



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE ENSINO MÉDIO

Regulamento Geral

“Na Rede” – Jogos Escolares da Rede Estadual/ES

2023

GOVERNADOR DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
RENATO CASAGRANDE

VICE-GOVERNADOR DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
RICARDO DE REZANDE FERRAÇO

SECRETÁRIO DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
VITOR AMORIM DE ÂNGELO

SUBSECRETÁRIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
ANDRÉA GUZZO PÉREIRA

GERÊNCIA DE ENSINO MÉDIO
ENDY DE ALBUQUERQUE SILVA

COORDENAÇÃO CENTRAL
DEBORAH FARAGÓ DE SOUZA
GUILHERME GOMES PASSABÃO TRÉS
LUIZ ROBERTO GOMES

COORDENAÇÃO REGIONAL

SRE AFONSO CLAUDIO – HEVERTON FILIPE GOMES DAZILIO
SRE BARRA DE SÃO FRANCISCO – GEANNE DARCY DE VETE ALVES NOGUEIRA
SRE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM – CELEIDA CHAMÃO DE MEDEIROS
SRE CARAPINA – RODRIGO DE SOUZA SIMÕES NUNES
SRE CARIACICA – CAROLINA JULIA PINTO DOS SANTOS
SRE COLATINA – ANTÔNIO MARCOS MAIFREDI
SRE GUAÇUÍ – GILVAN RODOLPHO QUEDEVE
SRE LINHARES – LEILA PINTO RODRIGUES
SRE NOVA VENÉCIA – ADRIANA BONATTO MERLO
SRE SÃO MATEUS – JAÍLSON MAURÍCIO PINTO
SRE VILA VELHA – TIAGO GUERÇON DA SILVA



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE ENSINO MÉDIO

ÍNDICE

REGULAMENTO

APRESENTAÇÃO	4
TÍTULO I – DA ORGANIZAÇÃO	5
TÍTULO II - DAS RESPONSABILIDADES E COMPETÊNCIAS.....	6
TÍTULO III – DOS PARTICIPANTES.....	8
TÍTULO IV - DAS ETAPAS.....	8
TÍTULO V - DAS INSCRIÇÕES.....	10
TÍTULO VI - DA COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES PARA A ETAPA FINAL.....	12
TITULO VII - DA ABERTURA E ENCERRAMENTO DOS JOGOS NA REDE	15
TITULO VIII - DA PREMIAÇÃO.....	15
TÍTULO IX - DOS PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES.....	15
TÍTULO X - DAS RESPONSABILIDADES	16
TÍTULO XI - DOS RECURSOS	17
TÍTULO XII - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS.....	17
BASQUETEBOL.....	18
FUTSAL.....	21
HANDEBOL.....	25
VOLEIBOL.....	28
XADREZ.....	31
TÍTULO XIV – DO UNIFORME.....	33
TÍTULO XV - DA ELABORAÇÃO DA TABELA.....	33
TÍTULO XVI - DA REALIZAÇÃO	33
TÍTULO XVII – DO CALENDÁRIO DOS JOGOS	33
TÍTULO XVIII - DA AVALIAÇÃO.....	34



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE ENSINO MÉDIO

Anexos

ANEXO I – MODELO DE RELATÓRIO

ANEXO II – CALENDÁRIO OFICIAL

ANEXO III - FICHA COLETIVA

ANEXO IV – FICHA DE INSCRIÇÃO DO XADREZ

ANEXO V – MAPA DO XADREZ

ANEXO VI – FICHA INDIVIDUAL DE INSCRIÇÃO



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE ENSINO MÉDIO

APRESENTAÇÃO

Os Jogos Escolares na Rede Estadual têm como objetivo possibilitar aos estudantes das escolas de Ensino Médio da rede estadual de educação uma prática de jogos e atividades esportivas e culturais, numa perspectiva da cultura corporal do movimento, visando à formação para a cidadania, tendo em vista ampliar e sistematizar seus conhecimentos sobre os esportes para além dos seus aspectos técnicos e táticos.

No âmbito da Educação Física Escolar é fundamental destacar o caráter pedagógico dos esportes que têm como finalidade a formação integral do ser humano e não apenas revelar talentos e formar atletas de alto nível, ainda que esses sejam objetivos importantes. Sendo assim, é necessário rever nossas propostas a respeito das práticas esportivas que vêm sendo desenvolvidas apresentando alternativas didático-metodológicas que possibilitem resgatar o caráter lúdico do movimento humano, tendo o esporte como um meio de socialização que contribui para o pleno exercício da cidadania.

Nesse sentido, torna-se necessário atrelar a proposta de jogos escolares ao conhecimento historicamente elaborado na área da cultura corporal de movimento, compreendendo-se a instituição esportiva como um dos elementos que compõem o amplo leque de atividades físicas que, por seu caráter histórico, tem a capacidade de mobilizar e de integrar a participação de diferentes grupos sociais. Como ressalta Nascimento (2007), os jogos devem ser articulados ao processo ensino-aprendizagem de forma a permitir ao aluno a percepção da natureza histórica dos conteúdos (...), a fim de despertar-lhe o entendimento de suas possibilidades de intervenção nos rumos da sua vida individual e social, contrapondo-se a uma abordagem unicamente vinculada ao desenvolvimento da aptidão física.

Na perspectiva da cultura corporal do movimento, os jogos são concebidos como elemento integrador das múltiplas dimensões da vida humana como a intelectual, a biofisiológica e a sociocultural, contribuindo para construção da cidadania de todos os envolvidos, durante a realização dos jogos. Os jogos trabalhados com esses objetivos estarão, de fato,



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL
GERÊNCIA DE ENSINO MÉDIO**

contribuindo para o desenvolvimento do ideal olímpico cujo objetivo é a construção de um mundo melhor, livre de qualquer tipo de discriminação, fraterno, solidário e mais harmônico.



TÍTULO I – DA ORGANIZAÇÃO

Art.1º. A estrutura organizacional dos Jogos Na Rede será constituída de:

- a) Comissão de Honra;
- b) Comissão Organizadora;
- c) Coordenação Central;
- d) Coordenação Regional;
- e) Coordenação Técnica do Regulamento;
- f) Comissão Disciplinar.

§ 1º A Comissão de Honra é composta pelo Governador do Estado, Secretário da Educação, Secretário de Esportes e Superintendentes Regionais de Educação;

§ 2º A Comissão Organizadora é composta pelos membros da Coordenação Central e pelos membros da Coordenação Regional;

§ 3º A Coordenação Central é composta pelo Coordenador Geral dos Jogos Na Rede e os técnicos que a compõem a Gerência de Ensino Médio;

§ 4º A Coordenação Regional é composta pelos coordenadores técnicos de cada SRE;

§ 5º A Coordenação Técnica da Comissão Regional é composta por 1 (um) técnico da Comissão Central (quando presente) e por, no mínimo, 2 (dois) membros da Comissão Regional;

§ 6º – Para as etapas regionais, a Comissão Disciplinar será constituída pelo Superintendente, pelo coordenador técnico da SRE, 1 (um) supervisor escolar da SRE e técnico da Gerência de Ensino Médio - Sedu Central. Para a etapa final, a Comissão disciplinar será constituída por cinco membros entre técnicos da Gerência de Ensino Médio, supervisores escolares e apoios administrativos e operacionais.

Art. 2º. Os membros dessas comissões terão funções legislativas e executivas, e as decisões, quando necessárias, serão tomadas com maioria simples, observando-se o regime democrático no qual cada representante terá direito a voto unitário.

Parágrafo Único – Os membros das comissões deverão se apropriar deste regulamento.

Art. 3º. Antecedendo as competições, serão realizadas palestras técnicas e reuniões técnicas com os diretores, pedagogos e professores das escolas participantes sob a orientação do coordenador dos Jogos Na Rede da etapa regional, com a finalidade de apresentar o calendário das ações, dirimir dúvidas sobre o regulamento, acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos durante a competição e realizar sorteio das chaves, a fim de adequar os jogos às suas reais finalidades, bem como às peculiaridades da região.

§1º A **palestra técnica** deverá tratar dos principais pontos contidos neste regulamento e deverá ser realizado com antecedência mínima de **90 dias** corridos antes da data prevista para o início da etapa regional.



§2º A **reunião técnica** deverá tratar das confirmações das adesões por modalidade e categoria esportiva, sorteios das chaves, elaboração da tabela de jogos e demais orientações encaminhadas pela Sedu e deverá ser realizada com antecedência mínima de **45 dias** corridos antes da data prevista para o início da etapa regional.

§3º A **SRE** deverá encaminhar a tabela e a chave de jogos em até **15 dias** corridos antes da data prevista para o início da etapa regional.

Art. 4º. A Coordenação Regional poderá prever na tabela dos jogos de sua SRE um horário para que sejam desenvolvidas as atividades culturais durante as ações esportivas.

Art. 5º. A Coordenação Regional atuará nas fases regionais e na Etapa Final, em consonância com a Comissão Disciplinar, de acordo com o disposto deste regulamento.

