



OLIMPÍADA ODETE SÃO PAIO 2024

Regulamento

Título I – Das finalidades

Art. 1º- A OLIMPÍADA 2022 será realizada entre os alunos do Colégio Odete São Paio entre os dias 13 e 19 de julho, através de atividades e práticas desportivas. Terá por finalidade incentivar a prática da educação física e estimular a busca pelo conhecimento geral, como meio de se atingir a educação integral do aluno, bem como desenvolver a convivência e a integração entre alunos, professores, pais e funcionários.

Título II – Da Organização

Art.2º - Constituirão poderes da Olimpíada:

I – Direção Geral

II – Departamento de Esportes e Educação Física (D.E.F.E.)

Capítulo I

Da Direção Geral

Art.3º - Será exercida pela Direção Geral ou por delegação, ou por algum membro da diretoria.

Art.4º - Compete a Direção Geral deliberar sobre os aspectos relativos ao Regulamento Geral da Olimpíada, período e local de realização, assim como casos mais graves de indisciplina / recursos.

Capítulo II

Do Departamento de Esportes e Educação física

Art.5º- É formada pelos professores de Educação Física do colégio e estagiários de Educação Física.

Art.6º- Compete a apreciação e o julgamento de todas as infrações cometidas pelos alunos e atletas.

Parágrafo único – As normas disciplinares da Olimpíada seguirão o regimento interno do colégio.

Art.7º- Controle de toda a documentação, preparo e expedição de correspondências, análise de recursos e controle do trabalho mecanográfico.

Capítulo III

Das inscrições

Art.8º - As inscrições das turmas e o pagamento da taxa de inscrição devem ser feitos na secretaria.

Art.9º- Cada turma representará uma cor e um país participante, e estes serão conhecidos através de sorteio pelo D.E.F.E., não cabendo qualquer recurso quanto à escolha do mesmo.

Art.10º- Para inscrição da turma, será cobrada uma taxa de R\$ 70,00 (setenta reais) por aluno, os quais lhe darão direito a participar de todas as modalidades (salvo art.13 e 14), medalha e à camisa exclusiva da Olimpíada da cor que a sua turma representará.

Parágrafo 2º - A camisa exclusiva da Olimpíada poderá ser utilizada como uniforme escolar diário **até o término do ano letivo de 2024.**

Art.11º- **O prazo para inscrição será ate dia 10 de maio.**

Capítulo IV

Dos participantes

Art.12º- Poderão participar da Olimpíada todos os alunos do **2º ano do Ensino Fundamental a 3ª série do Ensino Médio**, devidamente matriculados no Odete São Paio.

Parágrafo 1º - Não poderão participar dos jogos os alunos que:

- Estejam suspensos no período da Olimpíada;
- Forem vetados pela Diretoria do colégio.

Art.13º- O número máximo de inscrições nas modalidades coletivas será de 12 (doze) alunos, salvo na modalidade queimado, que será de 20 (vinte) alunos.

Art.14º- O número máximo de inscrições em modalidades individuais será de 2 (dois) alunos, salvo em revezamentos.

Capítulo V - Das Categorias

Art.15º- A Olimpíada se subdividirá em seis categorias:

- Categoria A – Ensino Médio;
- Categoria B – 8º e 9º ano do Ensino Fundamental;
- Categoria C – 6º e 7º ano do Ensino Fundamental;
- Categoria D – 4º e 5º ano do Ensino Fundamental;
- Categoria D – 2º e 3º ano do Ensino Fundamental;

Capítulo VI Das atividades esportivas e culturais

Art.16º- A Olimpíada contará com as atividades esportivas: Modalidade Coletivas- futsal, futebol Society, futmesa, futevôlei, basquetebol 3X3, basquetinho, handebol (mini), voleibol *(adaptado), totó, queimado e circuito; Modalidades Individuais: soletrando, bola na cesta, bandeirinha, tiro ao alvo, jogo dos copos, conect four, tabuada, tamancobol, tiro ao gol, corrida de bambolê, damas, natação, futebol de disco, e atletismo; Atividades culturais: pesquisas, vestimenta cultural, desenhos, maratona do conhecimento, quiz (karoot), robótica e desafio Matletas.

