

**OLIMPÍADAS DO
INSTITUTO EDUCACIONAL NOVOS TEMPOS**

PROJETO E REGULAMENTO GERAL 2024

**Ensino Fundamental II
Ensino Médio**

Versão 1.0 / 2024

APRESENTAÇÃO

As Olimpíadas do Instituto Educacional Novos Tempos (OLIENT), visa à formação integral do aluno através de jogos orientados, integração, autonomia, inclusão e o desenvolvimento de atitudes como: respeito a regras, trabalho em equipe, cooperação, solidariedade, saúde e bem estar.

O presente Regulamento Geral visa normatizar a OLIENT, especificando as regras que norteiam as modalidades esportivas, o planejamento das atividades, a estimativa de participantes e público, cota para patrocinadores, nomear professores e organizadores do evento, apoiadores e parcerias em geral.

JUSTIFICATIVA

O projeto da OLIENT surge da necessidade de trabalharmos com jogos que fazem os alunos serem protagonistas, autônomos para tomar decisões que estimulem o raciocínio rápido contribuindo não só para sua vida esportiva mais também, para a vida acadêmica. É papel da escola trabalhar a cooperação e competitividade.

OBJETIVOS:

1. Desenvolver o intercâmbio sócio-desportivo-cultural entre os alunos;
2. Valorizar a prática desportiva educacional como estímulo ao trabalho coletivo;
3. Proporcionar aos alunos da escola, a vivência em olimpíadas e por fim prepará-los para futuras competições oficiais;
4. Estimular a prática dos esportes e demais jogos que farão parte do evento;
5. Oportunizar a todos os alunos, independentemente de suas habilidades, praticar esportes, pois visamos também à inclusão;
6. Integrar a equipe de educadores do IENT;
7. Promover a integração entre os alunos do Infantil ao Ensino Médio através de jogos e brincadeiras exaltando os valores da competição, do trabalho em equipe, do perder e ganhar, do fair play, da diversidade física, do companheirismo e da vivência esportiva.

INFORMAÇÕES GERAIS:

Abertura do evento: 23/09 – Segunda-feira – 19h - **Local:** Ginásio J. Maia

Período das Olimpíadas: 24/09 a 27/09

Comissão Organizadora: DECOM - Equipe de Educação Física.

INSCRIÇÕES

1. As inscrições serão feitas via sistema da OLIENT na sala de pensamento computacional no período de **26/08 a 06/09** pelo portal www.ient.com.br; As datas serão informadas para o representante esportivo de cada equipe.
2. As inscrições deverão ser feitas de acordo com a modalidade e categoria disponíveis no projeto.
3. O aluno poderá se inscrever em até 02 (duas) modalidades coletivas e 01 (uma) modalidade individual. Obs: Sujeito a aplicação do código disciplinar.

Método oficial de comunicação: site e app

FORMAÇÃO DAS EQUIPES:

CATEGORIA F6/7 – 6º ANO / 7º ANO

CATEGORIA F8/9 – 8º ANO / 9º ANO

CATEGORIA M1/2/3 – 1ª, 2ª E 3ª SÉRIES

PREMIAÇÃO

Nas categorias, F6, F7, F8, F9 e M1/2/3 serão concedidas medalhas de ouro e prata entregues ao final de cada modalidade.

A turma que somar o maior número de pontos será considerada vencedora e será premiada com um passeio a *Fazenda Jaguaratinga* - Betim – MG no mês de outubro.

SISTEMA DE DISPUTA:

Nas categorias, F6/7, F8/9 e M1/2/3 os jogos serão realizados entre as turmas, classificando-se os dois primeiros colocados de cada categoria para partida final.

A forma de disputa será conhecida após o término das inscrições.

MODALIDADES:

FUTSAL ou SOCIETY, HANDEBOL, BASQUETE, VOLEIBOL, DODGEBOL, TÊNIS DE MESA, PETECA E e-SPORTS.