§ 1º – Em caso de sanções, as Coordenações Regionais encaminharão seus relatórios para a Coordenação Central, devendo constar também fotos/elementos comprobatórios, em até 5 (cinco) dias úteis após o término da etapa.

§ 2º Serão considerados, para apoio das decisões da Comissão Disciplinar e para apurar responsabilidades de todos envolvidos no contexto dos Jogos na Rede, nesta ordem de prioridade:

- a) Regimento Comum das Escolas da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo;
- b) Regime Jurídico dos Servidores Públicos Cíveis do Estado do Espírito Santo.;
- c) Regulamento Geral dos Jogos na Rede;
- d) Regulamentos Específicos de cada modalidade em questão;
- e) Código Brasileiro da Justiça Desportiva (CBJD).

TÍTULO II - DAS RESPONSABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Art.6º. Para todos os fins, os participantes dos Jogos Na Rede deverão ser conhecedores deste Regulamento, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

§ Único Complementará este regulamento as normas específicas baixadas pela Coordenação Central dos Jogos Na Rede, bem como os regulamentos específicos das modalidades, podendo haver alterações nas regras oficiais de cada modalidade.

Art. 7º. Competências:

§ 1º – À Comissão de Honra caberá:

1. Comparecer às reuniões quando convidada;
2. Contribuir para a realização da competição, bem como sua divulgação;
3. Participar das solenidades da competição, abertura e encerramento.

§ 2º – À Coordenação Central caberá:

1. Ordenar e supervisionar a execução do evento;



2. Estimular a participação das escolas públicas, fazendo uso dos meios de divulgação ao seu alcance;
3. Viabilizar, por meio de projeto básico, recursos financeiros para a execução dos jogos;
4. Nomear tantas comissões e subcomissões quantas forem necessárias para a realização dos jogos;
5. Fiscalizar o cumprimento deste regulamento e as demais normas que venham a ser estabelecidas;
6. Aprovar o Calendário Geral, tabelas, horários e locais das competições;
7. Disponibilizar nova data, em caso de não realização de uma partida, ou de uma prova desportiva por motivos superiores;
8. Elaborar o relatório final do evento;
9. Promover e organizar reuniões técnicas com os coordenadores técnicos;
10. Redigir convites, ofícios, cartas e demais documentos;
11. Encaminhar via ofício aos órgãos competentes solicitações de interdição de vias públicas, de segurança para cerimônias de abertura e encerramento oficial;
12. Determinar às coordenações os prazos e datas de apresentação de qualquer relatório e outras atividades pertinentes ao evento;
13. Confeccionar os materiais promocionais dos eventos (impressos, camisetas, *banners*, *backdrops* e outros).

§ 3º – À Coordenação Regional caberá:

1. Apropriar-se, cumprir e fazer cumprir o Regulamento Geral dos Jogos Na Rede.
2. Elaborar a programação (tabela dos jogos e apresentações culturais) da competição na respectiva SRE;
3. Fazer inspeções na infraestrutura do evento juntamente com a contratada;
4. Definir as instalações desportivas a serem utilizadas durante os jogos de sua etapa;
5. Requerer, por meio de ofício, as instalações desportivas a serem utilizadas durante os jogos;
6. Encaminhar via ofício aos órgãos competentes solicitações de interdição de vias públicas, de segurança para cerimônias de abertura e entregas de premiação em todos os locais de realização dos jogos;
7. Elaborar convites, ofícios, cartas e demais documentos que forem necessários;
8. Acompanhar o andamento das ações do Título IV;
9. Promover e coordenar as palestras técnicas e as reuniões técnicas para seus professores dando plena consciência das responsabilidades que estão assumindo perante sua equipe;
10. Encaminhar à Comissão Disciplinar as transgressões relativas às indisciplinas cometidas no decorrer dos jogos por alunos/atletas, técnicos e torcida ou qualquer pessoa ligada direta ou indiretamente aos jogos, registradas em súmulas pelos árbitros ou documentos similares;
11. Assessorar e acompanhar a coordenação técnica dos jogos;
12. Acompanhar a entrega da documentação dos alunos/atletas inscritos, de acordo com o previsto nos artigos desse regulamento;
13. Encaminhamento de alunos/atletas para atendimentos de urgência médica quando necessário;
14. Decidir quanto às consequências técnicas das interrupções de partidas ou provas, determinadas pelos árbitros;
Prestar esclarecimentos à Organização em assuntos referentes a questões técnicas;
15. Enviar relatório (digitalizado e com fotos) de sua etapa e outro da etapa final, em até 5 (cinco) dias úteis após o término do evento (**ANEXO I**).



§ 4º – À Coordenação Técnica do Regulamento caberá:

1. Orientar e esclarecer quando solicitado pela Coordenação Regional e/ou Central acerca do conteúdo desse regulamento;
2. Avaliar anualmente o conteúdo desse regulamento;
3. Participar, quando solicitado, das palestras técnicas e reuniões técnicas com autorização da Coordenação Central.

§ 5º – À Comissão Disciplinar caberá:

1. Analisar e aplicar sanções imediatas decorrentes de infrações cometidas contra as regras oficiais, o Regulamento Geral, as normas de conduta e o Regimento Escolar pelos participantes nos jogos;
2. Aplicar penas educativas e disciplinares às pessoas de responsabilidade definidas ou alunos/atletas pertencentes às delegações inscritas que tenham incorrido em infrações;
3. Analisar e deferir ou não os recursos apresentados pelas escolas.

TÍTULO III – DOS PARTICIPANTES

Art. 8º Estudantes do Ensino Médio regular com até 18 anos, **nascidos a partir do ano de 2005**, devidamente matriculados nas unidades escolares da rede estadual pública de ensino do Espírito Santo, de ambos os sexos que estejam frequentando **REGULARMENTE** as aulas e atendendo o percentual mínimo de frequência estabelecido no Regimento Escolar, Art. Nº. 109, capítulo nº. III Título VII, além de estarem matriculados no mínimo de 04 meses na respectiva unidade escolar até o dia da competição.

§ 1º Há exceção para alunos que venham transferidos de outros municípios, mesmo que dentro da mesma SRE, por motivo de mudança, acompanhado da família, até 30 dias antes do início da competição e que não tenham participado dos Jogos Na Rede pela escola de origem no mesmo ano.

§ 2º Alunos residentes no município mantidos por projetos esportivos desenvolvidos e/ou patrocinados por órgão públicos ou privados, só participarão dos Jogos Na Rede se comprovarem que estão matriculados há 2 (dois) anos, no mínimo, na unidade de ensino para a qual competirão, completados até a data do início dos Jogos de sua SRE.

§ 3º Considera-se o início dos Jogos, o 1º dia de competição das modalidades coletivas e individuais de cada SRE, de acordo com o calendário e a tabela de jogos.

§ 4º Para o xadrez serão consideradas as datas de realização previstas em seus Polos.

TÍTULO IV - DAS ETAPAS

Art. 9º. Os Jogos Na Rede acontecerão em duas etapas:

1ª. Etapa Regional:



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

- a) Os jogos acontecerão em cada uma das 11 (onze) SREs, no período estabelecido no calendário oficial (ANEXO II) com as modalidades de futsal e voleibol onde os campeões em cada modalidade e naipes passarão para a Etapa Final.
- b) As modalidades de basquetebol, handebol e xadrez serão disputadas em polos formados por mais de uma SRE e somente o campeão de cada modalidade e naipes de cada polo passará para a Etapa Final.

Polo Basquetebol e Xadrez

POLO	S.R.E.
Norte 1	São Mateus, Barra de São Francisco e Nova Venécia
Norte 2	Linhares e Colatina
Central 1	Carapina e Vila Velha
Central 2	Afonso Cláudio e Cariacica
Sul	Cachoeiro de Itapemirim e Guaçuí

Polo Handebol

POLO	S.R.E.
Norte 1	Barra de São Francisco, Nova Venécia e São Mateus
Norte 2	Colatina e Linhares
Central 1	Carapina e Vila Velha
Central 2	Cariacica e Afonso Cláudio
Sul	Guaçuí e Cachoeiro de Itapemirim

Parágrafo único: A definição de polo está condicionada ao número de escolas inscritas por modalidade. Sendo avaliado e reorganizado anualmente a critério da Coordenação Central.

2ª Etapa Final: Nesta etapa participarão os campeões das SREs e dos polos regionais, dos quais sairão os campeões estaduais.

§ único: Na etapa final os professores deverão estar devidamente trajados conforme Regimento Comum das Escolas da Rede Estadual de Ensino do Estado do Espírito Santo em seu Art. 71, inciso XIV.

Art. 10. Os Jogos Na Rede acontecerão nas seguintes modalidades:

- a) Basquetebol masculino e feminino;
- b) Futsal masculino e feminino;
- c) Handebol masculino e feminino;
- d) Voleibol masculino e feminino;
- e) Xadrez masculino e feminino.

§ 1º Cada estudante poderá participar de apenas uma modalidade esportiva devendo optar por voleibol, basquetebol, futsal, handebol ou xadrez.