Capítulo VII Da pontuação

Art.17º - A Olimpíada Odete São Paio será realizada através de pontuação de ranking. A saber:

atividade	Pontuação						
	participação	1º lugar	2º lugar	3º lugar	4º lugar	5º lugar	6º lugar
Futsal	200	80	60	45	45	45	45
Handebol / Mini Handebol	200	80	60	45	45	45	45
Voleibol / Vôlei adaptado	200	80	60	45	45	45	45
Basquete 3x3	200	80	60	45	45	45	45
Totó	200	80	60	45	45	45	45
Tamancobol	200	80	60	45	45	45	45
Corrida de Bambolê	200	80	60	45	45	45	45
Soletrando	200	80	60	45	45	45	45
Tiro ao Alvo	200	80	60	45	45	45	45
Tabuada	200	80	60	45	45	45	45
Bandeirinha	200	80	60	45	45	45	45
Jogo dos Copos	200	80	60	45	45	45	45
Conect Four	200	80	60	45	45	45	45
Bola na Cesta	200	80	60	45	45	45	45
Futebol Society	200	80	60	45	45	45	45
Dama	200	80	60	45	45	45	45
Tiro ao Gol	200	80	60	45	45	45	45
Futebol de Disco	200	80	60	45	45	45	45
Queimado	200	80	60	45	45	45	45
Pesquisa	400	-	-	-	-	-	-
Futmesa	200	80	60	45	45	45	45
Maratona do conhecimento	200	80	60	45	45	45	45
Futevôlei	200	80	60	45	45	45	45
vestimenta cultural	200						
Natação / Travessia da Ponte	200	80	60	45	45	45	45
Tesouro no Fundo		80	60	45	45	45	45
Livre - revezamento		80	60	45	45	45	45
Atletismo	200	-	-	-	-	-	-
30 mts		80	60	45	45	45	45
50 mts		80	60	45	45	45	45
80 mts		80	60	45	45	45	45
Revezamento 4x30, 4x50		80	60	45	45	45	45
Desfile de abertura	600	-	-	-	-	-	-
Circuito	200	80	60	45	45	45	45
Desenho	200	-	-	-	-	-	-
Teatro	400	-	-	-	-	-	-
Paródia	400	-	-	-	-	-	-
Vídeo game	200	80	60	45	45	45	45

QUADRO DE ATIVIDADES

4º E 5º ANO				
Futsal	Circuito	Tiro ao Gol	Tamancobol	Tabuada
Mini Handebol	Atividade na Piscina	Bandeirinha	Futebol de Disco	Conect Four
Soletrando	Bola na Cesta	Tiro ao Alvo	Totó	
Queimado	Vídeo Game	Corrida de Bambolê	Maratona do Conhecimento	
Circuito	Teatro	Paródia	Jogo dos Copos	
6º E 7º ANO				
Futsal	Damas	Tamancobol	Vôlei Adaptado	
Mini Handebol	Natação	Futebol de Disco	Maratona do Conhecimento	
Atletismo	Basquete 3x3	Totó	Bandeirinha	
Queimado	Vídeo Game	Futebol Society	Teatro	
Paródia	Tabuada	Desenho	-----	
8º E 9º ANO				
Futsal	Futevôlei	Tamancobol	Vôlei Adaptado	
Mini Handebol	Natação	Futebol de Disco	Maratona do Conhecimento	
Atletismo	Basquete 3x3	Totó	Damas	
Queimado	Vídeo Game	Futmesa	Paródia	
Teatro	Bandeirinha	Desenho	-----	
ENSINO MÉDIO				
Futsal	Futevôlei	Tamancobol	Vôlei	
Mini Handebol	Natação	Futebol de Disco	Maratona do Conhecimento	
Atletismo	Basquete 3x3	Totó	Damas	
Queimado	Vídeo Game	Futmesa	Teatro/Paródia	
Paródia	Bandeirinha	Desenho	-----	

Art.18º- Cada equipe terá como **BÔNUS**, a pontuação descrita acima referente à inscrição e participação por atividade.

