



EDUCAÇÃO
METODISTA

49º JOGOS INTERCLASSES REGULAMENTO GERAL



COLÉGIO METODISTA
GRANBERY
1889 • Colégio - Faculdade

1 – DOS PARTICIPANTES

Participarão dos 49º Jogos Interclasses os (as) alunos (as) regularmente matriculados no Instituto Metodista Granbery, do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio.

Em hipótese alguma será permitida a participação de alunos em salas diferentes de sua matrícula ou em anos diferentes de sua situação regular, sendo passível de eliminação dos Jogos Interclasses.

2 – DO PERÍODO

Os 49º Jogos Interclasses serão realizados no período de 03 a 12 de julho de 2019. Os jogos do Ensino Fundamental II serão realizados nos dias 03, 04, 05 e 08 de julho no período da manhã. Os jogos do Ensino Médio serão realizados nos dias 09, 10, 11 e 12 de julho, no período da manhã.

Na manhã do dia 12 de julho, ao final do evento serão anunciados os vencedores de cada ano, o campeão geral e realizadas as respectivas premiações.

3 – DAS MODALIDADES

As modalidades dos 49º Jogos Interclasses serão as seguintes:

Masculino e feminino: Handebol / Dodgebol / Futsal / Basquetebol/ Natação/ Jogos eletrônicos/ Dama/Xadrez

Atletismo: Corrida de revezamento 4 X 100 m e salto em distância

Jogos e Brincadeiras: pique-bandeira, queimada e futsal para os pais.

Dance para o Ensino Médio

O evento será realizado no sistema de Rodízio Simples para todas as modalidades, exceto o Atletismo. Através da soma dos pontos corridos chegaremos aos vencedores das modalidades.

Serão consideradas campeãs as turmas que somarem o maior número de pontos.

4 – DA PREMIAÇÃO

Serão contempladas com medalhas as turmas que fizerem maior pontuação de cada segmento respeitando as regras do regulamento, ou seja, as turmas que mais modalidades ganhar e que menos pontos perderem por comportamento dentro e fora dos locais de competição.

5 – DA ABERTURA

No dia 6 de julho, às 8 horas, será realizada a Solenidade de Abertura dos 49º Jogos Interclasses no Campo do CEFE. Após o Cerimonial, serão realizadas as provas que envolvem os responsáveis.

O desfile de abertura será realizado com os alunos em suas devidas turmas e teremos a participação dos pais dos alunos. Os pais que irão jogar no dia 06/07, participarão do desfile compondo o grupo dos pais.

Não será permitido o uso de máscaras, animais, aparatos explosivos de qualquer espécie ou qualquer outro objeto que possa expor os alunos ou ao colégio de forma negativa. Toda exposição negativa de crianças e adolescente foge das exigências que o **Estatuto da Criança e do Adolescente assegura no seu Título II, Cap. II, Art. 18, Lei 8069 de 13 de julho de 1990, quando diz:**

“Art. 18. É dever de todos velar pela dignidade da criança e do adolescente, pondo-os a salvo de qualquer tratamento desumano, violento, aterrorizante, vexatório ou constrangedor”.

O Colégio Metodista Granbery tradicionalmente assegura pela imagem do seu corpo docente e discente e zela pela filosofia ética-cristã de sua mantenedora. Caso ocorra exposição negativa seja por aluno ou turmas, serão avaliadas e poderão sofrer suspensões ou perda de pontos no Interclasses 2019.

6 – DA PONTUAÇÃO GERAL:

Durante os 49º Jogos Interclasses serão avaliados os quesitos de participação, uniformização, disciplina e pontos por modalidade. Ao final dos Jogos serão somados os pontos (quadro abaixo), indicando a turma campeã geral dos 49º Jogos Interclasses em cada segmento a contar da Cerimônia de abertura até o encerramento.

Quesito: PONTOS POR MODALIDADE	
Item	Pontuação
Campeão na modalidade	10 pontos
Vice-Campeão na modalidade	07 pontos
3ª colocação na modalidade	04 pontos
Quesito: PARTICIPAÇÃO	
Item	Pontuação
Comparecimento ao jogo	10 pontos
W.O. (a equipe não compareceu ao jogo ou está incompleta)	05 pontos <u>Negativos</u>
Uniforme (todos os alunos)*	01 ponto
Maior número de Pais participantes na turma	03 pontos
Quesito: DISCIPLINA	
Item	Pontuação
Respeito ao adversário	01 ponto
Respeito para com os professores e público em geral	01 ponto
Torcida organizada e respeitosa	01 ponto
SANÇÕES (PENALIDADES)	
Item	Pontuação
Cartão Amarelo (cada)	02 pontos <u>Negativos</u>
Cartão Vermelho (cada)**	10 pontos <u>Negativos</u>
Cartão Azul –desrespeito severo ou ações que não condizem com os princípios do Instituto Metodista Granbery.	Expulsão do(a) aluno(a) dos Jogos e 10 pontos negativos para a turma.
* Na ausência de uniforme, a equipe deverá usar coletes cedidos pela organização e não pontuará nesse quesito.	
** Cartão Vermelho – O aluno não poderá jogar a partida subsequente de sua sala na modalidade.	