§ 2º O estudante que participar de uma modalidade coletiva ou individual na etapa regional não poderá fazer uma nova opção e participar da etapa final em outra modalidade.



§ 3º Atividades Socioculturais – Cada regional poderá programar durante os Jogos Na Rede em sua SRE atividades que envolvam as diferentes manifestações da cultura corporal integrando as diversas áreas de conhecimento do currículo escolar. Essas atividades poderão ser organizadas em forma de festivais, oficinas, apresentação de músicas, danças, teatros, exposição de artes visuais entre outras atividades culturais, sem cunho competitivo e deverá compor o quadro das modalidades inscritas.

TÍTULO V - DAS INSCRIÇÕES

Art. 11. As inscrições das unidades escolares acontecerão da seguinte forma:

1º Passo: Adesão das escolas aos Jogos Na Rede em período estabelecido pela Sedu, com a indicação de quais modalidades/naipes em que se pretende participar, conforme critérios estabelecidos no instrumento de adesão.

2º Passo: Confirmação mediante ofício assinado pelo Diretor e ou pelo secretário da escola, em papel timbrado e carimbado, contendo as modalidades/naipes em que vai participar, podendo substituir até duas em relação ao indicado na adesão, dirigido à Coordenação Regional.

§ 1º: A não participação da escola nas modalidades em que fez a adesão aos Jogos Na Rede acarretará em sua suspensão, nos jogos do ano seguinte.

§ 2º A Ficha Coletiva (ANEXO III), Ficha de Inscrição do Xadrez (ANEXO IV), Mapa do Xadrez (ANEXO V) - dos alunos será entregue **15 dias antes do início da Etapa Regional para conferência de matrícula on-line**, contendo os seguintes dados:

- a) Carimbo da Escola;
- b) Nome completo do aluno e assinatura;
- c) Data de matrícula do aluno;
- d) Número do RA (Registro Acadêmico);
- e) Data de Nascimento;
- f) Nome da Unidade Escolar;
- g) Nome da modalidade;
- h) Número de documento com foto;
- i) Assinatura do Diretor.

§ 3º O professor deverá apresentar os seguintes documentos durante todas as etapas dos Jogos Na Rede:

a) Ficha Individual de Inscrição (ANEXO VI) do estudante devidamente preenchida, carimbada e assinada pelo Médico, Diretor e Pai e/ou Mãe e/ou responsável legal pelo estudante.

1. Caso o responsável legal não seja pai ou mãe, o professor deverá portar o documento de responsabilidade legal devidamente registrado em cartório.

2. No carimbo do médico deve constar o número da CRM.



3. Para os estudantes participantes da modalidade de xadrez é facultativa apresentação da declaração médica.

b) Exclusivamente para identificação do estudante, um dos seguintes documentos:

- I. Registro Geral (Carteira de Identidade);
 - II. Carteira de Trabalho, na versão física com foto;
 - III. Carteirinha de estudante do SEGES com foto e assinatura do diretor(a);
 - IV. Carteira de Identificação Estudantil (CIE), padronizada, no formato físico ou digital, conforme a portaria federal nº 1.773 de 18 de outubro de 2019;
 - V. Passaporte.
1. Os documentos a que se referem a alínea anterior permanecerão na mesa até o final da partida. Desses documentos mencionados não serão aceitos fotocópias, protocolos e outros tipos de documentos, mesmo que autenticado.

c) Ficha de matrícula *on-line* impressa.

d) Documento que comprove a transferência do aluno vindo de outro município dentro do prazo dos 30 dias, conforme art. nº 8, § 1º.

§ 4º Somente poderá exercer a função de técnico, o professor de Educação Física. Caso a escola tenha um “amigo da escola”, este não poderá se manifestar exercendo influência durante o jogo. Caso isso aconteça, será solicitada sua retirada do local onde está sendo realizado o mesmo.

§ 6º Os estudantes que apresentarem documentação com data de validade vencida poderão participar desde que estejam com o comprovante de renovação do mesmo, cujo prazo de retirada do documento original seja durante ou após a realização de sua etapa regional.

§ 7º Os estudantes que perderem ou tiverem seus documentos roubados poderão continuar participando dos jogos, desde que apresentem o Boletim de Ocorrência Policial juntamente com o protocolo para retirada de um novo documento, cujo prazo de retirada do documento original seja durante ou após a realização de sua etapa regional.

Art. 12. Não poderá haver substituições na Ficha Coletiva após sua entrega, visto que serão inscritos até 15 estudantes por modalidade.

§ 1º – Para a etapa final fica determinado que poderá haver substituição na Ficha Coletiva autorizada pelo Coordenador Regional, de até 03 (três) estudantes por modalidade nos casos de:

- a) Impossibilidade de participação por motivo de trabalho justificado por declaração assinada e carimbada pela empresa;
- b) Impossibilidade de participação por não autorização dos responsáveis pelo estudante, justificado pela declaração dos pais ou responsável legal;
- c) Impossibilidade de participação por motivo de concurso oficial devidamente comprovado;
- d) Impossibilidade de participação por motivos de saúde, justificado por atestado médico.

§ 2º Um estudante que participou de determinada modalidade na etapa regional não poderá, em hipótese alguma, substituir outro impossibilitado de participar da etapa final numa modalidade diferente.



Art. 13. Nenhum estudante poderá participar dos Jogos Na Rede sem que seu nome esteja incluído na ficha coletiva.

Art. 14. Na etapa regional será permitido no banco de reservas um (a) professor (a) de Educação Física e/ou um auxiliar técnico (a) que seja servidor que esteja em exercício na escola, maiores de idade, ambos com documento de identidade e contracheque, devendo constar na Ficha Coletiva, vestidos com calça comprida ou bermuda camisa (com manga) e tênis ou sapato.

Parágrafo Único: Para a etapa final será permitido no banco de reservas o professor (a) de Educação Física ou outro servidor indicado pelo chefe da delegação.

TÍTULO VI - DA COMPOSIÇÃO DAS DELEGAÇÕES PARA A ETAPA FINAL

Art. 15. Cada delegação participante será composta por estudantes, professores e dirigentes.

Parágrafo Único: Os dirigentes de cada delegação serão os coordenadores técnicos de cada SRE. Um desses coordenadores técnicos deverá assumir a função de chefe de delegação.

Art. 16. Ao chefe de delegação da SRE caberá:

- a) Representar oficialmente os integrantes de sua delegação perante à Coordenação Central dos Jogos Na Rede;
- b) Supervisionar a conduta dos componentes de sua delegação no local de hospedagem;
- c) Encaminhar para a Coordenação Central, dentro do prazo estabelecido, o número e os nomes de participantes de sua delegação;

Art. 17. O professor representante de cada equipe, além de suas funções específicas, caberá:

- a) Preservar juntamente com sua equipe os locais de competições, hospedagem, alimentação, transporte e demais ambientes onde comparecerem;
- b) Responsabilizar-se pelas avarias causadas pelos integrantes de sua equipe nos bens patrimoniais de que se utilizarem (locais de competição, hotéis, refeitório, transporte e outros);
- c) Encaminhar para a Coordenação Regional, dentro do prazo estabelecido, a confirmação da participação de sua equipe nesta etapa;
- d) Portar toda a documentação exigida na Etapa Regional, conforme regulamento, acrescido de autorização de viagem para o estudante, assinada pelo seu responsável (conforme, Título V, art. 11);



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

- e) Responsabilizar-se, quando solicitado, pela comprovação de toda e qualquer informação sobre os alunos/atletas pertencentes a sua equipe;
- f) Acompanhar sua equipe em todos os jogos ou provas programados, atividades culturais e também fora das áreas de competição;
- g) Garantir e certificar que sua equipe se recolha aos quartos respeitando o horário de silêncio determinado neste regulamento.

§ 1º Todo professor registrado como técnico (representante da equipe) em qualquer modalidade por uma escola poderá atuar como auxiliar técnico em outra equipe da mesma escola.

§ 2º Caso, no decorrer da competição, ficar o professor de Educação Física (técnico) impossibilitado de assumir o banco de reservas, o Diretor da Unidade de Ensino ou Coordenador Regional poderão substituí-lo.

§ 3º Não será permitida a ida do assistente técnico para as finais com recursos próprios.

Art. 18. A Etapa Final será realizada em dois momentos distintos, sendo o primeiro com a realização das competições de futsal, basquetebol e xadrez da Delegação I, e o segundo momento com a realização das competições de voleibol e handebol da Delegação II.