Art.19º- A equipe que levar W.O perderá os pontos de participação.

Art.20º- Em caso de empate na pontuação final, os critérios de desempate serão os seguintes: melhor desempenho nas modalidades coletivas, melhor pesquisa, melhor desempenho nas modalidades individuais, nesta ordem.

Capítulo VIII Das competições

Art.21º- A Olimpíada será realizada de 13 a 19 de julho, conforme tabela pré-estabelecida para cada categoria.

Art.22º- Os alunos deverão apresentar suas carteirinhas à mesa responsável antes da partida.

Art.23º- Os jogos serão realizados nas dependências e no entorno do colégio.

Art.24º- As equipes se enfrentarão de acordo com o sistema de disputa.

Art.25º- Aos campeões e destaques de cada modalidade ou atividade serão conferidos pontos para o somatório geral de cada turma (Vide quadro acima). A equipe que, no final da Olimpíada, obtiver o maior número de pontos será considerada campeã de sua categoria. A que ficar em segundo lugar, será considerada vice-campeã.

Art.26º- Serão aplicadas às modalidades da Olimpíada as regras internacionais adotadas e aprovadas pelas confederações brasileiras.

Capítulo IX Da Premiação

Art.27º- Todos os alunos inscritos na Olimpíada receberão medalha de participação. A turma que obtiver o maior número de pontos em sua categoria, será consagrada CAMPEÃ e seus alunos inscritos receberão medalha e troféu de CAMPEÃO.

Capítulo XI Dos árbitros

Art.30º- Os árbitros serão designados pelo D.E.F.E.

Art.31º- Não é permitido o veto à designação do árbitro escalado por parte de nenhuma equipe participante.

Título III – Das normas técnicas de cada atividade

Capítulo XII Da abertura

Art.32º - A solenidade de abertura da Olimpíada será realizada:

- No colégio ODETE SÃO PAIO – dia 09 de julho (sábado) às 9:00.

Art.33º - As equipes deverão estar no local da solenidade com, pelo menos, 1 hora de antecedência.

Art.34º - As turmas deverão estar representadas por pelo menos 10 alunos devidamente uniformizados com a camisa da Olimpíada, shorts e meias padronizadas, salvo em caso excepcionais pré-aprovados pelo D.E.F.E.

Art.35º- O não cumprimento do artigo 34º implicará na **eliminação** da equipe em toda a Olimpíada.

Art.36º- As equipes serão identificadas por um cartel com seu número que será fornecido pelo D.E.F.E, deverão levar uma bandeira do país representado confeccionada pela equipe e apresentar um aluno com a vestimenta cultural de seu país.

Parágrafo único- Na solenidade de abertura, bem como em todo o período da Olimpíada os alunos estarão **sujeitos às normas do regimento interno do colégio.**

Art.37º- Os participantes do evento serão considerados conhecedores do regulamento do desfile de abertura da Olimpíada.

Art.38º - A programação da solenidade de abertura será a seguinte:

- a) Concentração e organização dos alunos que participarão do desfile;
- b) Apresentação cultural;
- c) 09:00- Início da solenidade de abertura;
- d) Entrada das delegações;
- e) Execução do Hino Nacional Brasileiro (hasteamento das bandeiras nacional, municipal e do colégio);
- f) Juramento do atleta;
- g) Entrada do fogo simbólico;
- h) Palavra da Direção e declaração de abertura da Olimpíada;
- i) Confraternização dos atletas ao som de música;
- j) Retirada das delegações.

Capítulo XIII Da Vestimenta Cultural

Art.40º - Cada equipe deverá pesquisar a vestimenta específica de seu país, confeccioná-la e fazer com que um aluno seu esteja vestindo a mesma na solenidade de abertura.

