



REGULAMENTO ESPECÍFICO JOGOS INTERCULTURAIS - JEEGs 2023



REALIZAÇÃO:

Governo do Estado de Goiás
Secretaria de Estado De Educação – SEDUC
Superintendência de Desporto Educacional e Arte Educação – SDEAE
Gerência de Desporto Educacional – GEDE





“O importante não é ganhar e sim celebrar”

Pelé, então ministro do Esporte em 1996.

1. DA APRESENTAÇÃO

Artigo 1º. A Superintendência de Desporto Educacional, Arte e Educação, por meio da Gerência de Desporto e em parceria com a Gerência de Educação do Campo, Quilombola e Indígena, implantou em Goiás, no ano de 2022, os Jogos Interculturais que são oferecidos para toda a comunidade escolar indígena e quilombola do Estado de Goiás.

2. DA APRESENTAÇÃO

Artigo 2º. O Governo do Estado de Goiás, por meio da Secretaria de Estado da Educação – SEDUC, Superintendência de Desporto Educacional, Arte e Educação – SDEAE, Gerência de Desporto – GEDE, e Coordenações Regionais de Educação – CRE’s, instituído pelo Art.165 da Constituição do Estado de Goiás e pela Lei nº 17.419/2011, estabelece o Regulamento Específico das Modalidades Interculturais nos Jogos Estudantis do Estado de Goiás 2023.

3. DOS OBJETIVOS

Artigo 3º. Os Jogos Interculturais do Estado de Goiás têm como objetivo promover o intercâmbio esportivo e cultural entre etnias, bem como fomentar o esporte socioeducacional como identidade das culturas quilombolas e indígenas, voltado à promoção da cidadania, integração e resgate aos valores tradicionais.

4. DA INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO

Artigo 4 – As inscrições serão realizadas no período de 13 de fevereiro a 10 de março, exclusivamente pelo link: <http://jogosstudentis.educacao.go.gov.br/visao/login.asp>.

Artigo 5º – Os Jogos Estudantis, Modalidades Interculturais é específico para estudantes indígenas e quilombolas.



Artigo 6º – A competição será realizada para as categorias:

- Infante – 12 a 14 anos (nascidos em 2009, 2010 e 2011).
- Juvenil – 15 a 17 anos (nascidos em 2006, 2007 e 2008).

Artigo 7º – Cada delegação poderá inscrever **estudantes indígenas** nas seguintes provas, conforme quantitativo abaixo:

PROVA	INFANTO (12 a 14 anos)			Técnicos	JUVENIL (15 a 17 anos)			Técnicos	TOTAL
	Fem.	Mas.	Mista		Fem.	Mas.	Mista		
ARCO E FLECHA	05	05	-	01	05	05	-	01	22
CORRIDA COM TORA (revezamento)	-	-	-	-	-	06	-	02	08
LUTA CORPORAL INDÍGENA	05	05	-	01	05	05	-	01	22
CABO DE GUERRA	10	10		01	10	10		01	42
FUTEBOL	12	12		02	12	12		02	52

Parágrafo Primeiro: O quadro refere-se à quantidade máxima de atletas e técnicos inscritos não possuindo número mínimo de participantes **exceto** na corrida com tora que é necessário um revezamento de no mínimo **04 integrantes**.

Parágrafo Segundo: Na prova corrida com tora os técnicos inscritos poderão participar junto com os estudantes-atletas desde que não ajudem na condução do instrumento. Os demais participantes inscritos nos jogos interculturais poderão acompanhar os estudantes/atletas durante a corrida, desde que não atrapalhe a equipe adversária.

Parágrafo Terceiro: Cada estudante poderá se inscrever no máximo em 3 provas. Em caso de coincidência de horários da realização das provas, o estudante deverá escolher em qual prova irá competir, não sendo responsabilidade da organização a mudança do cronograma.

Artigo 8º – Cada delegação poderá inscrever **estudantes quilombolas** nas seguintes provas, conforme quantitativo abaixo:

PROVA	INFANTO (12 a 14 anos)			Técnicos	JUVENIL (15 a 17 anos)			Técnicos	TOTAL
	Fem.	Mas.	Mista		Fem.	Mas.	Mista		
CAPOEIRA	-	-	08	01	-	-	08	01	18
FUTEBOL	12	12		02	12	12		02	52

Parágrafo Primeiro: O quadro refere-se à quantidade máxima de atletas inscritos não possuindo número mínimo de participantes.

