 1o ano Y). A equipe será composta por no máximo 5 participantes.

*A Ginástica de participação será adaptada da Copa Escolar de Ginástica 2018 (Federação de Ginástica do Rio Grande do Sul- FGRS). A atividade será em esquema de pontuação, conforme os exercícios apresentados pelas equipes.

* O início da atividade será composto por aquecimento e demonstração/explicação dos exercícios da tabela.

*Cada participante poderá realizar até 05 exercícios no solo (tatame ou colchão). Os exercícios serão escolhidos pelos participantes entre três grupos (Quadro 1), que correspondem aos níveis de dificuldade e à pontuação de cada exercício. Exemplo: cada exercício do nível 1= 0,3 pontos, cada exercício do nível 2= 0,5 pontos, cada exercício do nível 3= 1,0 ponto.

Quadro 1. Exercícios de SOLO

Grupo 1 (0,3 pontos)	Grupo 2 (0,5 pontos)	Grupo 3 (1 ponto)
Salto tesoura	Salto grupado com 180º de giro	Salto grupado com 360º de giro
Salto gatinho	Salto de extensão com 360º de giro	Tras rodas seguidas
Salto de extensão	Salto para frente	Tras roda de cabeça (na parede)
Salto grupado	Salto (estrelinha)	Tras roda com uma mão
Salto	Salto grupado	Tras roda de mãos (na parede)
Salto	Salto chorrinho	Tras salto

*Os participantes realizarão os exercícios individualmente, e a soma dos pontos de todos os participantes constituirá a pontuação da equipe.

*Após as apresentações individuais, a equipe ainda poderá pontuar com a realização de uma pirâmide humana, onde seus integrantes deverão permanecer por no mínimo 3 segundos. A pirâmide poderá ser realizada com no mínimo 3 participantes (3 pontos), e no máximo cinco

participantes (5 pontos). No exercício da pirâmide, os integrantes deverão estar na posição de base (parte inferior) ou de equilíbrio (parte superior).

Exemplos de pirâmides:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=13823>

https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/5601/6/3542_7214.pdf

11.2 DANÇA

- * Poderão participar duas equipes por ano.
- * Cada equipe poderá inscrever uma coreografia. A pontuação da Dança se dará de acordo com o número de integrantes da coreografia (05 pontos por participante até o limite máximo de 30 pontos).
- * As coreografias serão realizadas na seguinte ordem: Amora, Pixel(ambas com regulamento próprio) e Ensino Médio.
- * O estilo de dança será de categoria livre, baseado em um tema escolhido pela turma e recomenda-se que seja uma coreografia criada pela própria turma.
- * São vetadas coreografias que façam apologia às drogas, religião, machismo, racismo e violência, e vestimentas obscenas e/ ou indecorosas. A não observação destes itens acarretará um desconto de até 15 pontos.
- * A duração da coreografia deverá ser de no mínimo dois (2) e no máximo quatro (4) minutos. Será descontado 1 ponto por descumprimento do tempo da música.
- * Cada equipe ficará responsável por fornecer à Comissão Organizadora até o dia 09/10, quarta-feira o *pen-drive* com a música escolhida - já com o ajuste de tempo necessário e a letra impressa. A Comissão Organizadora não se responsabilizará pelo não funcionamento da música, nem pela interrupção, mixagem e/ou efeitos sonoros.
- * A equipe deverá entregar a letra da música impressa em, no máximo, 2 páginas, identificada com o número da equipe. Caso a música seja em língua estrangeira, deverá ser entregue também a letra traduzida para o português. A letra da música deverá ter relação com o tema e a equipe deverá entregar uma justificativa (impressa) de como a música se relaciona com o tema (mesmo no caso da música ser somente instrumental).
- * A não entrega dos itens (*pen drive*, letra da música e justificativa) na data estipulada acarretará um desconto de 05 pontos por dia de atraso na média final da apresentação.
- * Não serão permitidas apresentações de equipes que apresentem a música (*pen drive*, letra e justificativa) no dia da modalidade.