ATLETAS POR MODALIDADE

Mínimo para iniciar a partida:

MODALIDADE	Mínimo	Máximo
Futsal	05	12
Society	06	12
Handebol	07	14
Voleibol	06	12
Dodgeball	10	10
Basquete	05	10
Tênis de Mesa	01	01
e-Sports	01	01
Peteca	02	02

MODALIDADE / CATEGORIA: Legenda: M- Masculino F- Feminino

MODALIDADE	F6	F7	F8	F9	M123
Futsal	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Society	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Basquete	-	-	M/F	M/F	M/F
Handebol	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Voleibol	MISTO	MISTO	MISTO	MISTO	MISTO
Dodgeball	MISTO	MISTO	MISTO	MISTO	MISTO
Tênis de mesa	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
e-Sports	MISTO	MISTO	MISTO	MISTO	MISTO
Peteca	MISTO	MISTO	MISTO	MISTO	MISTO

Inscrição única por equipe/modalidade

ESPORTES COLETIVOS E INDIVIDUAIS

<i>MODALIDADE</i>	<i>INDIVIDUAL</i>	<i>COLETIVO</i>
Futsal		X
Society		X
Handebol		X
Basquete		X
Voleibol	X	
Dodgeball	X	
Tênis de Mesa	X	
e-Sports	X	
Peteca	X	

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**FUTSAL**

Art. 1º - A competição de Futsal será realizada com as Regras Nacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Futsal e **por este Regulamento.**

Art. 2º - As competições de Futsal terão a duração de 24 (vinte e quatro) minutos corridos, divididos em (02) dois tempos de 12 (doze) minutos sem intervalo.

Obs: O tempo de jogo poderá ser alterado de acordo com o número de inscritos.

Art. 3º - Cada equipe deverá inscrever nas OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS com o número mínimo de cinco atletas.

Art. 4° - No banco destinado aos reservas, no início da partida e durante seu transcorrer, somente poderão permanecer, sentados, um máximo de 07 (sete) atletas reservas devidamente uniformizados, identificados, em condições de participar da partida.

Art. 5° - Caso uma equipe não compareça até o prazo determinado pelo Regulamento das OLIMPÍADAS (W x O), a equipe presente será declarada vencedora somando-se apenas os pontos. A outra equipe não terá nenhum ponto computado, sendo desclassificada da competição e passiva de punição.

Art 6° - Estarão suspensos da partida subsequente, os atletas e técnicos punidos com:

- I. Cartão amarelo (segundo);
- II. Cartão vermelho.

Obs: A cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500pts na OLIENT.

Critério de desempate:

Art. 7° Se 02 (duas) equipes terminarem empatadas na soma de pontos ganhos (1ª fase), o desempate será da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação, que será a classificada:

- 1º - Menor número de cartões vermelhos;
- 2º - Menor número de cartões amarelos;
- 3º Confronto direto;
- 4º - Maior número de vitórias na fase;
- 5º - Melhor saldo de gols.

Art. 8° Em caso de terminar empatada uma partida que necessite um vencedor (quartas- de-final , semi-final e final), o desempate far-se-á da seguinte maneira:

As equipes executarão, alternadamente, uma série de **3 (três)** cobranças de penalidade máxima. Persistindo, ainda, o empate, as equipes executarão cobranças alternadas, até que haja um vencedor.

SOCIETY

Art. 1° - A competição de Futebol Society será realizada com as Regras Nacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol Soçaito e **por este Regulamento.**

Art. 2° - As competições de Futebol Soçaiterão a duração de 24 (vinte e quatro) minutos corridos, divididos em (02) dois tempos de 12 (doze) minutos sem intervalo.

Obs: O tempo de jogo poderá ser alterado de acordo com o número de inscritos.

Art. 3° - Cada equipe deverá inscrever nas OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS com no mínimo de 6 (seis) atletas, podendo entrar em quadra com o mínimo de 05 (cinco).

Art. 4° - No banco destinado aos reservas, no início da partida e durante seu transcorrer, somente poderão permanecer, sentados, um máximo de 06 (seis) atletas reservas devidamente uniformizados, identificados, em condições de participar da partida.

Art. 5° - Caso uma equipe não compareça até o prazo determinado pelo Regulamento das OLIMPÍADAS (W x O), a equipe presente será declarada vencedora somando-se apenas os pontos. A outra equipe não terá nenhum ponto computado, sendo desclassificada da competição e passiva de punição.