Parágrafo Segundo: Cada estudante poderá se inscrever nas duas provas. Em caso de coincidência de horários da realização das provas, o estudante deverá escolher em qual prova irá competir, não sendo responsabilidade da organização a mudança do cronograma.

Artigo 9º – A reunião Técnica das modalidades será realizada em data e local a ser definido pela Comissão Organizadora e **será obrigatória a participação de TODOS os representantes** de cada prova.

Artigo 10º – As partidas deverão iniciar na hora programada, com tolerância máxima de até 15 (quinze) minutos. A não apresentação do participante no horário estabelecido determinará sua desclassificação.

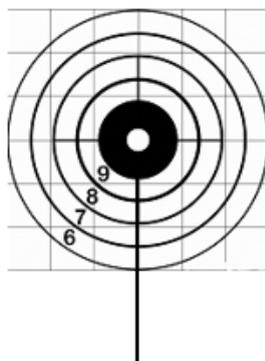
5. DO REGULAMENTO ESPECÍFICO

ARCO E FLECHA



Artigo 11º. O objetivo do atleta é somar pontos ao acertar o alvo que será dividido em pontuações diferentes: quanto mais ao centro a flecha alcançar, mais pontos o atleta soma. O campo de competição deve ser plano e sem nenhuma espécie de obstáculo. O Alvo será um tronco de bananeira ou semelhante.

Artigo 12º. Após o tiro da flecha a equipe de arbitragem fará a conferência que seguirá a pontuação que vai de 6 a 10 pontos, conforme figura abaixo:



Artigo 13º – Cada participante deverá comparecer ao local de competição portando seu próprio equipamento.

Artigo 14º – A distância entre o alvo e a área de lançamento será de 15 (quinze) metros para o masculino e 10 metros para o feminino.

Parágrafo único – O participante deverá obedecer a demarcação da área de lançamento não ultrapassando a linha de marcação. Caso o participante ultrapasse a linha, a sua tentativa será desconsiderada e contabilizada no seu quantitativo total de tiros.

Artigo 15º – Cada participante terá 03 tentativas para acertar o alvo onde a somatória de pontos definirá o vencedor da disputa EM CADA FASE DE CLASSIFICAÇÃO.

Artigo 16º - A contagem de pontos será a soma de acertos em cada área do alvo. As fases de classificação seguirão os seguintes critérios:

FASE I – Eliminatória Simples classificando os 12 primeiros MAIS PONTUADOS

FASE II – Eliminatórias Simples classificando os 06 primeiros MAIS PONTUADOS

FASE III – Classificatório para as finais com os 03 primeiros MAIS PONTUADOS

FASE FINAL – Disputa entre os 03 melhores pontuadores da FASE III saindo o 1º, 2º e 3º Colocado.

Artigo 17º – Classificados, os melhores pontuados terão direito a mais 3 tiros EM CADA FASE em que sairá os 3 primeiros colocados da competição.

Parágrafo único – O critério de desempate será com tiro alternado onde o mais próximo do alvo, mesmo atingindo a área de segurança será o classificado.

Artigo 18º – Os competidores serão divididos em grupos de acordo com sua faixa etária (infante e juvenil). O sistema de disputas será discutido em congresso técnico de acordo com a quantidade de atletas indígenas inscritos.

Artigo 20º - A premiação será para os participantes classificados em 1º, 2º e 3º lugar, de cada categoria e naipes.

Parágrafo único – A premiação ocorrerá no local e data a ser definido pela Organização da competição.

CORRIDA COM TORA



Artigo 21º A corrida com tora consiste no ato realizado entre dois grupos que competem no carregamento revezado de duas grandes e pesadas toras, geralmente de buriti, por um determinado percurso.

Artigo 22º – Poderão ser inscritos de 06 participantes e 01 técnico por equipe. Estes devem ser obrigatoriamente com idade entre 15 e 17 anos. Aos demais inscritos na competição podem acompanhar a prova conforme o **Parágrafo Segundo do Artigo 7º**

Parágrafo único – A competição será disputada apenas na categoria **JUVENIL MASCULINO**.