8 – DAS REGRAS GERAIS POR MODALIDADE

Serão utilizadas as regras oficiais da cada modalidade com as seguintes adaptações:

MODALIDADES QUE SERÃO REALIZADAS NOS DIAS 03,04,05,08,09,10,11 E 12:

FUTSAL: Será jogado em 02 tempos de 10 minutos. Em caso de empate, serão realizadas 03 cobranças alternadas de pênaltis. Persistindo o empate, 01 cobrança por equipe será realizada até que se tenha a equipe vencedora.

HANDEBOL: Será jogado em 02 tempos de 10 minutos. Em caso de empate, serão realizadas 03 cobranças alternadas de tiros de 7 metros. Persistindo o empate, 01 cobrança por equipe será realizada até que se tenha a equipe vencedora.

DODGEBOL: Será jogado em 02 tempos de 10 minutos. Cada equipe começará com 03 (três) bolas. Em caso de empate, serão jogados 03 minutos de prorrogação. Persistindo o empate, prossegue o jogo até que 01 participante seja queimado ou 01 bola for segura vinda da equipe adversária. O jogador que atingir o adversário na cabeça é considerado queimado. Número de participantes: mínimo de 07 e máximo de 09 participantes e 06 bolas em jogo. Cada equipe iniciará a partida com 03 bolas. A substituição somente poderá ser realizada no intervalo da partida ou em caso de contusão de jogador. Em caso de saída por motivo de contusão, o(a) aluno(a) não poderá mais participar da partida em curso.

BASQUETEBOL: Será jogado em 02 tempos de 10 minutos. Em caso de empate, serão realizados 03 arremessos de lances livres. Persistindo o empate, 01 arremesso por equipe será realizado até que se tenha a equipe vencedora.

DAMA: Serão aceitas inscrições de 02 alunos e 02 alunas de cada turma. O lance inicial cabe sempre a quem estiver com as peças brancas. A pedra anda só para frente, uma casa de cada vez. Quando a pedra atinge a oitava linha do tabuleiro ela é promovida à dama. A dama é uma peça de movimentos mais amplos. Ela anda para frente e para trás, quantas casas quiser. A dama não pode saltar uma peça da mesma cor. A captura é obrigatória. Não existe sopro. Duas ou mais peças juntas, na mesma diagonal, não podem ser capturadas. A pedra captura a dama e a dama captura a pedra. Pedra e dama têm o mesmo valor para capturarem ou serem capturadas. A pedra e a dama podem capturar tanto para frente como para trás, uma ou mais peças. Se no mesmo lance se apresentar mais de um modo de capturar, é obrigatório executar o lance que capture o maior número de peças (Lei da Maioria). A pedra que durante o lance de captura de várias peças, apenas passe por qualquer casa de coroação, sem aí parar, não será promovida dama. Na execução do lance de captura, é permitido passar mais de uma vez pela mesma casa vazia, não é permitido capturar duas vezes a mesma peça e as peças capturadas não podem ser retiradas do tabuleiro antes de completar o lance de captura. Um jogo completo terá duração de 20 minutos. Ganha o aluno que tiver em maior vantagem ao final do tempo.

XADREZ: Serão aceitas inscrições de 02 alunos e 02 alunas de cada turma. Peça tocada, peça mexida. A partir do momento em que o jogador encosta na peça, ele é obrigado a movimentá-la. Não pode voltar atrás; O jogador que possui as peças brancas inicia o jogo; Não é permitido o movimento de uma peça a uma casa ocupada por outra peça da mesma cor. Quando ocorre com peças de cores diferentes, a peça ocupada é capturada pelo oponente; Toda vez que o rei for ameaçado, deve-se dizer "xeque". Quando isso ocorrer, ele deve obrigatoriamente sair do xeque, caso isso não ocorra, a partida se dá por encerrada e o jogador que realizou o xeque se torna o vencedor. Cada jogada deverá durar 30 segundos no máximo. Um jogo completo terá duração de 20 minutos. Ganha o aluno que tiver em maior vantagem ao final do tempo.

