

# FESTIVAL 2009 DE JOGOS



Colégio Santa Dorotéia - BH

## Regras das Modalidades

## Festival de Jogos 6<sup>a</sup>, 7<sup>a</sup> e 8<sup>a</sup> séries do Ensino Fundamental 2009

### Regulamento específico das modalidades

#### 1- TAPABOL (MASC./ FEM.)

- Cada equipe participará com o máximo de 14 e o mínimo de 10 jogadores.
- Os jogos terão 16 minutos de duração. Vencerá a equipe que fizer o maior número de gols.
- O jogador que tocar a bola duas vezes consecutivas, OU se a bola tocá-lo da cintura (inclusive) para baixo, OU segurar a bola (exceto o goleiro) sairá do jogo, retornando quando uma das equipes fizer um gol ou depois de 3 minutos (uma rodada). Os 3 minutos são marcados a partir da saída do primeiro jogador por rodada.
- Considera-se cintura a linha do umbigo.
- Os jogadores poderão entrar na área para fazer o gol.
- O goleiro poderá defender a bola com qualquer parte do corpo, não podendo, assim, ser queimado. Não poderá chutar a bola sem intenção de defesa.
- A reposição da bola em jogo deverá ser feita através de um toque e não de lançamento; e esse toque não poderá queimar outro jogador.
- A bola só sai na linha de fundo, retornando ao jogo com cobrança de tiro de meta ou escanteio. Se a bola sair da quadra (for para a arquibancada ou outra quadra), será lateral.
- Se a bola tocar na perna do atacante e fizer gol, não valerá.
- Se houver lançamento / arremesso da bola, haverá reversão da posse de bola.

- Se o jogo terminar empatado, haverá prorrogação de 4 minutos, sendo que, neste período, alunos queimados não retornam ao jogo. Vencerá o jogo quem fizer gol (morte súbita). Permanecendo o empate, vencerá o jogo quem tiver o menor número de jogadores queimados ao final da prorrogação.
- Se permanecer o empate, haverá sorteio.
- **O jogador que apresentar conduta antidesportiva será advertido pelos árbitros, podendo ser punido de acordo com a avaliação da Comissão Organizadora.**

## 2- TICO-TICO (FEM.)

- As equipes serão formadas por 14 alunos. Será permitido o início dos jogos com, no mínimo, 10 alunos de cada equipe. Todos os jogadores estarão em duplas. Caso o número de jogadores seja ímpar, o aluno que estiver sozinho poderá entrar com uma garrafa.
- Cada dupla entrará em campo com uma garrafa plástica colorida (vasilhame de refrigerante de dois litros).
- Mesmo que o número de jogadores seja menor que 14, os dois times deverão entrar na quadra com as 7 garrafas.
- Os jogos terão duração de 16 minutos.
- Os jogadores da dupla decidem qual participante ataca e qual defende, podendo os mesmos trocarem de posição durante a partida.
- A garrafa derrubada exclui a dupla, exceto se for derrubada com os pés (dos adversários) e não com a bola.
- Início do jogo com número menor que 7 duplas: as garrafas que forem derrubadas deverão sair do jogo, mas as duplas só sairão quando houver uma dupla para cada garrafa.
- Se houver empate, o vencedor será definido através da "morte súbita", que terá duração de 4 minutos (quem derrubar primeiro uma garrafa do adversário). Caso continue

empatado, a decisão irá para os pênaltis, em que a garrafa será colocada na linha do gol (dentro do mesmo) e a bola na linha de 7 metros, com tiro livre.

- **O jogador que apresentar conduta antidesportiva será advertido pelos árbitros, podendo ser punido de acordo com a avaliação da Comissão Organizadora.**

### 3- DODGEBALL (FEM./MASC.)

- As equipes serão formadas por 14 alunos. Será permitido o início dos jogos com, no mínimo, 10 alunos de cada equipe.
- Os jogos terão duração de 16 minutos corridos.
- O jogador que for queimado deverá sair da quadra e posicionar-se na fila, do lado de fora da quadra, para retornar, caso algum jogador do seu time o salve.
- Para salvar, qualquer jogador do time deverá agarrar a bola lançada pela equipe adversária e entregá-la ao primeiro jogador da fila de fora. O jogador que lançou a bola agarrada é considerado queimado e deverá posicionar-se na fila fora da quadra.
- Quando a bola tocar em um jogador, em seguida tocar um segundo jogador da mesma equipe e cair no chão, o segundo será considerado queimado.
- Quando a bola tocar na bola que o jogador adversário estiver segurando e alguém agarrar, o adversário que lançou a bola estará queimado.
- A equipe vencedora é aquela que queimar todos os jogadores do outro time ou, ao final do tempo, possuir o menor número de alunos queimados (fora do jogo).
- Se houver empate em qualquer partida, o vencedor será definido através da "morte súbita" (quem queimar primeiro) em até 4 minutos. Se, ainda assim, permanecer o empate, define-se o vencedor através de sorteio.