Artigo 23º – Cada equipe tem a responsabilidade de conduzir a Tora durante o percurso estipulado pela Comissão Organizadora do Evento.

Parágrafo Primeiro – Apenas um participante pode carregar a Tora por vez.

Parágrafo Segundo – A quantidade de revezamentos entre cada equipe é ilimitada.

Artigo 24º – O Sistema de disputa será definido na reunião técnica da modalidade.

Artigo 25º - A premiação será para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugar.

Parágrafo único – A premiação ocorrerá no local e data a ser definido pela Organização da competição.

LUTA CORPORAL INDÍGENA



Artigo 26º - Semelhante à greco-romana, a Luta Corporal Indígena tem regras simples e se inicia com os atletas agachados, girando em círculos, agarrados um ao outro. Ganha quem derrubar o oponente. Se eles se soltarem um do outro, sem que nenhum dos dois seja derrubado, considera-se empate.

Artigo 27º – Cada luta se encerra após **três minutos** do início do combate ou quando um dos participantes derrubar o seu oponente de costas no chão, ou quando um dos competidores desiste.

Parágrafo único – Será dado um intervalo de 10 a 20 min entre as lutas do mesmo competidor; de acordo com o quantitativo de competidores INSCRITOS E CONFIRMADOS.

Artigo 28º – O sistema de disputa será de confronto direto classificando o vencedor para a próxima fase de sua categoria.

Artigo 29º – Cada Coordenação Regional de Educação poderá inscrever 01 equipe por naipe/categoria obedecendo o seguinte quantitativo:

- Categoria Infante: máximo de 05 (cinco) atletas por peso (masculino e feminino).
- Categoria Juvenil: máximo de 05 (cinco) atletas por peso (masculino e feminino).

- Categoria Infante / Juvenil: 01 (um) técnico para cada equipe (masculino e feminino).

Artigo 30º - Para que a competição possa ser realizada, cada categoria de peso deverá ter no mínimo 2 (dois) estudantes/atletas inscritos.

CATEGORIA/PESO	INFANTO		JUVENIL	
	FEMININO	MASCULINO	FEMININO	MASCULINO
Peso leve (LE)	39 - 42 Kg	44 - 48 Kg	53-57 kg	60-65 kg
Peso médio (ME)	50 - 54 kg	52 - 57 Kg	61-65 kg	71-80 kg
Peso pesado (PE)	58 - 62 Kg	68 - 75 Kg	69-73 kg	92-110 kg

Artigo 31º– A comissão de pesagem será composta por 02 (dois) árbitros (as), com a presença de 02 (dois) professores/técnicos (as) a serem sorteados na reunião técnica.

Artigo 32º - A pesagem para as competições obedecerá aos seguintes critérios:

Parágrafo Primeiro - A pesagem oficial ocorrerá em dia e horário previamente estabelecido pelo CCO;

Parágrafo Segundo - O estudante/atleta deverá apresentar sua credencial no momento da pesagem;

Parágrafo Terceiro - O estudante/atleta, que na pesagem oficial se apresentar com o peso **igual ou superior a 500 gramas acima do peso** da categoria na qual está inscrito, estará automaticamente impedido de participar da competição;

Parágrafo Quarto - Na pesagem oficial, o estudante-atleta que estiver dentro dos limites máximos e mínimos de sua categoria de peso, terá sua pesagem validada;

Parágrafo Quinto - O estudante/atleta terá direito a subir na balança quantas vezes forem necessárias até o final do tempo regulamentar da pesagem;

Parágrafo Sexto - Será eliminado da competição o estudante-atleta que não comparecer à pesagem e/ou não atender os limites da sua categoria de peso ao final do tempo regulamentar da pesagem;

Parágrafo Sétimo - Toda e qualquer ação para a perda de peso que coloque em risco a saúde do estudante/atleta será relatada à Comissão Organizadora, ficando o técnico sujeito às sanções previstas;

Parágrafo Oitavo: O atleta que não tiver o peso ideal de sua categoria não poderá mudar para outra perdendo a oportunidade de participar da competição.

