



DEPA

**Colégio Militar do Recife**

A EXCELÊNCIA NA ARTE DE EDUCAR

**COMUNICADO Nº 30 - SEF****ORIENTAÇÕES AOS ALUNOS SOBRE AS XXVIII OLIMPÍADAS  
INTERNAS DO COLÉGIO MILITAR DO RECIFE**

Prezados alunos,

Informamos a respeito das atividades que serão realizadas na semana do dia 13 a 17 de março de 2023, referentes às Olimpíadas Internas:

**1ª CIA – MODALIDADES A SEREM DISPUTADAS:**

- 1) Atletismo (Masculino e Feminino)
- 2) Futsal (Masculino e Feminino)
- 3) Barra Bandeira (Misto)
- 4) Queimado (Misto)
- 5) Natação (Masculino e Feminino)
- 6) Xadrez (Masculino e Feminino)
- 7) Orientação (Masculino e Feminino)
- 8) Judô (Masculino e Feminino)

**2ª CIA – MODALIDADES A SEREM DISPUTADAS:**

- 1) Atletismo (Masculino e Feminino)
- 2) Basquetebol (Masculino e Feminino)
- 3) Futebol Society (Masculino e Feminino)
- 4) Handebol (Masculino e Feminino)
- 5) Natação (Masculino e Feminino)
- 6) Voleibol (Masculino e Feminino)
- 7) Xadrez (Masculino e Feminino)
- 8) Orientação (Masculino e Feminino)
- 9) Judô (Masculino e Feminino)

**3ª CIA – MODALIDADES A SEREM DISPUTADAS:**

- 1) Atletismo (Masculino e Feminino)
- 2) Basquetebol (Masculino e Feminino)
- 3) Futebol Society (Masculino e Feminino)
- 4) Handebol (Masculino e Feminino)
- 5) Natação (Masculino e Feminino)
- 6) Voleibol (Masculino e Feminino)
- 7) Xadrez (Masculino e Feminino)
- 8) Orientação (Masculino e Feminino)
- 9) Judô (Masculino e Feminino)

## **FORMAS DE DISPUTA:**

### **1ª Cia**

- 1) Cada turma formará uma equipe, sendo três do 6º ano e quatro do 7º ano.
- 2) Sistema de disputa: 6º ano - triangular entre as equipes (turmas) e 7º ano – eliminatória simples entre as equipes (turmas).

### **2ª Cia**

- 1) Serão formadas 04 equipes, duas do 8º ano e duas do 9º ano.
- 2) A equipe do 8º ano “A” será composta por alunos das turmas 801 e 803; a equipe do 8º ano “B” por alunos da 802 e 804; a equipe do 9º ano “A” por alunos da 901, 903 e a metade inicial da turma 905; e a equipe 9º ano “B” com alunos da 902, 904 e a metade final da turma 905.
- 3) Serão realizadas eliminatórias simples entre as equipes de cada ano.
- 4) O campeão da 2ª Cia de AI, por modalidade, surgirá do confronto entre as equipes finalistas.

### **3ª Cia**

- 1) Cada ano formará uma equipe.
- 2) Sistema de disputa: triangular entre as equipes.
- 3) O campeão da 3ª Cia de AI, por modalidade, surgirá do triangular entre as equipes do 1º, 2º e 3º ano.

## **CONCURSO DE FOTOGRAFIA**

- 1) Haverá durante a semana Olímpica um concurso de fotografia, realizado diariamente, conduzido pela Coordenação de Disciplina de Artes e pela Seção de Comunicação Social
- 2) As melhores fotos serão divulgadas diariamente nas redes sociais do Colégio
- 3) Para mais informações os alunos deverão procurar a Prof Cássia, Chefe da Coordenação da Disciplina de Artes.