- Não é permitido ultrapassar a linha central durante ou após o lançamento da bola (**penalidade**: perda da posse da bola).
- Não será permitido trocar de lugar com o colega queimado.
- Não haverá vidas para as equipes que estiverem com menor número de jogadores em quadra.
- Não poderá posicionar-se atrás do gol.
- Em caso de jogo passivo (retendo as bolas), o árbitro poderá fazer uma advertência e, em caso de reincidência, a equipe poderá perder a posse das bolas.
- **O jogador que apresentar conduta antidesportiva será advertido pelos árbitros, podendo ser punido de acordo com a avaliação da Comissão Organizadora.**

#### 4- PLANETA (MISTO)

- A modalidade Planeta será regida na forma do presente Regulamento.
- Número de jogadores:

<b>Número máximo:</b>	<b>Número mínimo:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 14 jogadores (7 alunos e 7 alunas) / 6<sup>as</sup> e 7<sup>as</sup> séries.</li> <li>• 16 jogadores (8 alunos e 8 alunas) / 8<sup>as</sup> séries.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 jogadores (5 alunos e 5 alunas).</li> <li>• 12 jogadores (6 alunos e 6 alunas).</li> </ul>

- Os jogos serão disputados em 16 minutos corridos. Vencerá a equipe que derrubar o maior número de bases.
- Cada equipe possui 5 bases para defender. Somente 3 alunos poderão defender (dentro da área) essas bases. A substituição desses alunos é livre.
- O ponto é marcado quando cada base é derrubada. Derrubada a base, é obrigatório levantá-la imediatamente.
- O ponto será validado se a bola bater antes na parede ou trave. Se um jogador de defesa derrubar a sua própria base com a bola, ou com o corpo, será ponto.

- Não se pode invadir a quadra adversária.
- A bola será lançada com as mãos, não podendo chutar para derrubar a base adversária.
- A base pode ser defendida usando os pés.
- Chutar a bola para atacar gera exclusão de 2 minutos.
- As partidas não podem terminar empatadas, por ser sistema de eliminatória simples.
- Se houver empate em qualquer partida, o vencedor será definido através da "morte súbita" (quem derrubar primeiro 1 base) em até 4 minutos. Permanecendo o empate, serão disputados 4 pênaltis (2 pênaltis femininos e 2 masculinos – lançar a bola da linha de 3 m do vôlei, sem defesa). Se, ainda assim, permanecer o empate, define-se o vencedor através de sorteio.
- Em caso de jogo passivo (retendo as bolas), o árbitro poderá fazer uma advertência e, em caso de reincidência, a equipe poderá perder a posse das bolas.
- **O jogador que apresentar conduta antidesportiva será advertido pelos árbitros, podendo ser punido de acordo com a avaliação da Comissão Organizadora.**

## 5- QUEIMADA (FEM.)

- As equipes serão formadas por:

Número máximo:	Número mínimo:
14 jogadoras	10 jogadoras

- Cada equipe deverá ter um "cruza" no início da partida.
- Os jogos serão realizados em tempo corrido de 16 minutos.
- Não é prisão perpétua.
- A 1ª bola queima.

- Será vencedora a equipe que queimar todos adversários ou, ao final da partida, possuir o menor número de alunos queimados.
- As partidas não podem terminar empatadas, por ser sistema de eliminatória simples.
- Se houver empate em qualquer partida, o vencedor será definido através da "morte súbita" (quem queimar primeiro!) em até 4 minutos. Se, ainda assim, permanecer o empate, define-se o vencedor através de sorteio.
- Em caso de jogo passivo, o árbitro poderá fazer uma advertência e, em caso de reincidência, a equipe poderá perder a posse de bola.
- Não pode trocar de lugar com colega, se queimado.
- Para queimar, o aluno deverá ter posse da bola (não vale cortada).
- Não é permitido ultrapassar a linha central e a linha demarcatória da área do "cruza" durante ou após o lançamento da bola (**penalidade**: perda da posse da bola).
- Se a bola bater na aba do boné ou no cabelo do aluno, este será considerado queimado.
- Se a bola tocar em dois alunos ou mais, de uma mesma equipe, será considerado queimado o último.
- Se o aluno salva um aluno adversário que foi queimado e deixa a bola cair, não é considerado queimado.
- Se o aluno pega a bola no ar, mesmo no "espaço aéreo" adversário, com os pés em sua quadra, sem deixar a bola quicar no campo adversário, está valendo.
- **O jogador que apresentar conduta antidesportiva será advertido pelos árbitros, podendo ser punido de acordo com a avaliação da Comissão Organizadora.**

## 6- TOTÓ HUMANO (MASC).

- As equipes serão formadas por 16 alunos. Será permitido o início dos jogos com, no mínimo, 13 alunos de cada equipe.
- Os jogos serão disputados em 16 minutos. Aos 8 minutos, haverá um minuto para troca de posição. Essa troca é opcional.
- Quando a bola ficar fora de jogo, o árbitro a repõe próximo ao local onde ela saiu.
- O goleiro pode pegar a bola com a mão ou o pé e a recolocar no jogo da forma que quiser.
- Se o jogador de linha encostar a mão na bola, a posse da mesma é do outro time (linha mais próxima da falta).
- Em caso de jogada violenta, o árbitro fará advertência verbal. Em caso de reincidência, o aluno poderá ser expulso do jogo.
- Se o jogador (linha) encostar a mão na bola, a posse de bola é do outro time. Será cobrada falta na linha mais próxima da jogada. Caso isso ocorra na última linha da defesa, será pênalti, cobrado da linha tracejada.
- Se houver empate em qualquer partida, o vencedor será definido através da "morte súbita" (quem fizer o primeiro gol) em até 4 minutos. Se, ainda assim, permanecer o empate, define-se o vencedor através de sorteio.
- **O jogador que apresentar conduta antidesportiva será advertido pelos árbitros, podendo ser punido de acordo com a avaliação da Comissão Organizadora.**