***Cada equipe participante, que cumprir os critérios apontados neste regulamento, somarão 30 pontos para a soma geral do ano (Ex. 30 pontos equipe de dança X, 30 pontos equipe de dança Y= 60 pontos para o ano)**

CLASSIFICAÇÃO GERAL

* Serão conferidos pontos pela classificação em cada modalidade, exceto o Atletismo, para efeito de contagem geral, segundo a informação abaixo:

1º lugar: 30 pontos

2º lugar: 25 pontos

3º lugar: 20 pontos

4º lugar: 15 pontos

5º lugar: 10 pontos

6º lugar: 05 pontos

*** Assim como o voleibol, o Basquetebol e Futebol, terão o somatório da pontuação de cada um dos tempos (masculino, feminino e misto) em cada partida que será pontuado: 03 pontos por vitória no tempo, 01 ponto por empate e zero pontos na derrota**

Vitória nos 3 tempos = 9 pontos

Vitória em 2 tempos = 6 pontos

Vitória em apenas um dos tempo = 3 pontos

Derrota nos 3 tempos a zero = 0 (zero)

Empate= 1 ponto para cada equipe

*** Nos casos de empate, o critério será o confronto direto, seguido de saldo de pontos, cartões amarelos e vermelhos. Se ainda permanecer o empate, será realizado sorteio.**

*** Para a classificação final da OCA, serão somadas as pontuações das equipes de cada ano:
Exemplo: 1o ano (duas equipes) - Pontuação da Equipe AMARELA + Pontuação da equipe AZUL= pontuação final do 1o ano**

DISPOSIÇÕES GERAIS

* Este regulamento é o conjunto das disposições gerais que regem as disputas da 41ª OCA, acompanhado das leis e regulamentos que regem os respectivos esportes.

*** EM CASO DE CHUVA, O CALENDÁRIO DA OCA PODERÁ SER MODIFICADO SEM AVISO PRÉVIO PELA COMISSÃO ORGANIZADORA, POR ISSO, TODOS OS ALUNOS DEVEM ESTAR**

PRESENTES EM TODOS OS DIAS DA OCA. SEGUINDO A SEMANA DA OCA COM MUITA CHUVA, ALGUMAS MODALIDADES PODERÃO SER CANCELADAS E/OU SUBSTITUÍDAS POR OUTRAS PARTICIPATIVAS.

*** EM CASO DE BRIGAS, AMEAÇAS OU AGRESSÕES, O CALENDÁRIO DOS JOGOS E DA OCA EM GERAL PODERÁ SER MODIFICADO SEM AVISO PRÉVIO PELA COMISSÃO ORGANIZADORA.**

* Os participantes serão conhecedores das leis adotadas e, assim, se submeterão sem reserva alguma a todas as suas disposições e às consequências que delas emanam.

Em casos de irregularidade e/ou não cumprimento de alguma regra presente neste regulamento, serão cabíveis penalidades e descontos de pontos.

* Serão descontados os pontos na partida em que a irregularidade foi constatada, se:

- Se o ano que incluir em suas equipes/times atletas de forma irregular perderá os pontos da(s) partida(s) em que a(s) infração(ões) foi(ram) cometida(s);

- Em casos omissos, de dúvidas, ou necessidades de alterações em algum item deste regulamento, caberá a decisão somente à Organização.

* A equipe que não comparecer para disputar uma partida perderá por WO e será atribuída vitória simples com o máximo de pontuação (sem soma no saldo de gols ou pontos) para a equipe vencedora.

* Haverá tolerância, do horário marcado, de 05 minutos somente para o primeiro jogo da rodada. As demais partidas ocorrerão logo após o término da anterior.