## **FESTIVAL CULTURAL**

- 1) No dia 17 de março ocorrerá o festival cultural.
- 2) Cada Cia organizará uma equipe composta por, no mínimo 20 alunos, e no máximo 40.
- 3) Os monitores, das respectivas cias, deverão auxiliar nos treinamentos e nos ensaios de suas equipes.
- 4) Ficará responsável pela organização e condução da atividade, a 2º Ten VERÔNICA.
- 5) O tema geral da apresentação será definido pela Oficial responsável.

## **OBSERVAÇÕES**

- 1) As equipes devem entregar as fichas de inscrição até o dia 10 de março de 2023.
- 2) O aluno que tiver alguma dúvida poderá saná-la na Coordenação de Educação Física.

**ANEXOS**

- Anexo "A" Regulamento das Modalidades
- Anexo "B" Fichas de Inscrição

Atenciosamente,

Recife, PE, 01 de março de 2023.

**EMERSON BEZERRA DE LIMA - Coronel**  
Comandante e Diretor de Ensino do Colégio Militar do Recife

**"200 ANOS DO TENENTE ANTONIO JOÃO: HERÓI DA EPOPEIA DE DOURADOS"**

**VERSÃO ORIGINAL ASSINADA E ARQUIVADA NA DIVISÃO DE ENSINO**

## ANEXO “A” (REGULAMENTO DAS MODALIDADES)

### 1. O sistema de disputa fica assim definido (modalidades coletivas):

a. 1ª Cia Al

Triangular entre as turmas da 601, 602 e 603; eliminatória simples entre as turmas 701, 702, 703 e 704.

b. 2ª Cia Al

Eliminatória simples entre as 4 equipes formadas. O campeão da 2ª Cia de Al, por modalidade, surgirá do confronto entre as equipes finalistas.

c. 3ª Cia Al

Triangular entre as equipes do 1º ano, 2º ano e o 3º ano.

### 2. Regulamentos das modalidades

a. Atletismo (Responsável – Prof. Stella)

1) **Local:** Pista de atletismo Colégio.

2) **Provas:**

a) feminino:

**1ª Cia Al:** 75m rasos, salto em distância e revezamento misto 4x100m rasos.

**2ª e 3ª Cia Al:** 100m rasos, 800m rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura e revezamento misto 4x100m rasos.

b) masculino:

**1ª Cia Al:** 75m rasos, salto em distância e revezamento misto 4x100m rasos.

**2ª e 3ª Cia Al:** 100m rasos, 1500m rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura e revezamento misto 4x100m rasos.

3) Cada equipe poderá inscrever 02 (dois) atletas nas provas de pista, 01 (um) em prova de campo e 01 (uma) equipe de revezamento.

4) Um atleta poderá ser substituído por outro, desde que a substituição ocorra até 2ª chamada da prova anterior.

5) As provas de pista serão disputadas pelo sistema “**FINAL POR TEMPO**”.

6) **Classificação:**

a) A pontuação para classificação final do atletismo será conforme tabela abaixo:

<u>PROVAS INDIVIDUAIS</u>	<u>PROVA DO REVEZAMENTO</u>
1º lugar – 09 pontos	1º lugar – 18 pontos
2º lugar – 07 pontos	2º lugar – 14 pontos
3º lugar – 06 pontos	3º lugar – 12 pontos
4º lugar – 05 pontos	4º lugar – 10 pontos
5º lugar – 04 pontos	
6º lugar – 03 pontos	
7º lugar – 02 pontos	

8º lugar – 01 ponto	
---------------------	--

b) Em caso de empate, será melhor classificada a equipe que somar o maior número de 1º lugares. Persistindo o resultado, será melhor classificada a que obtiver o maior número de 2º lugares e, assim sucessivamente.

c) Persistindo o empate será melhor classificada a equipe que obtiver a melhor colocação na prova do revezamento.

7) Serão seguidas as regras oficiais, desde que não contrariem este regulamento específico.