Capítulo XIV Do Desenho

Art.41º - Os alunos deverão realizar um desenho em papel A4 que represente sua turma na Olimpíada. No desenho deverá constar o mascote do seu país na Copa do Mundo.

Parágrafo 1 – A atividade deverá ser realizada em sala de aula.

Art.54º - Cada turma, juntamente com seu professor responsável, deverá selecionar o melhor desenho da turma.

Capítulo XV Da pesquisa

Art.42º - A turma será dividida em grupos, e cada grupo realizará um trabalho de uma disciplina, sobre o país representado, a saber:

- Inglês – As festas típicas/ A produção cultural / As palavras (transcrição e fonemas)
- Português – Língua
- História – Formação do país (território, governo e povo)
- Geografia – Clima / Relevo / Pontos turísticos / Mapa – roteiro de viagem.
- Matemática: Moeda / Custo da viagem / Conversões para o real e para o dólar.
- Artes – Roupas típicas, bandeiras e desenho.
- Ciências – Fauna e flora / alimentação.

Art.43º - Categorias A e B - A turma deverá produzir um Jornal televisivo de notícias! O Jornal da Olimpíada! A equipe deverá apresentar seu país nessa matéria televisiva, procurando estimular o interesse dos telespectadores para o país representado. O vídeo final deverá ser editado no Windows Vídeo Maker.

Art.44º - As turmas apresentarão seus trabalhos para o professor conselheiro, um segundo professor e uma turma a ser definida.

Art.45º Categorias C e D – Após realizar as pesquisas, a turma deverá fazer um painel em papel 40Kg

Art.46º - A pontuação dessa atividade será a seguinte:

- O melhor trabalho (Apresentação + Conteúdo) ganhará mais 80 pontos. O 2º melhor ganhará mais 60 pontos. O 3º, 4º, 5º e 6º melhor ganhará mais 45 pontos.

Capítulo XVI Da Maratona do Conhecimento

Art.47º - A Maratona do Conhecimento consiste em uma atividade de perguntas e respostas de conhecimentos gerais das áreas de Matemática, Ciências, Português, História e Geografia.

Art.48º - Cada turma deverá selecionar uma dupla para representá-la.

Art.49º - Os alunos terão um tempo específico para responder as perguntas.

Art.50º - A dupla campeã será a que acertar o maior número de perguntas ao final de todas as rodadas.

Art.51º - A melhor dupla ganhará IRÁ DOBRAR OS PONTOS DA SUA TURMA.

Capítulo XVII Do Futsal

Art.52º - Cada equipe poderá inscrever até 20 jogadores, porém somente 12 poderão estar na súmula durante a partida. Assim, será permitido o revezamento dos atletas, desde que em partidas diferentes.

Art.53º - O aluno que não se apresentar devidamente uniformizado (camisa, short, meias e tênis padronizados) **não poderá participar da competição.**

Art.54º - É obrigatória a inscrição de, no mínimo 5 alunos por equipe.

Art.55º - Somente ficarão no banco de reservas, durante as partidas, os atletas inscritos na súmula de jogo e mais 2 técnicos a serem escolhidos pela própria turma, também inscritos na súmula do jogo.

Parágrafo único – Tantos os alunos e os técnicos estarão sujeitos às normas disciplinares estabelecidas neste regulamento e no Regimento interno do colégio.

Art.56º - As partidas terão duração de dois tempos de 10 minutos.

Art.57º - Em caso de empate em partidas decisivas, haverá disputa de pênaltis em 3 cobranças alternadas. Persistindo o empate haverá cobranças alternadas até que haja a equipe vencedora.

Capítulo XVIII Do Voleibol/Adaptado

Art.58º - Cada equipe poderá inscrever até 20 jogadores, porém somente 12 poderão estar na súmula durante a partida. Assim, será permitido o revezamento dos atletas, desde que em partidas diferentes.

Art.59º - O aluno que não se apresentar devidamente uniformizado (camisa, short, meias e tênis padronizados) **não poderá participar da competição.**

Art.60º - É obrigatória a inscrição de, no mínimo 6 alunos por equipe.