PROGRAMAÇÃO - ETAPA FINAL		
TURNO	MANHÃ	TARDE
DOMINGO	-	Chegada da Delegação I: equipes (Basquete, Futsal e Xadrez)
SEGUNDA	Fase classificatória	Fase classificatória
TERÇA	Fase classificatória	Semifinais
		Retorno da Delegação I: equipes (Basquete, Futsal e Xadrez)
QUARTA	3º/4º e finais	Chegada da Delegação II: equipes (Handebol e Voleibol)
QUINTA	Fase classificatória	Fase classificatória
SEXTA	Fase classificatória	Semifinais
SÁBADO	3º/4º e finais	Retorno da Delegação II: equipes (Handebol e Voleibol)

Art. 19 Cada delegação poderá ser composta pelo quantitativo de alunos/atletas, técnicos e dirigente, conforme tabela abaixo:

Quadro 1 – composição das delegações formadas pelas equipes de futsal, basquete e xadrez



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

DELEGAÇÃO I	FUTSAL	BASQUETE *	XADREZ*	TOTAL
ALUNOS	8	8	2	18
ALUNAS	8	8	2	18
PROFESSOR	2	2	0	4
DIRIGENTE	-	-	-	2
TOTAL GERAL				42
*Observação: farão parte da composição da delegação da regional somente as equipes de basquetebol e xadrez vencedoras do polo regional.				

Quadro 2 – composição das delegações formadas pelas equipes de voleibol, handebol e atletismo.

DELEGAÇÃO II	VOLEIBOL	HANDEBOL*	TOTAL
ALUNOS	10	10	20
ALUNAS	10	10	20
PROFESSOR	2	2	4
DIRIGENTE	-	-	2
TOTAL GERAL			46
*Observação: farão parte da composição da delegação da regional somente as equipes de handebol vencedoras do polo regional.			

§ 1º A Delegação I terá 20 integrantes, sendo composta pelas equipes campeãs do futsal, professores/técnicos de futsal e dirigentes.

§ 2º a Delegação II terá 24 integrantes, sendo composta pelas equipes campeãs de voleibol, professores/técnicos de voleibol e dirigentes.

§ 3º Caso a SRE tenha campeões nas modalidades de basquetebol, handebol e xadrez, estes serão acrescentados na delegação, conforme quadros acima.

§ 3º O chefe da Delegação Regional acompanhará os estudantes da modalidade de xadrez na Etapa Final.

§ 4º A Coordenação Regional terá até **30** dias corridos que antecede o início da Etapa Final dos Jogos Na Rede para encaminhar à Coordenação Central a relação e a quantidade completa das equipes que compõem a delegação de sua SRE que participará da Etapa Final.

§ 5º Se na Etapa Final uma equipe Campeã Regional ou dos polos fique impossibilitada de participar, fica classificada a outra equipe seguindo a ordem de classificação da respectiva modalidade/gênero.

Art. 19. Não será permitida a saída de estudantes durante a hospedagem na Etapa Final dos Jogos Na Rede.



§ 1º Em caso de necessidade, como recomendação médica, o estudante poderá se ausentar das dependências desde que acompanhado pelo professor.

§ 2º Em caso de os estudantes forem desautorizados a continuar participando da etapa final, os pais ou responsáveis legais terão de comparecer pessoalmente no local dos jogos e assinar um termo de responsabilidade.

§ 3º O professor ou responsável pelos alunos na Etapa Final dos Jogos Na Rede que se ausentar da hospedagem, em caso de necessidade, terá que se apresentar à Coordenação Central com um documento de identidade e assinar um termo de responsabilidade.

TITULO VII - DA ABERTURA E ENCERRAMENTO DOS JOGOS NA REDE

Art. 20. Poderão ser realizadas cerimônias de abertura e de encerramento, definidas pela Comissão Organizadora, que deverá comunicar com antecedência às escolas a forma e as datas de sua realização.

Art. 21. O número de alunos de cada escola que deverá participar da cerimônia de abertura e de encerramento será definido pela Coordenação Central. Os alunos deverão estar UNIFORMIZADOS.

TITULO VIII - DA PREMIAÇÃO

Art. 22. Encerrados os jogos nas Etapas regionais e na Etapa Final serão premiados as equipes e os atletas de acordo com as seguintes disposições:

- a) Com medalhas, os estudantes classificados em 1ºs, 2ºs e 3ºs lugares nas diversas modalidades e gêneros na fase Regional e 1ºs, 2ºs e 3ºs na Etapa Final.
- b) Com Troféus, as equipes classificadas em 1ºs, 2ºs e 3ºs lugares nas diversas modalidades e naipes, na fase Regional e na Etapa Final.

TÍTULO IX - DOS PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES

Art. 23. Todos os participantes dos Jogos Na Rede poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- a) Advertência;
- b) Censura escrita;
- c) Suspensão;
- d) Exclusão dos jogos.



Art. 24. Em caso de representações ou denúncias, durante a realização das etapas regionais, estas deverão ser encaminhadas a Coordenação Regional, que encaminhará à Comissão Disciplinar, que providenciará a sua apuração imediata, mediante averiguação dos fatos.

Art. 25. As sanções disciplinares serão aplicadas a critério exclusivo da Comissão Disciplinar, nos termos das disposições normativas elencadas no **§ 2º do Art. 5ª** deste regulamento.

Art. 26. As sanções disciplinares entrarão imediatamente em vigor e deverão ser imediatamente comunicadas ao professor, na etapa regional, e ao chefe de delegação, na etapa final, e terão de ser publicadas em boletim oficial dos Jogos Na Rede para ciência e cumprimento.

Art. 27. As sanções disciplinares terão vigência, de acordo com a codificação disciplinar.

TÍTULO X - DAS RESPONSABILIDADES

Art. 28. O professor responsável pelas equipes e o diretor escolar serão responsáveis por todos os atos que transgridam a prática sadia da atividade escolar esportiva e qualquer dano causado ao patrimônio público, a terceiros ou aos locais de disputa dos jogos por membros de sua delegação ou torcida, a partir do ato de inscrição de sua escola nos jogos.

Parágrafo Único: Durante a Etapa Final Estadual, os chefes de delegação das SREs serão responsáveis por responder perante a Coordenação Central por situações que transgridam a prática sadia da atividade escolar esportiva que poderiam ser evitadas.

Art. 29. Independentemente das demais sanções que poderão ser aplicadas pela Comissão Disciplinar, se no decorrer da competição for identificada a inscrição de equipe e/ou estudante de forma irregular, isto acarretará:

- a) Imediata eliminação da equipe;
- b) Anulação de todos os resultados obtidos ao longo da competição;
- c) Suspensão da [participação da equipe no ano seguinte;

Art. 30. É de responsabilidade do diretor de cada escola manter seus estudantes e torcida dentro dos padrões de respeito, de disciplina e de boa convivência.

Parágrafo Único É de responsabilidade de cada SRE estabelecer critérios de acesso aos locais de jogos nas etapas regionais.

Art. 31. Durante a etapa final, as escolas terão que respeitar os seguintes horários:

§ 1º Horário de recolhimento aos quartos: 22 horas. Horário de silêncio nos quartos: 23 horas;

§ 2º Após o horário de silêncio, não será permitido que os estudantes transitem nos corredores, saiam para beber água, solicitem e recebam alimentos, entre outros.



Art. 32. Em caso de indisciplina, a Comissão Disciplinar tomará as medidas cabíveis para assegurar o bom andamento dos jogos.

§ 1º Atitudes antidesportivas relatadas verbalmente ou em súmulas tais como: agressões físicas, verbais ou gestos obscenos a qualquer integrante dos Jogos Na Rede, bem como aos árbitros e à organização, inclusive as más condutas praticadas nas áreas de convivência, terão de ser encaminhadas à Comissão Disciplinar, que mediante a análise e apuração dos fatos e também de acordo com a gravidade destes, poderá aplicar penalidades individuais, às equipes e/ou às escolas envolvidas.

§ 2º Aplica-se esta disposição também a dirigentes e técnicos.

TÍTULO XI - DOS RECURSOS

Art. 33. A escola que se sentir prejudicada por irregularidades acontecidas durante o desenvolvimento dos jogos ou atividades recreativo-culturais poderá interpor recurso no prazo máximo de trinta minutos, após o término do mesmo.

Parágrafo Único: Para a modalidade de xadrez, os recursos terão de ser apresentados sempre por escrito imediatamente após a ocorrência ou logo depois do anúncio oficial do resultado da partida.

Art. 34. Os recursos terão de ser encaminhados ao Comissão Organizadora da respectiva regional, através do representante da instituição protestante, sempre por escrito em papel timbrado e com carimbo da escola, destinado a este fim e assinado pelo diretor ou professor/técnico da equipe.

§ 1º Para fim de que dispõe este artigo, os organizadores terão de assegurar que a hora do anúncio de todos os resultados seja registrada na súmula/boletim.

§ 2º No que diz respeito ao julgamento, a Comissão Disciplinar deverá analisar as súmulas, ouvir as partes envolvidas (árbitros, professores e outros), utilizar vídeos/imagens, etc. a fim de tomar as devidas providências disciplinares.

TÍTULO XII - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 35. Os jogos e atividades recreativo-culturais somente poderão ser adiados ou antecipados quando se tratar de interesse do próprio certame, a juízo exclusivo da Comissão Organizadora prevista neste regulamento.

Art. 36. A Comissão Organização não se responsabilizará pela continuidade do tratamento médico de acidentes de qualquer natureza, ocorrido com os participantes antes, durante e após os Jogos.