**b. Futsal 1ª Cia (Responsável – Profª. Alexandre)**

1) **Local:** Ginásio Al Henrique CMR/Quadra Cel Libório.

2) Cada partida terá 02 (dois) períodos de jogo com duração de 10 (dez) minutos cada, com intervalo de 02 (dois) minutos entre os períodos.

3) Cada equipe deve colocar em quadra no 2º período de jogo, todos os atletas que estavam na reserva.

4) Em caso de empate no tempo regulamentar, haverá decisão por cobrança alternadas de tiros (1 x 1) até que haja um vencedor

5) Atletas expulsos serão automaticamente suspensos do jogo seguinte e serão julgados pela Comissão Disciplinar (Chefe da SEF e encarregado da modalidade)

6) Demais regras oficiais da modalidade desde que não contrariem este regulamento específico.

**c. Basquetebol (Responsável – (Prof. Alexandre)**

1) **Local:** Ginásio Al Henrique CMR

2) Cada partida terá 02 (dois) tempos de 08 (oito) minutos corridos de duração. Em caso de empate, a decisão será por cobrança alternada (1 x 1) de lances-livres, até que haja um vencedor.

3) Atletas expulsos serão automaticamente suspensos do jogo seguinte e serão levados a julgamento pela Comissão Disciplinar (Chefe da SEF e Encarregado da Modalidade).

4) Demais regras oficiais para essa modalidade, desde que não contrariem este regulamento específico.

**d. Fut.Society (Responsável – Prof. Ivan)**

1) **Local:** Campo de futebol.

2) Para a 1ª Cia Al (apenas masculino), cada partida terá 02 (dois) tempos com duração de 8 (oito) minutos. Para a 2ª Cia Al, cada partida terá 02 (dois) tempos de 8 (oito) minutos para o feminino e de 10 (minutos) para o masculino. Para a 3ª Cia Al, cada partida terá 02 (dois) tempos de 10 (dez) minutos para o feminino e de 15 (quinze) minutos para o masculino.

- 3) Haverá intervalo de 02 (dois) minutos entre os tempos de jogo.
- 4) A equipe deverá colocar em campo no 2º tempo, todos os atletas que estavam na reserva.
- 5) Em caso de empate no tempo regulamentar, haverá decisão por cobrança alternada (1 x 1) de tiros penais, até que haja um vencedor.
- 6) Atletas expulsos serão automaticamente suspensos do jogo seguinte e serão levados a julgamento pela Comissão Disciplinar (Chefe da SEF e Encarregado da Modalidade).
- 7) As substituições são ilimitadas, mas devem ocorrer com autorização do 4º árbitro e pelo centro da linha lateral do banco de reservas.
- 8) Na competição será utilizado o campo no sentido lateral (trave pequena) com 07 atletas titulares (obrigatoriamente 01 será o goleiro).
- 9) Demais regras oficiais para esta modalidade, desde que não contrariem este regulamento específico.

**e. Handebol (Responsável – Prof. Vinicius)**

- 1) **Local:** Quadra Coronel Libório.
- 2) Cada partida terá 02 (dois) tempos com duração de 8 (oito) minutos.
- 3) Em caso de empate, a decisão será por cobrança alternada (1 x 1) de tiros de 07 (sete) metros.
- 4) Atletas expulsos serão eliminados da competição (no handebol só é expulso o atleta que cometer atitude antidesportiva grave).
- 5) Demais regras oficiais para esta modalidade, desde que não contrariem este regulamento específico.

**f. Queimado (Responsável – Prof. Fábio)**

- 1) **Local:** Quadra Coronel Libório.
- 2) Cada partida terá 01 (um) tempo com duração de 15 minutos. A contagem dos pontos será quando a equipe acertar o adversário e este deixar a bola cair no solo.
- 3) Em caso de empate, haverá uma prorrogação de 03 (três) minutos, considerada a equipe campeã aquela que “queimar” primeiro. Persistindo o empate, será campeã a equipe que marcou o primeiro ponto (matou primeiro) desde o começo do jogo.
- 4) Atletas expulsos por indisciplina serão automaticamente suspensos do jogo seguinte e serão levados a julgamento pela Comissão Disciplinar (Chefe da SEF e Encarregado da Modalidade).