Art.61º - Somente ficarão no banco de reservas, durante as partidas, os atletas inscritos na súmula de jogo e mais 2 técnicos a serem escolhidos pela própria turma, também inscritos na súmula do jogo.

Parágrafo único – Tantos os alunos e os técnicos estarão sujeitos às normas disciplinares estabelecidas neste regulamento e no Regimento interno do colégio.

Art.62º - As partidas terão duração variável em sets de 21 pontos. A disputa será em melhor 3 sets. A equipe vencedora será aquela que ganhar 2 sets.

Capítulo XIX Do Handebol

Art.63º - Cada equipe poderá inscrever até 20 jogadores, porém somente 12 poderão estar na súmula durante a partida. Assim, será permitido o revezamento dos atletas, desde que em partidas diferentes.

Art.64º - O aluno que não se apresentar devidamente uniformizado (camisa, short, meias e tênis padronizados) **não poderá participar da competição.**

Art.65º - É obrigatória a inscrição de, no mínimo 5 alunos por equipe.

Art.66º - Somente ficarão no banco de reservas, durante as partidas, os atletas inscritos na súmula de jogo e mais 2 técnicos a serem escolhidos pela própria turma, também inscritos na súmula do jogo.

Parágrafo único – Tantos os alunos e os técnicos estarão sujeitos às normas disciplinares estabelecidas neste regulamento e no Regimento interno do colégio.

Art.67º - As partidas terão duração de dois tempos de 10 minutos. Salvo nypes femininos da categoria A do Odete São Paio e da categoria B do Jean Piaget, que disputarão com tempos de 15 minutos.

Art.68º - Em caso de empate em partidas decisivas, serão cobrados 3 tiros de 7 metros alternados. Persistindo o empate haverá cobranças alternadas até que haja a equipe vencedora.

Capítulo XX Do Mini-Handebol

Art.69º - Cada equipe poderá inscrever até 14 jogadores, porém somente 10 poderão estar na súmula durante a partida. Assim, será permitido o revezamento dos atletas, desde que em partidas diferentes.

Art.70º - O aluno que não se apresentar devidamente uniformizado (camisa, short, meias e tênis padronizados) **não poderá participar da competição.**

Art.71º - É obrigatória a inscrição de, no mínimo 5 alunos por equipe.

Art.72º - Somente ficarão no banco de reservas, durante as partidas, os atletas inscritos na súmula de jogo e mais 2 técnicos a serem escolhidos pela própria turma, também inscritos na súmula do jogo.

Parágrafo único – Tantos os alunos e os técnicos estarão sujeitos às normas disciplinares estabelecidas neste regulamento e no Regimento interno do colégio.

Art.73º - As partidas terão duração de dois tempos de 10 minutos.

Art.74º - Em caso de empate em partidas decisivas, serão cobrados 3 tiros de 7 metros alternados. Persistindo o empate haverá cobranças alternadas até que haja a equipe vencedora.

Capítulo XXI Do Basquetebol 3X3

Art.75º - Cada equipe poderá inscrever até 8 jogadores, porém somente 4 poderão estar na súmula durante a partida. Assim, será permitido o revezamento dos atletas, desde que em partidas diferentes.

Art.76º - O aluno que não se apresentar devidamente uniformizado (camisa, short, meias e tênis padronizados) **não poderá participar da competição.**

Art.77º - É obrigatória a inscrição de, no mínimo 5 alunos por equipe.

Art.78º - Somente ficarão no banco de reservas, durante as partidas, os atletas inscritos na súmula de jogo e mais 2 técnicos a serem escolhidos pela própria turma, também inscritos na súmula do jogo.

Parágrafo único – Tantos os alunos e os técnicos estarão sujeitos às normas disciplinares estabelecidas neste regulamento e no Regimento interno do colégio.

Art.79º - As partidas terão duração de um tempo de 10 minutos.