Todos os locais onde estiverem acontecendo os jogos deverão ter um (a) fisioterapeuta ou enfermeiro ou técnico em enfermagem para prestar os primeiros socorros e, se necessário, encaminhar o estudante a um pronto atendimento mais próximo previamente informado sobre a realização da competição.



Art. 37. A Comissão Organizadora poderá, anualmente, estabelecer novos critérios de identificação dos estudantes, através de instruções.

Art. 38. Serão expedidas normas complementares, sempre que houver necessidade de maiores esclarecimentos para a execução dos jogos.

Art. 39. Cabe aos poderes constituídos neste Regulamento Geral, interpretar e zelar pela execução dos artigos e itens do mesmo.

Art. 40. Uma equipe só poderá participar com o número de estudantes inferior ao mínimo estabelecido no regulamento específico das modalidades em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, entregue antes do início da partida, em ambos os casos, ocorridos durante o período da competição ou ainda em caso de suspensão automática de um dos componentes da equipe;

Art. 41. A ficha coletiva dos estudantes terá de ser entregue ao coordenador técnico de cada SRE em até 15 dias antes do início da competição na respectiva regional. Vinte minutos antes do horário previsto na tabela para início de cada partida, o (a) professor (a) técnico terá que entregar a relação nominal (pré-súmula) juntamente com documentação original do estudante exigida de acordo com o Regulamento Geral. Não serão permitidos fotocópias ou protocolos de documentos.

Art. 42. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário para o início do primeiro jogo do dia na modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado WO. A(s) equipe(s) ausente(s) será(ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos Na Rede no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Coordenação Central.

Parágrafo único: O WO somente será autorizado pela Coordenação Regional, nas etapas regionais ou pela Coordenação Central, na tapa final. Caso uma equipe acumule dois WO na competição a mesma estará desclassificada dos jogos.

Art. 43. O estudante poderá jogar de óculos de grau, porém a responsabilidade do mesmo por qualquer acidente deverá ser registrada em súmula e assinado pelo professor.

Art. 44. O professor ou responsável pelos alunos não poderá levar para as dependências da hospedagem bebidas alcoólicas ou qualquer tipo de substância ilícitas que possa causar danos aos alunos ou ao local da hospedagem, podendo responder pelos seus atos de acordo com a LC 46/94.

Art. 45. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos na Rede.

BASQUETEBOL

Art. 46. Cada escola poderá inscrever até 15 estudantes nas equipes nos gêneros masculino e feminino.



§ 1º Nas regionais considerando os 15 estudantes, terão de ser inscritos em súmula no mínimo 10 e no máximo 12 atletas em condições de jogo, que poderão ser alternados a cada partida.

§ 2º Na Etapa Final considerando os 15 estudantes, já inscritos na Etapa Regional, somente poderão ser inscritos 8 (oito) estudantes. Só poderá haver substituições na ficha coletiva em casos de doenças ou acidentes graves devidamente comprovados através de atestado médico e com a autorização do coordenador técnico de sua SRE, até a data prevista para a confirmação dos participantes da delegação.

§ 3º Uma equipe só poderá participar com o número inferior a 10 (dez) estudantes na Etapa Regional ou número inferior a 08 (oito) estudantes na Etapa Final em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, em ambos os casos, ocorridas durante a competição ou ainda em caso de suspensão automática em componente de equipe com somente 10 inscritos na Fase Regional ou 08 inscritos na Fase Final;

§ 4º A Ficha Coletiva dos alunos/atletas terá de ser entregue ao coordenador técnico de cada SRE, conforme previsto no Art. 11.

§ 5º É de responsabilidade do professor/técnico a entrega da relação nominal (pré-súmula) dos alunos escalados para cada partida, juntamente com os documentos originais à mesa com até 20 (vinte) minutos de antecedência do horário previsto na tabela.

Art. 47. Duração das partidas:

§ 1º O jogo consiste em 2 (dois) períodos de 20 minutos cada, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre eles. Cada período é dividido em 2 (dois) períodos (quarto de tempo) de 10 (dez) minutos, com intervalo de 1(um) minuto entre eles.

§ 2º A forma de disputa será dentro dos seguintes critérios:

- a) Durante os jogos, em momentos de lances livres o cronômetro deverá estar parado.
- b) Ao final do 4º (quarto) de tempo do jogo, os últimos 3 (três) minutos serão cronometrados (cronômetro parado).

Art. 48. Das substituições:

§ 1º Todos os estudantes inscritos em súmula deverão jogar no mínimo um quarto de tempo sem ser substituído e o máximo de três quarto de tempo, em cada partida, salvo em caso de contusão ou doença atestada pela equipe médica do evento. O estudante contundido não poderá retornar ao jogo.

§ 2º Quando um estudante estiver impossibilitado de continuar jogando devido a lesão ou doença, deve ser legalmente substituído. Se isto não for possível, a equipe terá direito de fazer uma substituição excepcional, ou seja, além dos limites do Regulamento.

§ 3º Uma substituição excepcional significa que qualquer estudante que não esteja em quadra na hora da lesão poderá substituir o estudante lesionado. Neste caso a equipe adversária, a partir deste momento poderá fazer uso da proporcionalidade de substituições.

Art. 49. Pedidos de Tempos:



§ 1º Cada equipe poderá ter 1 (um) pedido de tempo de 1 (um) minuto por quarto de tempo.

§ 2º O limite de faltas será de 5 (cinco) faltas coletivas para cada quarto de jogo.

Nota: As substituições obrigatórias levarão em consideração a proporcionalidade de estudantes em condição de jogo em ambas as equipes.

Art. 50. Durante os jogos poderão ser obedecidas às regras oficiais vigentes da CBB (Confederação Brasileira de Basquetebol), ressaltando-se o dispositivo dos demais artigos desse regulamento específico do Regulamento Geral, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas nesse documento legal.

Art. 51. Em caso de empate, durante o tempo regulamentar dos jogos, a decisão será realizada através de prorrogação de um tempo extra de 5 (cinco) minutos, sendo os dois minutos finais cronometrados. Permanecendo empate serão realizados tempos extras, até que se conheça o vencedor.

Parágrafo único: Cada equipe terá um pedido técnico extra de 30 (trinta) segundos, com cronômetro parado, durante a prorrogação.

Art. 52. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo da modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado **WO**. A(s) equipe(s) ausente(s) será(ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos Na Rede no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Coordenação Central.

Art. 53. As equipes terão de se apresentar devidamente uniformizadas (camisas com número, calções, meias ou meiões de tamanho e cor padronizados) sendo que a numeração das camisas pode ser de 00 a 99.

§ 1º A equipe deverá optar por usar meiões ou meias três/quartos sendo que todos os alunos/atletas estarão com as mesmas de cor e tamanhos padronizados.

§ 2º Se houver igualdade de cores de uniformes, a equipe que estiver à esquerda na tabela terá de providenciar a troca dos mesmos.

§ 3º Caso a escola necessite de usar o colete, como uniforme principal, deverá usar por baixo uma camisa padronizada.

Art. 54. Na Etapa Regional poderão permanecer no banco de reservas durante o jogo: o técnico, seu auxiliar, os alunos suplentes uniformizados e um médico previamente autorizado pela direção da escola.

Art. 55. Os critérios de disputa para os polos serão de acordo com o número de escolas participantes, e é de responsabilidade da Coordenação Regional da SRE sede do polo ou da Coordenação Geral o sorteio de chaves e elaboração da tabela de jogos.



§ 1º A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

Vitória – (3) três pontos;

Derrota – (1) um ponto;

Ausência (WO) – (-1) menos um ponto, considerando o melhor placar da chave, na fase (NO Basquete a súmula é fechada com o placar de 20 x 00).

Obs.: Como critério de desempate, nos casos de WO, será considerado **somente a pontuação da vitória obtida.**

§ 2º Critério de desempate:

1º - Confronto direto;

2º - Número de vitórias;

3º - Maior saldo de pontos;

4º - Maior número de pontos marcados;

5º - Menor número de pontos sofridos;

6º - Pontos average;

7º - Sorteio.

§ 3º Caso o empate se estabeleça entre três ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 56. Estarão automaticamente suspensos da próxima partida de suas respectivas equipes, independentes de outras penalidades, os jogadores, comissão técnica e dirigentes inscritos que tiverem sido expulsos.

§ 1º O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da escola, independente de comunicação oficial, e a indevida participação do estudante suspenso implicará na perda dos pontos deste jogo.

§ 2º Os documentos pessoais com foto ficarão na mesa durante o jogo, sendo de responsabilidade do representante de cada escola, após o término, comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula, bem como os documentos originais dos estudantes. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada, isenta o mesário de responsabilidade sobre os mesmos.

Art. 57. Recursos – conforme Título XI e seus artigos.

Art. 58. O aluno/atleta que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos jogos até o total cumprimento de sua pena.

Art. 59. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Na Rede.

FUTSAL

Art. 60. Cada escola poderá inscrever até 15 estudantes nas equipes nos gêneros masculino e feminino.