**g. Barra Bandeira (Responsável – Prof. Fábio)**

- 1) **Local:** Quadra poliesportiva Coronel Libório.
- 2) Cada partida terá 01 (um) tempo com duração de 10 (dez) minutos.
- 3) Os atletas devem estar a 3 metros da sua bandeira para o início da partida.
- 4) Para marcar um ponto, a equipe tem que pegar a bandeira na área da equipe adversária e retornar para o seu campo sem ser tocada.
- 5) A base do jogo é o toque e aprisionamento, a defesa pode tocar nos membros do time atacante (no seu campo obviamente) e aprisioná-lo, nos seguintes termos:
  - a) Para a defesa só vale tocar com as mãos e esta pode atingir qualquer parte do corpo do atacante que ele é aprisionado no LOCAL ONDE OCORREU O TOQUE.
  - b) Para poder aprisionar alguém é preciso que o membro do time adversário esteja com os dois pés no campo do defensor.
  - c) Não vale puxar.
  - d) Não vale ficar segurando um membro aprisionado para evitar que ele seja salvo (mas pode permanecer próximo para guardá-lo).
  - e) A pessoa presa não pode sair do lugar, mas pode esticar os braços para ser facilitar o seu salvamento.
- 6) Existe uma forma de soltar um membro aprisionado:
  - a) Pelo toque de um membro do mesmo time: Se, por exemplo, um membro do time A for aprisionado, um companheiro de time deve entrar no campo B (os dois pés dentro do campo), tocar no companheiro aprisionado, salvando-o e dando a chance para que ele corra ou para a bandeira ou para o campo A. Depois de salva, a pessoa ainda pode ser aprisionada logo em seguida.
    - (1) A partir do momento em que a pessoa volta ao seu campo, ela pode ser aprisionada se atacar novamente.
    - (2) A pessoa não pode ficar perambulando pelo campo adversário nesse momento, deve voltar direto para o seu campo (na velocidade que quiser, mas assume-se que ninguém vai voltar vagarosamente).
    - (3) Enquanto os membros recém liberados retornam, o jogo prossegue normalmente, podendo alguém aproveitar a "confusão" para passar para a área da bandeira ou voltar da área da bandeira para o seu campo (nesse segundo caso vencendo o jogo, se ele(a) estiver com a bandeira).
- 7) Não se pode passar dos limites do campo.
- 8) A bandeira só pode ser passada para outra pessoa da equipe dentro da área. Ao passar pelo campo defensor, a pessoa que estiver com a bandeira TEM que ficar com ela até ser pego ou passar para seu campo (vencendo o jogo).
- 9) Se alguém com a bandeira for aprisionado a bandeira volta para sua área.
- 10) Vence o time que marcar 02 (dois) pontos ou que obter 1 (um) ponto e o adversário nenhum ao final dos 10 minutos.

11) Em caso de empate ao final do tempo (cada time com 1 ponto), vence quem marcou o ponto primeiro. Se nenhuma equipe conquistou ponto ao final dos 10 minutos, haverá 2 minutos de prorrogação. Persistindo o empate será realizado o sorteio para saber o vencedor do jogo.

#### **h. Voleibol (Responsável – Prof. Leonardo Luna)**

1) **Local:** Ginásio Al Henrique CMR.

2) Cada partida será disputada em melhor de 02 (dois) sets de 15 pontos, sendo o último set de 11 pontos (se necessário), no sistema de pontos por rally, com diferença mínima de 02 pontos.

3) A altura da rede será 2,20 m para o feminino e 2,40 m para o masculino.