Artigo 33º - O sistema de disputa obedecerá aos seguintes critérios:

- a. **Categoria com 2 (dois) participantes** - melhor de 3 (três) confrontos;
- b. **Categoria com 3 (três) a 5 (cinco) participantes** - disputa de todos contra todos;

- c. **Categoria com 6 (seis) participantes** - será utilizado o formato de 2 (dois) grupos de 3 (três) no sistema de todos contra todos em cada grupo. Os campeões de cada grupo fazem a semifinal contra os segundos colocados do outro grupo. Os vencedores fazem a final.
- d. **Categoria com 7 (sete) participantes** - será utilizado o formato de 2 (dois) grupos, um de 3 (três) e um de 4 (quatro) no sistema de todos contra todos em cada grupo. Os campeões de cada grupo fazem a semifinal contra os segundos colocados do outro grupo. Os vencedores fazem a final e, os perdedores, disputam o terceiro lugar;
- e. **Categoria com 8 (oito) ou mais participantes** - será utilizado o sistema de eliminatória direta com repescagem simples. Os estudantes/atletas que perderam para os finalistas se classificam automaticamente para a repescagem. Serão 2 (dois) grupos de repescagem, um formado pelos perdedores do primeiro finalista e o outro pelos perdedores do segundo finalista. As lutas de repescagem começam com os estudantes/atletas que perderam na primeira rodada (eliminatória), avançando por eliminação direta até enfrentarem os perdedores da rodada semifinal. Os ganhadores do último confronto da repescagem receberão cada um uma medalha de bronze.

Artigo 34º - Não será permitido uso de qualquer acessório com parte metálica (ex: anéis, colares, joelheira articulada, grampos de cabelo).

Artigo 35º - A equipe de arbitragem para cada área de luta será composta por 01 (um) árbitro central, 01 (um) segundo árbitro e 02 (dois) mesários.

- a. **Árbitro central** - autoridade dentro da área de combate, responsável pela marcação dos pontos que serão anotados pelo mesário, caso confirmados pelo segundo árbitro. Marca as irregularidades em caso de necessidade, sendo responsável pelas ordens que deverão ser obedecidas imediatamente pelos lutadores;
- b. **Segundo árbitro** - confirma ou não os pontos computados pelo árbitro central;
- c. **Mesário** - controla o tempo de combate e anota os pontos.

Artigo 36º- Os representantes das equipes participantes deverão comparecer à Reunião Técnica da modalidade, que tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, confirmação ou ratificação de inscrições (se aplicável), além de outros assuntos correlatos.

Artigo 37º - A reunião técnica da modalidade, de participação obrigatória para o professor/técnico, será realizada em data e local previamente estabelecidos pelo Comitê Central Organizador - CCO.

Artigo 38º – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes responsável pela fase, podendo estender o caso para a Comissão Disciplinar Especial – CDE, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

Artigo 39º - A premiação será para os participantes classificadas em 1º, 2º e 3º lugar, de cada categoria/naipes e prova.

Parágrafo único – A premiação ocorrerá no local e data a ser definido pela Organização da competição.

CABO DE FORÇA

Artigo 40º – A disputa é iniciada pelos dois times com a marca central do cabo coincidindo com a linha central. O objetivo do jogo é puxar o grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central com sua marca de quatro metros do cabo

Artigo 41º – Cada delegação poderá inscrever no máximo uma equipe de cada naipe composto por 10 atletas.

Artigo 42º – Será utilizado o sistema de eliminatória simples em todas as fases, até chegar a uma equipe vencedora.

CAPOEIRA



Artigo 43º - A Capoeira dos Jogos Interculturais será realizada em forma de Festival conforme normas estabelecidas neste Regulamento.

Artigo 44º - O Festival de capoeira será realizado em **Categoria Única** contemplando estudantes/atletas de **12 a 17 anos**.

Artigo 45º - O Festival de capoeira será realizado na Fase Estadual em provas a saber:

- a) **Apresentação Individual**.....Feminino e Masculino
- b) **Apresentação em Dupla / Jogo**.....Feminina/ Masculina/Mista
- c) **Apresentação do Conjunto / Roda**.....Misto

Artigo 46º - Uma equipe poderá ser composta por **até 08** (oito) atletas do gênero masculino e **08** (oito) do gênero feminino, distribuídos nas **03(três) provas**.