§ 1º Nas regionais considerando os 15 estudantes, terão de ser inscritos em súmula no mínimo 10 e no máximo 12 atletas em condições de jogo, que poderão ser alternados a cada partida.

§ 2º Na Etapa Final considerando os 15 estudantes, já inscritos na Etapa Regional, somente poderão ser inscritos 8 (oito) estudantes. Só poderá haver substituições na ficha coletiva em casos de doenças ou acidentes graves devidamente comprovados através de atestado médico e com a autorização do coordenador técnico de sua SRE, até a data prevista para a confirmação dos participantes da delegação.

§ 3º Uma equipe só poderá participar com o número inferior a 10 (dez) estudantes na Etapa Regional ou número inferior a 08 (oito) estudantes na Etapa Final em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, em ambos os casos, ocorridas durante a competição ou ainda em caso de suspensão automática em componente de equipe com somente 10 inscritos na Fase Regional ou 08 inscritos na Fase Final;

§ 4º A Ficha Coletiva dos alunos/atletas terá de ser entregue ao coordenador técnico de cada SRE, conforme previsto no Art. 11.

§ 5º É de responsabilidade do professor/técnico a entrega da relação nominal (pré-súmula) dos alunos escalados para cada partida, juntamente com os documentos originais à mesa com até 20 (vinte) minutos de antecedência do horário previsto na tabela.

Art. 61. Duração das partidas - O jogo consiste em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalos de 05 (cinco) minutos entre eles.

Naípe	Tempo	Intervalo	Tempo Técnico	Obs.
Masc.	02 x 15 min	05 minutos	1 pedido a cada período, cronômetro parado.	Tempo corrido, exceto nos Dois últimos minutos De jogo das finais, os quais serão cronometrados.
Fem.	02 x 15 min	05 minutos		

Art. 62. Das substituições:

§ 1º Nos 08 (oito) minutos iniciais do primeiro tempo da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão. O estudante contundido não poderá retornar à partida.

§ 2º No oitavo minuto teremos uma parada obrigatória no cronômetro, de 30 (trinta) segundos a 01 (um) minuto, onde os estudantes “reservas”, em condições de jogo, terão de substituir os atletas “titulares”, e não poderá haver substitutos até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão ou doença atestada pela equipe médica do evento. O estudante contundido não poderá retornar ao jogo. Os estudantes “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos outros que saíram do jogo.

§ 3º No 2º tempo as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial da CBFS.



§ 4º As substituições obrigatórias estabelecidas nos §§ 1º, 2º e 3º poderão levar em consideração a proporcionalidade de estudantes em condição de jogo em ambas as equipes.

Art. 63. Durante os jogos serão obedecidas às regras oficiais da CBFS (Confederação Brasileira de Futsal), ressaltando-se os dispositivos nos demais artigos deste Regulamento, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas neste documento legal.

Art. 64. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo da modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado WO. A(s) equipe(s) ausente(s) será(ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos Na Rede no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Coordenação Central.

Art. 65. As equipes terão de se apresentar devidamente uniformizadas (camisas com números, calções e meias padronizados). O aluno que estiver em jogo, obrigatoriamente, terá de usar caneleiras. Consideramos “em jogo” todos os alunos em quadra, incluindo os do banco de reservas.

§ 1º Se houver igualdade de cores de uniformes, a equipe que estiver à esquerda na tabela terá de providenciar a troca dos mesmos.

§ 2º Caso a escola necessite de usar o colete, como uniforme principal, deverá usar por baixo uma camisa de cor padrão.

§ 3º O uso de ataduras e/ou tornozeleiras apenas será permitido quando usadas sob o meião. Quanto à utilização de fitas, esparadrapos ou qualquer tipo de material para segurar o meião, este deverá ser da mesma cor, não descaracterizando o uniforme padrão da equipe.

§ 4º O jogador **poderá** se apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu uniforme, o *short* e camisa térmica **de qualquer cor, desde que não se sobreponha ao uniforme.**

a) A camisa térmica de manga comprida deverá ser da cor do uniforme ou de cor preta.

Art. 66. Na Etapa Regional poderão permanecer no banco de reservas durante o jogo: o técnico, seu auxiliar, os alunos suplentes uniformizados e um médico previamente autorizado pela direção da escola.

Art. 67. As normas de disputa para as etapas serão adotadas de acordo com o número de escolas participantes, observando que cada equipe jogue pelo menos 2 (duas) vezes, tanto na etapa Regional quanto na Etapa Final.

Art. 68. A partir da segunda fase, em caso de empate no tempo regulamentar, as partidas serão decididas por meio de 3 (três) tiros livres, cobrados da marca do pênalti, iniciadas pela equipe que estiver à esquerda da tabela. As cobranças terão de ser alternadas, cobradas



por atletas distintos, presentes em quadra e relacionados na súmula do jogo, exceto os expulsos e contundidos.

§ 1º Se ainda assim persistir o empate, a decisão será feita por meio de cobrança de 1 (um) tiro livre da marca do pênalti, alternadamente pelos alunos/atletas até que se conheça o vencedor.

§ 2º A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

Vitória – (3) três pontos.

Empate – (1) um ponto.

Derrota – (0) zero ponto.

Ausência (WO) – (-1) menos um ponto, considerando o melhor placar da chave, na fase.

§ 3º Em caso de empate pelo número de pontos conquistados terão de ser observados os seguintes critérios abaixo, pela ordem, para o desempate:

1º - Confronto direto.

2º - Maior saldo de gols.

3º - Maior número de gols marcados.

4º - Menor número de gols sofridos.

5º - Gols average.

6º - Menor número de cartões vermelhos.

7º - Menor número de cartões amarelos.

8º - Sorteio

§ 4º Caso o empate se estabeleça entre três ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

§ 5º Como critério de desempate, nos casos de WO, será considerado somente a pontuação da vitória obtida.

Art. 69. Dos cartões disciplinares:

- a) 2 (dois) cartões amarelos – suspensão por uma partida;
- b) 1 (um) cartão vermelho – suspensão por uma partida;
- c) Reincidência do cartão vermelho – eliminação da competição;
- d) Cartão vermelho – por agressão física e/ou verbal a quem seja - eliminação da competição.

§ 1º A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa. Os cartões recebidos na Fase Classificatória serão anulados para as fases seguintes, exceto no caso em que o estudante receba o 2º cartão amarelo ou o cartão vermelho no seu último jogo da Fase Classificatória. Assim esse estudante deverá, obrigatoriamente, cumprir a suspensão automática no próximo jogo. No caso o jogador que já tinha um cartão amarelo em jogo anterior e recebe outro amarelo e depois um vermelho direto, este fica suspenso por dois jogos.

§ 2º Os alunos punidos com o cartão vermelho terão de cumprir suspensão automática, no seu próximo jogo, independente da fase, quando necessário, e o relatório da arbitragem encaminhado à Comissão Disciplinar, para os demais enquadramentos, se for o caso.



a) O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da escola, independente de comunicação oficial. A indevida participação do estudante suspenso implicará na perda dos pontos deste jogo.

b) O representante de cada escola, após o término de seu jogo, terá de comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula, bem como os documentos originais dos atletas. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada, isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 70. Recursos – conforme Título XI, e seus artigos.

Art. 71. O estudante que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos jogos até o total cumprimento de sua pena.

Art. 72. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Na Rede.

HANDEBOL

Art. 73. Cada escola poderá inscrever até 15 estudantes nas equipes nos gêneros masculino e feminino.

§ 1º Nas Etapas regionais, considerando os 15 estudantes, terão de ser inscritos em súmula no mínimo 10 e no máximo 14 atletas em condições de jogo, que poderão ser alternados a cada partida. Cada equipe só poderá inscrever o máximo de 02 (dois) alunos-atletas como goleiro.

§ 2º Na Etapa Final considerando os 15, já inscritos na Etapa Regional, somente poderão ser inscritos 10 estudantes. Só poderá haver substituições, na Ficha Coletiva, em casos de doenças ou acidentes graves devidamente comprovados através de atestado médico e com a autorização do coordenador de sua SRE, até a data prevista para a confirmação dos participantes da delegação.

§ 3º Uma equipe só poderá participar com o número inferior a 10 (dez) estudantes em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, entregue antes do início da partida, em ambos os casos, ocorridos durante o certame ou ainda em caso de suspensão automática a componente de equipe com somente 10 (dez) inscritos.

§ 4º A Ficha Coletiva dos estudantes terá de ser entregue ao coordenador técnico de cada SRE, conforme previsto no Art. 11.

§ 5º É de responsabilidade do professor a entrega da relação nominal (pré-súmula) dos alunos escalados para cada partida, juntamente com os documentos originais à mesa com até 20 (vinte) minutos de antecedência do horário previsto na tabela.

Art. 74 – Duração das partidas - O jogo consiste em 2 (dois) tempos de 15 (quinze) minutos cada, com intervalos de 05 (cinco) minutos entre eles.