Art 6° - Estarão suspensos da partida subsequente, os atletas e técnicos punidos com:

1. Cartão amarelo (segundo);
2. Cartão vermelho.

Obs: A cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500pts na OLIENT.

Critério de desempate:

Art. 7° Se 02 (duas) equipes terminarem empatadas na soma de pontos ganhos (1ª fase), o desempate será da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação, que será a classificada:

1º - Maior número de vitórias na fase;

2º - Melhor saldo de gols.

3º - Confronto direto;

4º - Menor número de cartões vermelhos;

5º - Menor número de cartões amarelos;

Art. 8° Em caso de terminar empatada uma partida que necessite um vencedor (quartas- final , semi-final e final), o desempate far-se-á da seguinte maneira:

As equipes executarão, alternadamente, uma série de **3 (três)** cobranças de penalidade máxima. Persistindo, ainda, o empate, as equipes executarão cobranças alternadas, até que haja um vencedor.

FIFA – e-Sports

Art. 1º - A competição será realizada através do game FIFA 2023 ou posterior.

ETAPAS:

- 1) Campeão e vice de cada sala)
- 2) (Campeão de cada categoria da OLIENT)

CATEGORIAS PARTICIPANTES:

6º e 7º ano - 8º e 9º ano - 1ª , 2ª e 3ª séries

- Estilo de Jogo: Mata – Mata – Melhor de 1 (um) jogo
- Jogadores por Partida: 2 (sistema um contra um)

Art. 2º - A participação no Campeonato é voluntária e poderá o Competidor desistir a qualquer tempo de sua participação, devendo comunicar a sua desistência aos membros e equipe de suporte.

Art. 3º - As questões não previstas neste Regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão analisadas e decididas pela Organização do Campeonato, sendo estas decisões soberanas e irrecorríveis.

Art. 4º - A comunicação entre os Competidores deverá ser somente para marcar suas partidas. Discussões e xingamentos referentes às partidas poderão ser punidos com avisos ou desclassificação, assim como provocações e/ou outras formas de ofender seu oponente.

Art. 5º - As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades (incluindo a eliminação e suspensão da Competição):

- Conspiração – qualquer tipo de acordo entre dois (2) ou mais Competidores que tem como finalidade prejudicar outro Competidor.
- Jogo leve - acordo entre 2 (dois) ou mais Competidores para não pontuar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de forma razoavelmente diferente de um modo competitivo.

- Integridade Competitiva – Espera-se que os Competidores joguem o seu melhor em todos os momentos durante o Campeonato, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play.

Art 6° - Configurações:

Tipo de Jogo: Amistoso / Duração da Partida: 08 Minutos (4 minutos por tempo)

Equipe: O Competidor deverá obrigatoriamente utilizar o Clube que selecionou para seu primeiro jogo. Prorrogação: Desligado

Pênaltis (PN): Ligado Substituições: 3 (três) Clima: Bom / Altura da Grama: Normal

Estádio: Ligado / Período: Noite / Estação do Ano: Verão

Controles: Qualquer / Velocidade do Jogo: Normal / Formação Customizada: Permitido

HANDEBOL

Art. 1° - Nas competições de Handebol das OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS serão obedecidas as Regras Oficiais Internacionais, adotadas pela Confederação Brasileira de Handebol e **por este Regulamento.**

Art. 2° - As competições de Handebol terão a duração de 24 (vinte e quatro) minutos corridos, divididos 02 (dois) tempos de 12(doze) minutos sem intervalo.

Art. 3° - Cada equipe deverá inscrever nas OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS o número mínimo de sete atletas.

Art. 4° - No banco destinado aos reservas, no início da partida e durante seu transcorrer, somente poderão permanecer, sentados, um máximo de 07 (sete) atletas reservas devidamente uniformizados, identificados, em condições de participar da partida.

Art. 5° - Caso uma equipe não compareça até o prazo determinado pelo Regulamento das OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS (W x O), a equipe presente será declarada vencedora somando-se apenas os pontos. A outra equipe não terá nenhum ponto computado, sendo desclassificada da competição e passiva de punição.