Art.80º - Em caso de empate em partidas decisivas, serão cobrados 3 lances livres alternados. Persistindo o empate haverá cobranças de lances livres alternados até que haja a equipe vencedora.

Capítulo XXII Do Queimado

Art.81º - O número de inscrição de máximo de jogadores é livre.

Art.82º - É obrigatória a inscrição de, no mínimo, 4 alunos por equipe.

Art.83º - O aluno que não se apresentar devidamente uniformizado (camisa e short padronizados) **não poderá participar da competição.**

Art.84º - Todos os alunos estarão sujeitos às normas disciplinares estabelecidas neste regulamento e no Regimento interno do colégio.

Art.85º - As partidas terão duração de um tempo de 10 minutos e vencerá o jogo a equipe que queimar o maior número de adversários.

Parágrafo 2º - Caso haja empate, o jogo prosseguirá até que um aluno de uma das equipes seja queimado.

Art.86º - os alunos não poderão se ausentar da quadra de jogo durante o tempo destinado sem autorização do professor responsável. Caso aconteça, o aluno será considerado queimado.

Art.87º - O aluno queimado deverá ir para área dos queimados, não podendo colocar outro aluno em seu lugar.

Art.88º - Se ao queimar o adversário o aluno ultrapassar a linha (central ou de fundo) a jogada não será validada. O aluno queimado ficará em seu lugar com a posse de bola.

Art.89º - Não haverá campo neutro. Assim, os alunos não poderão se ausentar dos espaços destinados à sua equipe.

Art.90º - Caso a equipe se apresente incompleta, no início do jogo, os alunos faltosos não serão considerados queimados.

Art.91º - **A equipe vencedora será aquela que queimar o maior número de integrantes do adversário ou queimar todos os integrantes da equipe adversária.**

Art. 92º - O aluno queimado não terá volta da zona dos queimados.

Capítulo XXII Do Atletismo

Art.93º - Cada equipe poderá inscrever 3 atletas em cada prova individual e uma equipe no revezamento.

Art.94º - O aluno que não se apresentar devidamente uniformizado (camisa e short padronizados) **não poderá participar da competição.**

Art.95º - As provas disputadas serão as seguintes:

- a) 50 e 70 metros rasos; masculino e feminino
- b) 4 X 50 e 4x70 metros (revezamento – feminino, masculino);

Art.96º - As provas poderão ser adaptadas mediante cada categoria.

Capítulo XXIV Do Vídeo game

Art.97º - Cada turma poderá inscrever até duas meninas e dois meninos para representá-la na competição.

Parágrafo único – O D.E.F.E. realizará uma seleção prática dos melhores de cada turma, caso haja mais integrantes interessados na participação que o limite estabelecido no artigo.

Art.98º - O jogo será de futebol do videogame Playstation 2.

Art.99º - O colégio cederá o videogame e os participantes deverão trazer seus controles.

Art.100º - A partida terá duração mínima e os participantes não poderão alterar nenhuma configuração das equipes antes das partidas. Assim, deverão utilizar as equipes como estão na memória do videogame.

Art.101º - As equipes dos videogames serão sorteadas para os participantes.

Art.102º - Em caso de empate, a disputa se dará através das penalidades máximas.

Capítulo XXV Do Futmesa

Art.103º - Cada turma poderá inscrever até duas meninas e dois meninos para representá-la na competição.

Parágrafo único – O D.E.F.E. realizará uma seleção prática dos melhores de cada turma, caso haja mais integrantes interessados na participação que o limite estabelecido no artigo.

Art.104º - Cada dupla pode dar até 3 toques na bola, sendo apenas um toque por vez para cada atleta.

Art.105º - A bola não pode ser tocada nunca com as mãos ou braços.

Art.106º - A partida terá duração 3 sets de 11 pontos cada, sendo declarada vencedora a dupla que vencer 2 sets.

Capítulo XXVI Do Futevôlei

Art.107º - Cada turma poderá inscrever até duas meninas e dois meninos para representá-la na competição.