Naípe	Tempo	Intervalo	Tempo Técnico	Obs.
Masculino	02 x 15 min.	05 minutos	1 pedido a cada período.	Tempo
Feminino	02 x 15 min.	05 minutos	Cronômetro parado.	Corrido



Art. 75 – Das Substituições:

§ 1º Nos 08 (oito) minutos iniciais do primeiro tempo da partida, não poderá haver substituição, salvo em caso de contusão de atleta. O estudante contundido não poderá retornar à partida.

§ 2º No oitavo minuto haverá uma parada obrigatória no cronômetro, de 30 (trinta) segundos a 01 (um) minuto, onde todos os estudantes “reservas”, em condição de jogo, terão de substituir os “titulares”, e não poderá haver mais substituições até o final do 1º tempo, salvo em caso de contusão ou doença atestada pela equipe médica. O estudante contundido não poderá retornar ao jogo. Os estudantes “titulares” remanescentes na quadra de jogo poderão ser substituídos pelos que saíram do jogo.

§ 3º No 2º tempo as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial da CBHb.

§ 4º As substituições obrigatórias estabelecidas nos §§ 1º, 2º e 3º poderão levar em consideração a proporcionalidade de estudantes em condição de jogo em ambas as equipes.

Art. 76. Durante os jogos poderão ser obedecidas às regras oficiais da CBHb (Confederação Brasileira de Handebol), ressalvando-se o disposto nos demais artigos deste Regulamento, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas neste documento legal.

Art. 77. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo da modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado WO. A(s) equipe(s) ausente(s) será(ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos Na Rede no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Coordenação Central.

Art. 78. As equipes terão de se apresentar devidamente uniformizadas (camisas com número, calções, meias ou meióes de tamanho e cor padronizados).

§ 1º A equipe deverá optar por usar meióes ou meias três/quartos, sendo que todos os estudantes estarão com meias/meióes de cor e tamanhos padronizados.

§ 2º Se houver igualdade de cores de uniformes, a equipe que estiver à esquerda na tabela terá de providenciar a troca dos mesmos.

§ 3º Caso a escola necessite de usar o colete, como uniforme principal, deverá usar por baixo uma camisa padronizada.

§ 4º - A utilização de goleiro linha poderá ser feito a partir do segundo tempo.

§ 5º O jogador **poderá** se apresentar na quadra de jogo utilizando sob seu uniforme, o *short* e camisa térmico **de qualquer cor, desde que não se sobreponha ao uniforme.**

b) A camisa térmica de manga comprida deverá ser da cor do uniforme ou de cor preta.



Art. 79. Na etapa regional, poderão permanecer no banco de reservas, durante o jogo, o técnico, seu auxiliar, os alunos suplentes uniformizados e um médico previamente autorizado pela direção da escola.

Art. 80. As normas de disputa para as etapas serão adotadas de acordo com o número de escolas participantes, observando que cada equipe jogue pelo menos 2 (duas) vezes, tanto na etapa Regional quanto na Etapa Final.

Art. 81. A partir da segunda fase, em caso de empate no tempo regulamentar, as partidas serão decididas por meio de 3 (três) tiros de 7 metros, iniciados pela equipe que estiver à esquerda da tabela. As cobranças terão de ser alternadas, cobradas por atletas distintos, presentes em quadra e relacionados na súmula do jogo, exceto os desqualificados.

§ 1º Se ainda assim persistir o empate, a decisão será feita por meio de cobrança de 1 (um) tiro de 7 metros, alternadamente pelos alunos/atletas até que se conheça o vencedor.

§ 2º A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

Vitória – (3) três pontos.

Empate – (1) um ponto.

Derrota – (0) zero ponto.

Ausência (WO) – (-1) menos um ponto, considerando o melhor placar da chave, na fase.

§ 3º Em caso de empate pelo número de pontos conquistado, terão de ser observados os critérios abaixo, pela ordem para desempate.

1º - Confronto Direto.

2º - Maior Saldo de gols.

3º - Maior número de gols marcados.

4º - Menor número de gols sofridos.

5º - Gols average.

6º - Sorteio.

§ 4º Caso o empate se estabeleça entre três ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

§ 5º Como critério de desempate, nos casos de WO, será considerado somente a pontuação da vitória obtida.

Art. 82. O jogador ou inscrito que tiver sido expulso estará automaticamente suspenso da próxima partida de sua equipe, independente de outras penalidades.

§ 1º O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da escola, independente de comunicação oficial a indevida participação do estudante suspenso implicará na perda dos pontos desse jogo.

§ 2º O representante de cada escola, após o término de seu jogo, terá de comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula, bem como os documentos originais dos atletas. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada, isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.



Art. 83. Recursos, conforme Título XI e seus artigos.

Art. 84. O estudante que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos Jogos Na Rede até o total cumprimento de sua pena.

Art. 85. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Na Rede.

VOLEIBOL

Art. 86. Cada escola poderá inscrever até 15 estudantes nas equipes nos gêneros masculino e feminino.

§ 1º Nas Regionais considerando os 15 estudantes, terão de ser inscritos em súmula no mínimo 10 e no máximo 12 estudantes em condições de jogo, que poderão ser alternados a cada partida.

§ 2º Para a etapa regional, se uma equipe optar por utilizar o líbero serão necessários 12 estudantes em súmula e em quadra.

I – Só será permitida a inscrição de um líbero.

II – As equipes que optarem pela utilização do líbero deverão garantir a efetiva participação dele durante o jogo.

§ 3º Na Etapa Final considerando os 15 estudantes já inscritos na Etapa Regional, somente poderão ser inscritos 10 estudantes, podendo ser 1(um) deles o líbero. Só poderá haver substituições, na Ficha Coletiva, em casos de doenças ou acidentes graves devidamente comprovados por atestado médico e com a autorização do coordenador de sua SRE, até a data prevista para a confirmação dos participantes da delegação.

§ 4º Uma equipe só poderá participar com o número inferior a 10 (dez) estudantes em caso de doença ou contusões comprovadas por atestado médico, em ambos os casos, ocorridas durante a competição ou ainda em caso de suspensão automática em componente de equipe com somente 10 inscritos;

§ 5º A Ficha Coletiva dos estudantes terá de ser entregue ao coordenador de cada SRE, conforme previsto no Art. 11.

§ 6º É de responsabilidade do professor a entrega da relação nominal (pré-súmula) dos alunos escalados para cada partida, juntamente com os documentos originais à mesa com até 20 minutos de antecedência do horário previsto na tabela.

Art. 87. Forma de disputa: as partidas serão realizadas em 2 (dois) sets vencedores de 25 (vinte e cinco) pontos em sistema de *rally* (ponto corrido) com 2 pedidos de tempo de 30 (trinta) segundos em cada set para cada equipe.

Art. 88. Das substituições:

§ 1º No primeiro set, não poderá haver substituição até o 16º ponto de uma das equipes. Haverá nesse momento uma parada técnica, onde os jogadores reservas, de ambas as equipes, deverão entrar em quadra e não poderão ser substituídos até o final deste set,



salvo em caso de contusão ou doença atestada pela equipe médica do evento. Neste caso ocorrerá uma substituição excepcional sendo que o atleta contundido não poderá retornar ao jogo e a equipe adversária poderá respeitar a proporcionalidade de atletas nas suas substituições. No voleibol não poderá haver substituição de atletas remanescentes.

§ 2º No segundo *set* e no *set* decisivo, as substituições estarão liberadas, seguindo a regra oficial da CBV.

§ 3º Se houver a necessidade da disputa do *set* decisivo, esse será disputado em sistema de *tie-break*, sendo permitida utilização de quaisquer jogadores inscritos em súmula.

Nota: As substituições obrigatórias estabelecidas no § 1º do Art. 100 levarão em consideração a proporcionalidade de estudantes em condição de jogo em ambas as equipes e a ocorrência de líbero em uma das equipes.

Art. 89. Durante os jogos poderão ser obedecidos às regras oficiais vigentes da CBV (Confederação Brasileira de Voleibol) ressaltando-se o dispositivo dos demais artigos deste Regulamento, submetendo-se assim, sem reserva alguma, a todas as consequências advindas das normas estabelecidas neste documento legal.

Art. 90. A Coordenação Regional poderá pedir 15 (quinze) minutos de tolerância, quando necessário, para o início do primeiro jogo da modalidade previsto na tabela. Quando uma das equipes ou ambas não se apresentarem em condições para a realização da partida será considerado WO. A(s) equipe(s) ausente(s) será(ão) automaticamente suspensa(s) dos Jogos Na Rede no ano seguinte caso não apresente(m) uma justificativa plausível de acordo com análise da Coordenação Central.

Art. 91. As equipes terão de se apresentar devidamente uniformizadas (camisas com número, calções, meias ou meióes de tamanho e cor padronizados).

§ 1º A equipe deverá optar por usar meióes ou meias três/quartos sendo que todos os alunos/atletas estarão com meias/meióes de cor e tamanhos padronizados.

§ 2º Se houver igualdade de cores de uniformes, a equipe que estiver à esquerda na tabela terá de providenciar a troca dos mesmos.