4) Atletas desqualificados (as) serão eliminados (as) da competição.

5) Demais regras oficiais para esta modalidade, desde que não contrariem este regulamento específico.

#### **i. Xadrez (Responsável – Prof. Wallacy)**

1) **Local:** Biblioteca.

2) A competição será realizada no sistema de enfrentamento entre as equipes.

3) Cada equipe será constituída obrigatoriamente por 03 (três) jogadores, obrigatoriamente a equipe deverá ser mista (02 masculinos e 01 feminino, ou 02 feminino e 01 masculino).

4) As equipes irão se enfrentar pelo processo de rodízio simples (três ou quatro rodadas). Os jogos terão duração de 10 minutos para cada jogador.

5) Pontuação:

- a) Vitória..... 1,0 ponto.
- b) Empate..... 0,5 ponto.
- c) Derrota ..... 0,0 ponto.

6) A equipe campeã será a que obtiver o maior número de pontos acumulados.

7) Havendo empate entre duas ou mais equipes, a classificação será definida pelos seguintes critérios:

- 1º) número de vitórias entre as equipes em igualdade de pontos (confronto direto);
- 2º) decisão numa partida extra entre os jogadores do 1º tabuleiro de cada equipe.

#### **j. Natação (Responsável –Ten Roberta)**

1) **Local:** Piscina do CMR.

2) **Provas:**

a) feminino:

1ª Cia Al: 25m livre, 25m peito, 25m costas e revezamento misto.

**2ª e 3ª Cia Al:** 50m livre, 50m peito, 50m costas e revezamento misto.

**b) masculino:**

**1ª Cia Al:** 25m livre, 25m peito, 25m costas e revezamento misto.

**2ª e 3ª Cia Al:** 50m livre, 50m peito, 50m costas e revezamento misto.

- 3) Não existe número máximo de participações de provas por parte dos atletas.
- 4) Cada equipe poderá inscrever 03 (três) atletas por estilo para cada prova individual.
- 5) As substituições de atletas só poderão ser feitas até a partida da prova anterior.
- 6) Excepcionalmente, para a 1ª e 2ª Cia de alunos, será permitida 01 (uma) partida falsa em virtude de saída escapada, porém se esta for feita de forma intencional, o atleta poderá ser desclassificado da prova.

**7) Classificação:**

a) A pontuação para classificação final da natação será conforme tabela abaixo:

<b><i>PROVAS INDIVIDUAIS</i></b>	<b><i>PROVA DO REVEZAMENTO</i></b>
1º lugar – 09 pontos	1º lugar – 18 pontos
2º lugar – 07 pontos	2º lugar – 14 pontos
3º lugar – 06 pontos	3º lugar – 12 pontos
4º lugar – 05 pontos	4º lugar – 10 pontos
5º lugar – 04 pontos	
6º lugar – 03 pontos	
7º lugar – 02 pontos	
8º lugar – 01 ponto	

b) Em caso de empate, será melhor classificada a equipe que somar o maior número de 1º lugares. Persistindo o resultado, será melhor classificada a que obtiver o maior número de 2º lugares e, assim sucessivamente.

c) Persistindo o empate será melhor classificada a equipe que obtiver a melhor colocação na prova do revezamento.

**k. Judô (Responsável – Ten Assis Filho)**

- 1) Os judocas só poderão lutar dentro de sua categoria de peso.
- 2) A competição será realizada na disputa individual.
- 3) A duração das lutas será de 02 (dois) minutos para 1ª Cia Al, 03 (três) minutos para 2ª Cia Al, 04 (quatro) minutos para 3ª Cia Al.
- 4) Modelo de disputa:
  - a. A categoria que tiver mais de 6 atletas a disputa será no modelo de chave olímpica com dupla repescagem;
  - b. A categoria que tiver até 5 atletas o tipo de disputa será o round robin (todos lutam contra todos) ganhará o atleta que obtiver o maior número de disputas, como também, o maior número de pontos.

c. Na categoria que tiver dois atletas a disputa será melhor de 3.