Art. 6° - Estarão suspensos, automaticamente, da partida subsequente atletas e técnicos punidos com:

I. Expulsão.

Obs: A cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500pts na OLIENT.

Art. 7º - Em caso de terminar empatada uma partida que necessite um vencedor (quartas-de-final, semifinal e final), o desempate far-se-á da seguinte maneira; As equipes executarão, alternadamente, uma série de 3 (três) tiros de 7 (sete) metros, efetuados por atletas diferentes. Persistindo, ainda, o empate, após um novo sorteio, as equipes executarão alternadamente um tiro de 7 (sete) metros, executado por qualquer atleta, a critério do professor, até que haja um vencedor.

BASQUETEBOL

Art. 1º - Nas competições de Basquetebol OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS serão obedecidas as Regras Oficiais Internacionais, adotadas pela Confederação Brasileira de Basquetebol e este regulamento.

Art. 2º - As competições de basquetebol terão a duração de 24 (vinte e quatro) minutos corridos, divididos 02 (dois) períodos de 12 (doze) minutos.

Art. 3º - Cada equipe deverá inscrever nas OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS com o número mínimo de cinco atletas.

Art. 4º - No banco destinado aos reservas, no início da partida e durante seu transcorrer, somente poderão permanecer, sentados, um máximo de 05 (três) atletas reservas, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar da partida.

Art. 5º - Caso uma equipe não compareça até o prazo determinado pelo Regulamento das OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS (W x O), a equipe presente será declarada vencedora somando-se apenas os pontos. A outra equipe não terá nenhum ponto computado, sendo desclassificada da competição e passiva de punição.

Art. 6º - Para desempate entre 02 (duas) equipes serão adotados os seguintes critérios:

- Confronto direto na fase;
- Cestas (pontos) average nos jogos entre as equipes empatadas (dividir as cestas pró pelas cestas contra).
- Cestas (pontos) average em todos os jogos realizados no grupo na fase:

Obs: A cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500pts na OLIENT.

VOLEIBOL

Art. 1° - Nas OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS as competições de voleibol serão disputadas em melhor de 3 (três) sets.

Art. 2° A equipe que primeiro conquistar 15 pontos será considerada vencedora do set (desde que a diferença seja de pelo menos 02 pontos).

Art. 3° - Nas competições de voleibol das OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS serão obedecidas as Regras Oficiais Internacionais, adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol e **este Regulamento**.

Art. 4° - Cada equipe deverá inscrever nas OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS 2017 com o número de oito atletas.

Art. 5° - Caso uma equipe não compareça até o prazo determinado pelo Regulamento das OLIMPÍADAS DO INSTITUTO NOVOS TEMPOS (W x O), a equipe presente será declarada vencedora somando-se apenas os pontos. A outra equipe não terá nenhum ponto computado, sendo desclassificada da competição e passiva de punição.

Art. 6° - A altura da rede deve ser:

- Masculino - 2.24m;
- Feminino - 2.20m.

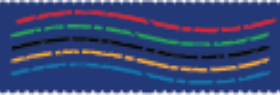
Art. 10° - Em caso de empate entre 02 (duas), 03 (três) ou mais equipes serão observados os seguintes critérios de desempate:

- Confronto direto (duas equipes);
- Sets average em todos os jogos do grupo na fase (dividir os sets prós pelos sets contras. Classificação pelo maior resultado - sets ganhos - sets perdidos)
- Pontos average

Obs: A cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500pts na OLIENT.

DODGEBALL

Dodgeball pode ser jogado ao ar livre ou em espaços internos. A quadra deve ter no mínimo a medida de 18 metros de comprimento por 9 metros de largura (medidas da quadra de Voleibol).



A quadra deverá ser dividida por uma linha central e precisa ter a marcação de uma linha de ataque em cada lado paralela e distante 3 metros da linha central.