§ 3º Caso a escola necessite de usar o colete, como uniforme principal, deverá usar por baixo uma camisa padronizada.

Art. 92. Poderão permanecer no banco de reservas durante o jogo, o professor, seu auxiliar e os alunos suplentes uniformizados e um médico previamente autorizado pela direção da escola.

Art. 93. As normas de disputa para as etapas serão adotadas de acordo com o número de escolas participantes, observando que cada equipe jogue pelo menos 2 (duas) vezes, tanto na etapa Regional quanto na Etapa Final.

§ 1º A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

Vitória 2x0 – 3 (três) pontos.



Vitória 2x1 – 2 (dois) pontos

Vitória por WO – será considerado o melhor placar da chave, na fase.

Derrota 1x2 – 1 (um) ponto

Derrota 0x2 – 0 (um) ponto.

Ausência (WO) – (-1) ponto, considerando o melhor placar da chave, na fase.

§ 2º Critério de desempate.

1º - **Confronto direto.**

2º - **Sets average.**

3º - **Ponto average.**

4º - **Saldo de sets.**

5º - **Saldo de pontos.**

6º - **Menor número de cartões vermelhos.**

7º - **Menor número de cartões amarelos.**

8º - **Sorteio.**

§ 3º Caso o empate se estabeleça entre três ou mais equipes, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

§ 4º Como critério de desempate, nos casos de WO, será considerado somente a pontuação da vitória obtida.

Art. 94. Estarão automaticamente suspensos da próxima partida, de seus respectivos times, independentes de outras penalidades, os jogadores ou inscritos que tiverem sido desqualificados de uma partida.

Parágrafo único: Os alunos punidos com desqualificação terão de cumprir suspensão automática, no seu próximo jogo, independente da fase, quando necessário, e o relatório da arbitragem encaminhado à Comissão Disciplinar, para os demais enquadramentos, se for o caso.

a) O cumprimento da suspensão automática é de responsabilidade exclusiva da escola, independente de comunicação oficial, a indevida participação do atleta suspenso implicará na perda dos pontos deste jogo.

b) O representante de cada escola, após o término de seu jogo, terá de comparecer à mesa para retirar a cópia da súmula, bem como os documentos originais dos atletas. O não comparecimento após iniciado o próximo jogo da rodada isenta o mesário de responsabilidade sobre a mesma.

Art. 95. Recursos - conforme Título XI e seus artigos.

Art. 96. O estudante que estiver cumprindo penas disciplinares estará impedido de participar dos Jogos Na Rede até o total cumprimento de sua pena.

Art. 97. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Na Rede.



XADREZ

Art. 98. A Competição de Xadrez poderá ser realizada de acordo com as regras oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE), adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), salvo o estabelecido neste Regulamento.

Art. 99. Para a etapa regional cada escola poderá inscrever 1 (um) professor e até 2 estudantes no gênero masculino e até 2 estudantes no gênero feminino.

Parágrafo único: Participarão da fase final os primeiros e segundos colocados de cada gênero, da etapa regional.

Art. 100. O estudante deverá comparecer ao local de competição com antecedência e devidamente uniformizado. Para ter condição de participação, antes do início de cada rodada, deverá apresentar sua credencial à equipe de arbitragem.

§ 1º Os estudantes deverão estar uniformizados com camisas, podendo ser o uniforme escolar, bermuda ou calça, tênis ou sapato fechado. Não serão permitidas participações de chinelos ou sandálias.

Art. 101. Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

Art. 102. O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

§ 1º É proibido acionar o relógio usando peça ou peão capturado.

§ 2º É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.

Art. 103. A seta é considerada caída somente se um dos jogadores acusar.

Art. 104. Se as duas setas estiverem caídas, a partida terminou empatada.

Art. 105. É expressamente proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de um jogador emitir qualquer sinal ou som ou receber qualquer mensagem durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

Art. 106. As normas de disputa para as etapas serão adotadas de acordo com o número de participantes, sempre observadas às normas de disputa do regulamento geral.

§ 1º Todos os estudantes e professores devem conhecer as penalidades dos artigos, 101 e 102 deste regulamento bem como os demais artigos dispostos nas Leis de Xadrez da FIDE. Segue o *link* para ter acesso às leis atualizadas e em vigência.

Link:

<http://www.cbx.org.br/files/downloads/LEI%20do%20XADREZ%20DA%20FIDE%20para%200%20competi%C3%A7%C3%B5es%20a%20partir%20de%20julho%202014.pdf>

§ 2º Torneio Rápido:

§ 3º O tempo de jogo será de 15 (quinze) minutos para cada jogador.



§ 4º O torneio será jogado pelo Sistema Suíço de emparelamento em 06 (seis) rodadas.

§ 5º A classificação será estabelecida pelo maior número de pontos conquistados, considerando:

- a) Vitória: 1,0 (um) ponto.
- b) Empate: 0,5 (meio) ponto.
- c) Derrota: 0 (zero) ponto.

Ausência (WO) – O estudante que não comparecer no momento da partida será considerado perdedor por WO. Sendo observados os critérios estabelecidos pela CBX para efeito de classificação.

Art. 107. Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

Sistema Suíço:

- A) – Resultado individual (código 11);
- B) - Buchholz com corte do pior resultado (código 37) (01...);
- C) - Buchholz sem corte (código 37) (00...);
- D) – Greater number of victories(variablee) (sem incluir pontos por WO [68];
- E) – Sonnebon-Berger (variáveis com parâmetro) (O,O,N ,S,O,N,N)[52];
- F) – Persistindo empate, sorteio.

Parágrafo Único: No caso, onde o número for de até 7 estudantes participantes por gênero, serão adotados o sistema abaixo com os seguintes critérios.

Sistema Round Robin:

- A) - Confronto Direto (código 11);
- B) - Maior nº de vitórias (código 12);
- C) - Sonneborn-Berger (código 52);
- D) - Maior nº de partidas com peças pretas (código 53);
- E) - Sistema Koya (código 45).

Art. 108. O Comitê Organizador oferecerá os materiais abaixo relacionados para a competição.

- a) Tabuleiros;
- b) Jogo de peças padrão oficial;
- c) Relógio de xadrez.

Art. 109. A Reunião Técnica da modalidade com os representantes das equipes participantes tratará exclusivamente de assuntos ligados à competição, tais como: normas gerais, ratificação de inscrições, além de outros assuntos correlatos.

Art. 110. O jogador deve estar sentado na mesa para o início da partida, de acordo com o relógio oficial da competição. A tolerância será zero para um jogador atrasado e ele perderá o ponto. Segue a recomendação da Federação Internacional para estes casos.



Art. 111. Os casos omissos serão analisados e resolvidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Na Rede.

TÍTULO XIV – DO UNIFORME

Art. 112. As equipes escolares que se apresentarem fora dos padrões oficiais de uniformes conforme Regulamento Geral e Específico de cada modalidade, não serão proibidas de competir em seu primeiro dia de participação, sendo as mesmas notificadas pela arbitragem, Coordenação Regional ou Coordenação Central. A partir desse período, terão que se adequar para os demais dias, caso contrário, serão encaminhadas à Comissão Disciplinar e poderão ser impedidas de participar.

§ 1º Não serão permitidas improvisações nos uniformes, tais como: informações fixadas com fitas colantes, esparadrapos ou similares, presos com alfinete e/ou cliques ou escritas à caneta.

§ 2º Nas modalidades Futsal, Handebol, Basquetebol e Voleibol a equipe que estiver localizada no **lado esquerdo da tabela** possui o mando de campo.

§ 3º Os membros da Comissão Técnica (técnico, aux. técnico e o chefe da delegação), deverão estar vestidos de tênis, calça comprida/bermuda e camisa. (Não poderão estar em quadra os membros das comissões técnicas que estiverem com camisas ou blusas decotadas e nem camisetas sem mangas).

§ 4º

TÍTULO XV - DA ELABORAÇÃO DA TABELA

Art. 113. Para a elaboração da tabela de jogo das etapas regionais, a formação de chaves respeitará os critérios definidos pela Coordenação Central.

TÍTULO XVI - DA REALIZAÇÃO

Art. 114. Os Jogos Na Rede serão realizados pela Secretaria de Estado da Educação juntamente com as Escolas Estaduais de Ensino Médio.

Art. 115. Equipe de professores envolvidos: professores de Educação Física da rede estadual de ensino, sendo esses articuladores das atividades com a comunidade escolar e com as demais comunidades vizinhas.

TÍTULO XVII – DO CALENDÁRIO DOS JOGOS

Art. 116. O calendário dos Jogos Na Rede está disponível no **Anexo II**.



TÍTULO XVIII - DA AVALIAÇÃO

Art. 117. A participação da regional terá de ser avaliada, em forma de um relatório, pelos coordenadores das regionais e enviado para a equipe central, em até 5 (cinco) dias úteis após a realização das mesmas (ANEXO I).

Art. 118. Após a etapa final, a equipe central e a equipe regional farão uma avaliação final, em forma de um relatório, dos jogos realizados.