5) A pesagem será realizada uma hora antes da competição na sala da SEF.

6) Para classificação para definição dos finalistas (equipes campeãs dos anos) e critérios de desempate:

a. Será considerado a equipe campeã aquela que obtiver o maior número de medalhas de ouro;

b. Como critério de desempate segue o somatório de medalhas de pratas.

c. Caso permaneça empatado, será o somatório de medalhas de bronze.

d. Ainda em caso de empate, será realizado um sorteio.

7) Cada equipe poderá inscrever no máximo 3 atletas masculinos e 3 atletas femininos, podendo ter mais de um por peso.

8) Categorias que serão disputadas:

	1ª CIA AL		2ª CIA AL		3ª CIA AL	
	MASC	FEM	MASC	FEM	MASC	FEM
<b>LEVE</b>	-38 kg	-38 kg	- 55 kg	- 48 kg	- 66 kg	- 52 kg
<b>MÉDIO</b>	+38 a 47 kg	+38 a 47 kg	+55 a 81 kg	+ 48 a 57 kg	+ 66 a 81 kg	+ 52 a 63 kg
<b>PESADO</b>	+47 kg	+47 kg	+ 81 kg	+ 57 kg	+ 81 kg	+ 63 kg

## **I. Orientação (Responsável – Cap Queiroz)**

1) **Local:** 1ª Cia: Percurso dentro do CMR

2ª Cia: Percurso dentro do CMR e 7RM

3ª Cia: Complexo Militar do Curado

2) Distância do Percurso: 1ª Cia: 1800m com até 10 pontos.

2ª Cia: 2800m com até 10 pontos.

3ª Cia: 5000m com até 10 pontos.

3) Escala da carta: 1ª Cia: 1 / 5.000

2ª Cia: 1 / 5000

3ª Cia: 1 / 7.500

4) Cada equipe será constituída obrigatoriamente por 03 (três) atletas do sexo masculino e 03 (três) atletas do sexo feminino.

5) O atleta receberá uma bússola e uma carta, fornecidas pelo clube de orientação.

6) A simbologia da carta seguirá as normas da ISON 2018

7) O atleta deve realizar o percurso percorrendo os pontos em ordem crescente.

8) Caso 02 atletas de uma mesma equipe sejam desclassificados do percurso, será computado, para fins de classificação, o pior tempo do percurso acrescido de 1 minuto, independente da equipe do atleta que obteve o pior tempo.

9) Caso 03 atletas de uma mesma equipe sejam desclassificados de um percurso, a equipe será eliminada da prova.

**10)** Os prismas utilizados serão da cor laranja, numerados de 01 a 10 e estarão a uma altura de aproximadamente 01 metro do solo.

**11)** O atleta que terminar o percurso, não poderá ter contato com os atletas que ainda não realizaram, caso seja observado por algum fiscal da prova, o atleta é passível de desclassificação.

**12)** É passível de desclassificação o atleta que:

- Receber ajuda externa;
- Picotar os pontos fora de ordem no cartão de controle;
- Perder a carta ou o cartão de controle;
- Tirar o prisma de lugar;
- Deixar de marcar algum ponto no cartão de controle;
- Ultrapassar atletas no funil de chegada;
- Utilizar-se de meios ilícitos para adquirir resultados
- Perseguir um atleta adversário.
- Caracteriza-se perseguição: seguir um atleta adversário por mais de 03 pontos seguidos.

**13) Classificação:**

- a) Para fins de classificação, serão computados os dois melhores tempos de cada equipe, o atleta que obtiver o maior tempo de execução da pista, terá o seu resultado descartado.
- b) A equipe que no somatório dos dois melhores tempos de seus atletas, obtiver o menor tempo de execução do percurso, será considerada a equipe campeã.