Parágrafo Único – O número de participantes do sexo masculino e feminino podem variar, desde que obedeça ao número máximo descrito no **Art. 8º**.

Artigo 47º - Na apresentação individual o capoeirista realizará duas voltas (01 a 02 min) nos dois ritmos de São Bento Pequeno de Angola e São Bento Grande de Regional, evidenciando a tradição (fundamentos, rituais, jogo conforme o toque e ritmo, uniforme), o volume de jogo (movimento, destreza, criatividade, variedade, objetividade e eficiência) e a condição técnica (aplicação, perfeição do movimento, condição física efeitos típicos).

Parágrafo Único - Em cada volta de São Bento Pequeno, cada capoeirista poderá realizar uma chamada válida a qual nunca deverá ser de costas para a orquestra, sendo obrigatório a entrada nas chamadas após a ida ao berimbau. São consideradas chamadas válidas: a) Palmas na frente; b) Aberto de frente (cruz); c) Aberto de costas; d) Frente com braços elevados; e) Sapinho.

Artigo 48º - Na apresentação de duplas cada equipe poderá apresentar (01 a 02 min.) Cada equipe poderá ter uma dupla devendo escolher entre dupla feminina, dupla masculina ou dupla mista, as quais deverão evidenciar a tradição, o volume de jogo, técnica e harmonia (entrosamento entre jogadores e ritmo), na apresentação de aspecto ou temática sempre envolvendo o jogo da capoeira.

Artigo 49º - Na apresentação de conjunto, que será mista obrigatoriamente, cada equipe apresentará (05 a 10 minutos) com no mínimo 04 e no máximo 08 capoeiristas, a qual deverá evidenciar a tradição, volume de jogo, técnica e harmonia, na apresentação de aspecto ou temática sempre envolvendo o jogo da capoeira.

Artigo 50º - Todos os participantes deverão se apresentar **prioritariamente uniformizados**; caso não o possuam, utilizar calça de malha e blusa branca.

Artigo 51º - Cada participante/equipe deverá levar seus materiais necessários para as apresentações (berimbaus, atabaque, pandeiros, agogô, etc.).

Artigo 52º - Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade.

FUTEBOL



Artigo 53º - A competição de Futebol de Campo poderá ser realizada em gramado sintético, semissintético ou natural, de acordo com as regras oficiais da modalidade, adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol Society (CBFS), sendo observadas as exceções e adaptações previstas neste Regulamento Específico e Regulamento Geral dos JEEGs – Jogos Estudantis do Estado de Goiás - 2023.

Artigo 54º - A competição será realizada para as categorias:

- Infante – 12 anos até 14 anos (nascidos em 2009, 2010 e 2011);
- Juvenil – 15 até 17 anos (nascidos em, 2006, 2007 e 2008).

Artigo 55º – Cada Coordenação Regional de Educação poderá inscrever 01 equipe por naipe/categoria obedecendo o seguinte quantitativo:

- Categoria Infante: máximo de 12 (doze) atletas em cada equipe (masculino e feminino).
- Categoria Juvenil: máximo de 12 (doze) atletas em cada equipe (masculino e feminino).
- Categoria Infante / Juvenil: 01 (um) técnico para cada equipe (masculino e feminino).

Parágrafo Único – As equipes que se apresentarem na cidade sede com número inferior de atletas ao estabelecido como mínimo no caput deste artigo não serão impedidas de participar da competição.

Artigo 56º – Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local da competição. Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem munidos da relação nominal dos membros de sua equipe com as respectivas credenciais.

Artigo 57º – As partidas deverão iniciar na hora programada, com tolerância máxima de até 15 (quinze) minutos. A não apresentação da equipe no horário estabelecido determinará a aplicação de W x O em favor da equipe presente.

Artigo 58º – Da competição na CATEGORIA INFANTO e JUVENIL: os jogos terão a duração de 30 (trinta) minutos, divididos em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos com 10 (dez) minutos de intervalo.

Artigo 59º - No banco de reservas poderão ficar, além dos estudantes-atletas relacionados para a partida, o professor/técnico responsável pela equipe, 1 (um) assistente técnico.