Parágrafo único – O D.E.F.E. realizará uma seleção prática dos melhores de cada turma, caso haja mais integrantes interessados na participação que o limite estabelecido no artigo.

Art.108º - Cada dupla pode dar até 3 toques na bola, sendo apenas um toque por vez para cada atleta.

Art.109º - A bola não pode ser tocada nunca com as mãos ou braços.

Art.110º - A bola poderá dar um quique no chão antes dos 3 toques que cada equipe pode dar.

Art.111º - A partida terá duração 1 set de 21 pontos cada, sendo declarada vencedora a dupla que vencer 2 sets.

Capítulo XXVII Do Tamancobol

Art.112º - Cada turma poderá inscrever uma menina e um menino para representá-la na competição.

Parágrafo único – O D.E.F.E. realizará uma seleção prática dos melhores de cada turma, caso haja mais integrantes interessados na participação que o limite estabelecido no artigo.

Art.113º - A partida terá duração 3 minutos, sendo declarada vencedora a equipe que fizer mais gols.

Art.114º - Em caso de empate, a disputa se dará através do gol de ouro, ou seja, quem marcar o primeiro gol será declarada vencedora.

Capítulo XXVIII Do Futebol de Disco

Art.115º - Cada turma poderá inscrever uma menina e um menino para representá-la na competição.

Parágrafo único – O D.E.F.E. realizará uma seleção prática dos melhores de cada turma, caso haja mais integrantes interessados na participação que o limite estabelecido no artigo.

Art.116º - A partida terá duração 3 minutos, sendo declarada vencedora a equipe que fizer mais gols.

Art.117º - Em caso de empate, a disputa se dará através do gol de ouro, ou seja, quem marcar o primeiro gol será declarada vencedora.

Capítulo XXIX Do Futebol Society

Art.118º - Cada equipe poderá inscrever até 12 jogadores, porém somente 08 poderão estar na súmula durante a partida. Assim, será permitido o revezamento dos atletas, desde que em partidas diferentes.

Art.119º - O aluno que não se apresentar devidamente uniformizado (camisa, short, meias e tênis padronizados) **não poderá participar da competição.**

Art.120º - É obrigatória a inscrição de, no mínimo 4 alunos por equipe.

Art.121º - Somente ficarão no banco de reservas, durante as partidas, os atletas inscritos na súmula de jogo e mais 2 técnicos a serem escolhidos pela própria turma, também inscritos na súmula do jogo.

Parágrafo único – Tantos os alunos e os técnicos estarão sujeitos às normas disciplinares estabelecidas neste regulamento e no Regimento interno do colégio.

Art.122º - As partidas terão duração de dois tempos de 10 minutos.

Art.123º - Em caso de empate em partidas decisivas, haverá disputa de pênaltis em 3 cobranças alternadas. Persistindo o empate haverá cobranças alternadas até que haja a equipe vencedora.

Capítulo XXX

Da Natação

Art.124º - As equipes deverão inscrever atletas nas provas individuais e uma equipe no revezamento.

Art.125º - As provas disputadas serão as seguintes: Estilo Livre: 15 e 30 metros masculino e feminino; Revezamento 4x15 e 4x30 metros masculino e feminino.

Art.126º – As provas poderão ser adaptadas mediante cada categoria.

Capítulo XXXI

Das Disposição Gerais

Art.127º - As competições só poderão ser adiadas ou antecipadas nos casos de interesse do próprio certame, a juízo da Direção Geral.

Art.128º - O aluno e/ou técnico expulso será automaticamente suspenso do próximo jogo, podendo, a juízo do D.E.F.E. ser desqualificado de todos os jogos olímpicos.

Art.129º - Todas as turmas serão observadas disciplinarmente tanto na competição quanto em sala de aula. Em caso de indisciplina, as turmas poderão ser penalizadas de 10 a 200 pontos na competição a critério do D.E.F.E.

Art.130º - Os casos omissos serão resolvidos pelo D.E.F.E. e/ou Direção Geral.