INICIO DE JOGO. Os 6 jogadores de cada time devem estar sobre a linha demarcatória do fundo de quadra, de frente para a linha central. As 6 bolas (dodgeballs) de borracha devem ser uniformemente colocadas e espaçadas ao longo da linha central, 3 de cada lado. Cada equipe escolhe no mínimo 3 jogadores que irão correr para a linha central para pegar as bolas.

LINHA DE ATAQUE. Para ser arremessada (considerada uma BOLA VIVA) o jogador que pegou a bola na linha central deve jogá-la para outro jogador que esteja atrás da linha de ataque ou ele mesmo pode pegar a bola e retornar para trás da linha de ataque antes de arremessá-la. Portanto, a dodgeball só estará viva e “em jogo”, após retornar para a linha de ataque.

O JOGO CONSISTE EM: - para eliminar o adversário => arremessar bolas ou agarrar uma bola atirada em você. - para não ser eliminado => esquivar-se, abaixar e saltar.

REGRAS: BOLA VIVA é a bola que é arremessada e não bate no chão, no oficial ou qualquer outro objeto da quadra. Se você joga uma BOLA VIVA e ela atinge o jogador da outra equipe abaixo do pescoço, o jogador está fora.

Se você atingir um oponente acima do pescoço, você estará eliminado e, caso ele tenha se machucado, a equipe adversária terá direito a substituí-lo.

Se você pegar uma BOLA VIVA, o jogador que jogou a bola está fora. Se você desviar uma BOLA VIVA com outra bola que esteja em suas mãos, você permanecerá no jogo.

Se ao fazer isso, a bola que está em suas mãos cair, você estará eliminado.

Você não pode colocar propositamente a cabeça na bola para evitar que ela atinja outra parte do seu corpo.

Você não pode ultrapassar as linhas da quadra.

Se você deixar os limites da quadra, para apanhar uma bola ou para esquivar-se de uma bola, você está fora. Só é permitido sair dos limites da quadra para pegar uma bola. Para recuperar uma bola fora dos limites da quadra, o jogador terá de sair e regressar através de linha de fundo.

O jogo termina quando uma equipe for totalmente eliminada ou quando acabar o tempo estipulado de 10 minutos. Neste caso, a equipe com o maior número de jogadores em quadra será a vencedora. Se houver o mesmo número de jogadores ao final do tempo determinado,

haverá acréscimo de 1 minuto e, se ainda assim permanecer o empate, será marcada uma “morte-súbita”.

Obs: A cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500pts na OLIENT.

TÊNIS DE MESA

Durante os jogos serão obedecidas às Regras Oficiais vigentes da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa), <http://www.cbtm.org.br/> salvo os dispostos contidos neste Regulamento Técnico.

1. A partida será disputada em 1 set de 11 (Onze) pontos. Um set será vencido pelo atleta que primeiro completar 11 pontos a não ser que ambos os atletas tenham completado 10 pontos, quando o set será vencido pelo atleta que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença. Com o placar 10-10, a sequência de sacar e receber devem ser a mesma, mas cada atleta deve produzir somente um saque alternado até o fim do jogo.

2. A pontuação correspondente ao resultado de cada partida será:

- a) 02 (dois) pontos por vitória;
- b) 01 (um) para a derrota em jogo jogado;
- c) 00 (zero) para a derrota por W x O ou por jogo não terminado.

3. Os critérios de desempates para classificação, serão nesta ordem:

- a) número sets (vencidos);
- b) número de pontos (a favor);
- c) confronto direto (somente entre dois atletas);
- d) saldo de pontos;
- e) sorteio.

4. É permitido o uso de camisa, shorts, calça de agasalho, saias, tênis e meias de qualquer cor ou cores, exceto que, quando uma bola branca está em uso somente a gola e as mangas da camisa podem ser brancas, e, quando uma bola laranja está em uso, somente àquelas partes podem ser de cor laranja.

5. Não será permitido o uso de calça jeans, tergal ou similar.

6. Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o 1º jogo da rodada, ficando os demais para o horário programado em tabela.