Parágrafo Único: Na transição de fase classificatória para as eliminatórias, os cartões recebidos serão anulados, exceto caso o estudante/atleta receba 1 (um) cartão vermelho ou 2 (dois) cartões amarelos na última partida da fase classificatória originando expulsão, devendo o estudante/atleta cumprir a suspensão da próxima partida.

Artigo 60º - O sistema de disputa da modalidade Futsal seguirá as especificações do Regulamento Geral da Competição.

I. Critérios de pontuação para primeira fase, a saber:

- a. Vitória – 3 (três) pontos;
- b. Empate – 1 (um) ponto;
- c. Derrota – 0 (zero) ponto;
- d. Vitória por WxO – 3 (três) pontos e 03 (três) gols a favor;
- e. Derrota por WxO – 0 (zero) pontos e 03 (três) gols contra.

Artigo 61º - Quando houver empate de pontos entre 2 (duas) ou mais equipes de mesmo grupo na fase classificatória, o desempate será da seguinte forma:

1. Entre duas equipes:

- a. Confronto direto;
- b. Maior saldo de gols em todos os jogos;
- c. Cartões vermelhos;
- d. Cartões amarelos;
- e. Menor Número de Gols sofridos

2. Entre três ou mais equipes:

- a. Maior número de vitórias;
- b. Maior saldo entre as equipes empatas;
- c. Cartões vermelhos;

- d. Cartões amarelos;
- e. Menor Número de Gols sofridos

Parágrafo Único - Para efeito saldo de gols, somente serão computados os gols feitos e sofridos no tempo normal de jogo e prorrogação. Isto é, os gols feitos e sofridos na disputa por pênaltis não serão computados.

Artigo 62º - Os uniformes deverão obedecer aos com critérios estabelecidos neste regulamento:

- a. Camisas de mesma cor predominante, numeradas na frente e nas costas. A numeração de camisa dos estudantes/atletas deverá ser a mesma em todos os jogos, sendo proibida a repetição da numeração por membros da mesma equipe;
- b. Calções ou shorts de mesma cor predominantes e sem bolsos;
- c. Chuteira sem ser de trava ou tênis.
- d. As camisas dos goleiros devem ter cores predominantes e diferentes dos demais membros da equipe e da equipe adversária, inclusive goleiro. O goleiro pode optar em utilizar calça esportiva ou short, não sendo obrigatória a numeração em ambos. O estudante/atleta no campo poderá se tornar goleiro a qualquer momento, desde que o uniforme a mesa de arbitragem e atenda aos requisitos necessários e seja mantida a mesma numeração;
- e. Em caso de semelhança nas cores dos uniformes, será realizado um sorteio pela equipe de arbitragem onde os mesmos terão que vestir um colete com uma cor contrária a tonalidade da equipe vencedora.
- f. Os uniformes dos estudantes/atletas poderão conter o nome do seu município, o nome da instituição de ensino, nome do estudante/atleta e da marca esportiva do uniforme. A logomarca de patrocínio será permitida desde que não faça alusão à propaganda de bebidas alcoólicas, cigarros, propaganda eleitoral e produtos que induzam ao vício.
- g. Não será permitido o uso de piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que coloque em risco a integridade física dos estudantes-atletas, mesmo que os objetos estejam encobertos por fitas (esparadrapos, fitas adesivas ou micropore).
- h. O atleta pode jogar de óculos, porém a responsabilidade é do mesmo por qualquer acidente e deve constar em súmula.

Artigo 63º - Até 30 (trinta) minutos antes da hora marcada para o início de cada partida, as equipes deverão comparecer uniformizadas ao local da competição. Os responsáveis deverão identificar-se ao representante da arbitragem munidos da relação nominal dos membros que compõem a equipe com as respectivas credenciais.

Artigo 64º – O professor/técnico ou representante da equipe deverá confirmar a participação dela para ter condições de participar do sorteio de chaveamento. A ausência na Reunião Técnica será registrada como desistência da equipe.

Artigo 65º – O campo de jogo deve ser de grama sintética, natural ou terra, tendo sua forma retangular, não podendo seu comprimento exceder a 55 m nem ser inferior a 45 m e a sua largura máxima de 35 m e a mínima 25 m. Devendo o comprimento ser sempre superior à largura.