JOGOS ELETRÔNICOS: Serão aceitas inscrições de 02 alunos e 02 alunas de cada turma. O jogo completo terá duração de 10 minutos. Ganha o aluno que tiver em maior vantagem ao final do tempo. Os jogos serão definidos pelos professores de cada ano.

DANCE (modalidade exclusiva do Ensino Médio): Durante os jogos do Ensino Médio, em dois intervalos de cada dia, serão realizadas apresentações de dança. Cada apresentação contará com um júri avaliador. As apresentações terão pontuação no mesmo formato das modalidades esportivas. Fica a turma responsável por toda organização artística dessa apresentação. A mídia deve ser gravada em pen drive, ou CD. Não serão aceitas músicas com letras que não condizem com os princípios da filosofia ética-cristã. A professora de educação física da turma deverá ter conhecimento antecipado do trabalho artístico a ser apresentado.

MODALIDADES QUE SERÃO REALIZADAS NO DIA 06/07:

FUTSAL (PAIS E FILHOS): Será jogado em 02 tempos de 06 minutos. Em caso de empate, serão realizadas 03 cobranças alternadas de pênaltis. Persistindo o empate, 01 cobrança por equipe será realizada até que se tenha a equipe vencedora. As equipes devem ser compostas em sua maior parte de pais e menor parte alunos.

QUEIMADA (MÃES E FILHAS): Será jogado em 02 tempos de 06 minutos. Serão aceitos 9 jogadores em quadra, sendo a sua maior parte composta de mães. Em caso de empate, realizaremos mais um tempo de 3 minutos. Caso o empate permaneça, vence a equipe que primeiro queimar um oponente.

PIQUE-BANDEIRA: Será jogado em 02 tempos de 06 minutos. Serão aceitos até 20 jogadores em cada equipe, desde que tenham o mesmo número de pessoas nas duas equipes. O jogo será realizado com dois tempos de 6 minutos e serão dispostos nas quadras, várias bandeiras. Em caso de empate, realizaremos mais um tempo de 3 minutos. Caso o empate permaneça, vence a equipe que primeiro conseguir atravessar com uma bandeira.

9 – DOS UNIFORMES

Cada turma deverá estar uniformizada. Nas camisas dos atletas devem constar o número do atleta às costas, o nome da turma na frente no lado **DIREITO** do peito e o logo da Rede Metodista de Educação e o do Colégio Metodista Granbery no lado **ESQUERDO** do peito. A camisa deverá ser adquirida pelo aluno. Caso a turma escolha ou opte por adquirir patrocinadores para custear as camisas pedimos cuidado quanto à empresa escolhida para o fechamento da parceria. Empresas do ramo de bebidas, cigarros ou qualquer outra que esteja em desacordo com os valores e princípios do Colégio Metodista Granbery, não podem se tornar parceiros do evento. Em contrapartida, a logomarca da empresa será estampada nas camisetas das equipes. As parceiras precisam passar pelo aval da comissão organizadora do evento.

O Colégio disponibilizará coletes para os pais dos alunos que vão participar dos jogos e das brincadeiras do dia 06/07/2019.

10 – DISPOSIÇÕES FINAIS

Os alunos do Colégio Metodista Granbery devem se portar dentro das regras da Instituição, honrando e respeitando suas diretrizes educacionais, seus professores, funcionários, espaço físico e público em geral, sendo passível de julgamento e sanções disciplinares todo e qualquer ato que transgrida os princípios acima citados.

Os casos omissos a este Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora, sendo proibido o veto por quaisquer circunstâncias a decisões da mesma.

COMISSÃO ORGANIZADORA:

Cristina Toledo (Professora), Paôla Palhoni (Professora), Renato Mello (Professor), William Lopes (Professor), Jucimar Cunha Ribeiro de Oliveira (Coordenadora do Ensino Fundamental II), Rita de Cassia Alves Silva (Coordenador do Ensino Médio), Fernanda Pinhedo (Coordenadora do Setor de Marketing), Lucas Rizzo (Coordenador do CEFE), Lázaro Souza (Supervisor de infraestrutura), Stephani Nicoli Dias de Azevedo (Responsável do Setor de eventos), Cleide Rocha (Diretora Pedagógica do Colégio Metodista Granbery).

Juiz de Fora, Junho de 2019.