*** O(a) estudante que for expulso de uma modalidade competitiva estará suspenso de todas as modalidades competitivas da 41ª OCA, podendo apenas participar das atividades participativas e/ou auxiliar como monitores.**

*** O(a) estudante que cometer uma agressão: física, verbal (casos de racismo, homofobia ou capacitismo) intencional durante as partidas ou fora delas será eliminado do restante da 41ª OCA.**

*** As ameaças contra a integridade física de participantes serão punidas com perda de pontos para a equipe do(s) responsável(is) e os envolvidos estarão suscetíveis às demais medidas disciplinares previstas pela Escola.**

*** Durante a realização da 41ª OCA, todos os alunos que tentarem desvirtuar a competição de seus objetivos serão passíveis de suspensão ou eliminação da Olimpíada.**

* As regras e normas de comportamento durante a realização dos jogos são as mesmas aplicadas no cotidiano da convivência escolar.

* Os protestos referentes aos jogos deverão ser feitos por escrito até o fim do dia da partida, e entregues na Área de Educação Física.

SUA PARTICIPAÇÃO É MUITO IMPORTANTE! DIVIRTA-SE!

CRONOGRAMA PROVISÓRIO 41ª OCA - 2024

MANHÃ

	<u>SEG</u> <u>14.10</u>	<u>TER</u> <u>15.10</u>	<u>QUA</u> <u>16.10</u>	<u>QUI</u> <u>17.10</u>	<u>SEX</u> <u>18.10</u>	<u>SAB</u> <u>19.10</u>
<u>EM</u>	<u>ABERTURA - DANÇA</u>	- FUTEBOL <u>[Campo de Futebol]</u> - TÊNIS DE MESA <u>[Sala de Múltiplas]</u> - BOCHA ADAPTADA <u>[Sala de Teatro]</u>	- BASQUETE <u>[Quadra Externa]</u> - XADREZ <u>[Laboratório de Física]</u>	- BASQUETE <u>[Quadra Externa]</u> - TIRO C/ARCO <u>[Qual o espaço]</u> - BEACH TENNIS <u>[Qual o espaço]</u>	- VÔLEI - GINÁSTICA <u>[Sala de múltiplas]</u>	VÔLEI <u>[Quadra coberta 1]</u>
<u>PIXEL</u>		- BASQUETE <u>[Quadra Externa]</u> - CORRIDA <u>[Campo de Futebol]</u>	- TÊNIS DE MESA <u>[Sala de Múltiplas]</u> - UNO <u>[Qual o espaço]</u> <u>[Sala de aula]</u> - BOCHA <u>[Sala de Teatro]</u>	- PIQUE-BANDEIRA <u>[Qual o espaço]</u> - JOGOS INDÍGENAS E AFRICANOS <u>[Qual o espaço]</u>	- SOFTBALL <u>[Qual o espaço]</u> - CAÇA AO TESOURO	VÔLEI <u>[Quadra coberta 2]</u>

<u>AMORA</u>		<u>VOLEIBOL</u> <u>(Quadra Coberta1)</u>	<u>FUTEBOL</u> <u>(Campo de Futebol ou Quadra Externa)</u>	<u>HANDEBOL</u> <u>(Quadra coberta)</u>	<u>BASQUETE</u> <u>(Quadra Externa)</u>	<u>MÚTIPLAS</u> <u>TEATRO</u> <u>CAMPO</u>
--------------	--	---	---	--	--	--

TARDE

	<u>SEG</u>	<u>TER</u>	<u>QUA</u>	<u>QUI</u>
<u>EM</u>	- FUTEBOL <u>(Campo de Futebol)</u> - ULTIMATE FRISBEE <u>(Gramado ao lado do prédio C?)</u>	=	ATLETISMO - SKATE <u>(Qual espaço)</u> JOGOS ELETRÔNICOS <u>(Qual espaço)</u>	=
<u>PIXEL</u>	=	=	=	=
<u>AMORA</u>	=	ATLETISMO <u>(Caixa de saltos e Campo de Futebol)</u> J		XADREZ <u>(Lab. Física)</u> TÊNIS DE MESA <u>(Sala de Múltiplas)</u>