Artigo 66º - Uma partida deve ser disputada por duas equipes compostas de 07 atletas em cada uma, onde um dos quais, obrigatoriamente, será o goleiro.

Artigo 67º - Não é permitido o início da partida sem que as equipes tenham, no mínimo, 05 atletas no campo de jogo.

Artigo 16º - Quando uma equipe, ou ambas, ficarem reduzida a 04 atletas, seja por qualquer motivo, a partida deverá ser encerrada imediatamente.

Artigo 68º - Na súmula de jogo deve ser registrado o máximo de 10 atletas por equipe, podendo ser completada até o final da partida, inclusive na prorrogação.

Artigo 69º - As substituições são ilimitadas e volantes, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

Artigo 70º - Quando do atendimento a qualquer atleta lesionado, este obrigatoriamente deverá deixar o campo de jogo, podendo ser substituído imediatamente, e o atleta em questão estará apto a retornar somente quando da próxima posse de bola de sua equipe e com autorização do árbitro, exceto o goleiro que poderá continuar no jogo, sem a obrigatoriedade de ser substituído.

Artigo 71º - Ficam estabelecidos os seguintes cartões disciplinares e suas penalidades:

a) **CARTÃO AMARELO** – O atleta é advertido e deve deixar o campo de jogo pela zona de substituição, permanecer no banco de reservas, podendo retornar ou ser substituído após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, quando for informado e receber autorização do árbitro, exceto quando for advertido por mão não bola, que poderá ser substituído imediatamente.

b) **CARTÃO AZUL** - O atleta é desqualificado, devendo deixar o campo de jogo pela zona de substituição, não poderá retornar nem permanecer no banco de reservas, e seu substituto deve aguardar por 02 minutos cronometrados de bola em jogo, até receber autorização do árbitro para recompor sua equipe.

c) **CARTÃO VERMELHO** - O atleta é expulso e deve deixar o campo pela zona de substituição e não pode permanecer no banco de reservas e nem ser substituído.

Artigo 72º - Aos componentes do banco de reservas devem ser aplicados os seguintes cartões disciplinares: amarelo para advertência e vermelho para expulsão. Os membros da comissão técnica, quando expulsos, deverão deixar o campo de jogo imediatamente.

Artigo 73º - Os cartões disciplinares aplicados no intervalo da partida são os mesmos utilizados aos componentes dos bancos de reservas, não acumulando infrações coletivas.

Artigo 74º - O atleta cumprindo punição por cartão amarelo no banco de reservas, quando expulso poderá ser substituído.

Artigo 75 - O atleta reincidente da mesma infração passível de cartão disciplinar, quando já advertido anteriormente, deve ser expulso do campo de jogo.

Artigo 76º - Todo cartão disciplinar deve constar em súmula como individual e coletiva até a 7ª infração.

Artigo 77º – Os atletas que cometerem 05 infrações individuais serão desqualificados, devendo deixar o campo pela zona de substituição, podendo ser substituído imediatamente.

Artigo 78º – As equipes que cometerem 07 infrações técnicas por período sofrerá um TIRO DIRETO a cada infração posterior, sendo estas zeradas ao final do período.

Artigo 79 - A premiação será para os estudantes/atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugar e para o professor/técnico de cada categoria e naipe, que serão agraciados com medalhas conforme suas classificações.

Parágrafo Primeiro – A premiação ocorrerá no término das respectivas competições preferencialmente no ginásio de jogo ou em local a ser definido pelo CCO e divulgado no Boletim Oficial.

Parágrafo Segundo – Para a cerimônia de premiação, os estudantes/atletas e professores/técnicos deverão usar o uniforme oficial.

Parágrafo Terceiro – No momento da premiação será autorizado, somente, o uso da bandeira da Unidade Escolar e/ou Município.

Artigo 80º - Os participantes serão considerados, para todos os efeitos, conhecedores das Regras Oficiais e dos dispostos neste Regulamento.

Artigo 81º - Caso tenha Cerimonial de Abertura, os participantes indígenas e quilombolas deverão estar trajados tipicamente ou uniforme de competição valorizando sua etnia.

Artigo 82º – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Esportes responsável pela fase, podendo estender o caso para a Comissão Disciplinar Especial – CDE, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