7. Caso o W x O ocorra o adversário terá seu resultado convertido em 1 set x 0, para efeito de pontuação dos(as) demais atletas e o atleta adversário terá seu placar final do jogo como 11x0.
8. Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias não será permitida a ascensão de atletas eliminados (as) nas fases anteriores.
9. O sistema de disputa nas 3 (três) fases será definido pelo Coordenador Técnico do evento e os representantes (atletas) presentes na reunião de representantes realizada no Colégio Novos Tempos antes da OLIENT, e será levado em consideração o número de atletas inscritos.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

PETECA

1. Formato da Competição:

- A competição será disputada no formato **melhor de 3 sets**.
- Cada set será vencido pela equipe/jogador que atingir **7 pontos** primeiro.

2. Regras Básicas:

- **Pontuação:** Cada ponto é contado após o término de uma jogada (rally).
- **Saque:** O jogador deve realizar o saque por baixo, lançando a peteca acima da rede para a quadra adversária.
- **Recepção do Saque:** A recepção deve ser feita de forma direta, sem segurar ou empurrar a peteca.

3. Disputas e Condições de Vitória:

- Uma partida é vencida quando uma equipe/jogador vence **2 dos 3 sets**.
- Em caso de empate (1 set para cada lado), o terceiro set decide a partida.

4. Troca de Lado:

- Os jogadores/equipes trocam de lado ao final de cada set.

5. Erros Comuns e Infrações:

- Encostar na rede.
- Sacar fora da área determinada.
- Segurar ou empurrar a peteca ao invés de golpear.

6. Conduta Esportiva:

- O respeito entre os jogadores, árbitros e o espírito esportivo são primordiais. Infrações graves poderão resultar em desclassificação.

7. Considerações Finais:

- Em caso de dúvidas ou disputa, a decisão final será do árbitro designado para a partida.

- 8. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

CÓDIGO DISCIPLINAR:

1. Princípios Gerais:

- Todos os participantes devem atuar com respeito, integridade e espírito esportivo durante as competições.
- É dever de cada atleta conhecer e cumprir o regulamento das modalidades em que estiver participando.

2. Conduta Irregular e Penalidades:

- Infrações às Regras da Competição:
 - Caso um atleta ou equipe jogue de forma irregular, contrariando as regras estabelecidas no regulamento específico da modalidade, a equipe será desclassificada da competição.

- Advertências e Cartões:

- Caso um atleta receba um cartão (amarelo ou vermelho) por má conduta, atitudes antidesportivas ou infrações graves, ele deve ajustar sua postura imediatamente para evitar penalidades mais severas.

3. Suspensão por Conduta Recorrente:

- Se um atleta que já recebeu cartão continuar a jogar de forma irregular, ele será automaticamente suspenso da competição e não poderá mais participar de nenhuma outra modalidade.

4. Desclassificação por Conduta Grave:

- Atitudes como agressão, insultos, ou qualquer comportamento que desrespeite árbitros, adversários, organizadores ou colegas resultará na desclassificação imediata da equipe e na suspensão do atleta envolvido.

5. Apelações e Decisões Finais:

- Decisões sobre desclassificações e suspensões são irrevogáveis e serão tomadas pela

comissão organizadora do evento.

- Em caso de dúvidas ou disputas, a decisão final será da comissão organizadora.

6. Considerações Finais:

- O objetivo da OLIENT é promover a integração, o respeito e o espírito de equipe. Infrações ao espírito esportivo não serão toleradas.

NORMAS GERAIS:

1- A participação nos jogos deverá ser proporcional para todos os alunos da equipe:

2- Caixas de som no Centro Esportivo serão permitidas somente após às 8h. Obs: As músicas não poderão atrapalhar as equipes adversárias e o som principal do evento, além de não conter letras de cunho ofensivo ou inapropriadas. 5-

3- É proibido levar qualquer tipo de coolers, caixa de isopor ou similares.

4- Não é permitido ficar sem camisa durante todo o evento e/ou utilizar trajes curtos ou inapropriados para o objetivo do evento.

5- Os casos omissos serão julgados pelo comitê organizador que contará com a participação de professores e coordenação pedagógica.

Obs: Somente poderão participar da OLIENT e permanecer nas dependências do colégio os alunos regularmente matriculados no Colégio NovosTempos.