



JOGOS INTERCLASSES CEPC

AMARGOSA

2019

Sumário

APRESENTAÇÃO	3
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES.....	3
DO OBJETIVO	3
ORGANIZAÇÃO DO EVENTO.....	4
DAS INSCRIÇÕES.....	4
DA COMISSÃO DE ORIENTAÇÃO DISCIPLINAR.....	5
ARBITRAGEM	6
DOS ÁRBITROS	6
DA DURAÇÃO DAS PARTIDAS, INTERRUPÇÕES E SUBSTITUIÇÕES.....	7
DO SISTEMA DE DISPUTA	7
DAS VESTIMENTAS	7
DA DIVULGAÇÃO	7
DA INFRAESTRUTURA.....	8
DISPOSIÇÕES FINAIS.....	8
MODALIDADES.....	9
FUTSAL.....	9
VOLEI DE AREIA	10
CABO-DE-GUERRA.....	11
QUEIMADA PET	11
DOMINÓ	13
GAME (OU KEIP).....	14
ANEXOS.....	15

JOGOS INTERCLASSES CEPC

REGULAMENTO GERAL

APRESENTAÇÃO

O regulamento geral dos jogos interclasses é o documento que orienta os participantes em relação à estrutura e a organização do evento e os objetivos nele envolvidos. Desse modo se entende que os jogos fazem parte de um trabalho pedagógico desenvolvido na escola pelos alunos com auxílio dos professores fundamentando-se na concepção da democratização do acesso ao esporte na educação básica.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º É parte integrante do Regulamento Geral o conjunto de Regulamentos Específicos de cada modalidade, anexo1.

Art. 2º Os Jogos, deverão ter como base de referência as orientações contidas neste Regulamento Geral, podendo ser complementado e/ou modificado futuramente.

Art. 3º Para todos os fins, os participantes serão considerados conhecedores das regras adotadas para a modalidade esportiva em disputa, do seu regulamento específico e deste regulamento, ficando submetidos a todas suas disposições e às penalidades que delas possam emanar.

DO OBJETIVO

Art. 4º Promover a inclusão dos jovens (adolescentes e crianças) diante a prática de diversas manifestações da cultura corporal. A iniciativa do projeto interclasse tem finalidades educativas, e os alunos do Colégio Estadual Pedro Calmon (CEPC) tem parte na realização de toda a organização do evento além da sua execução, o que envolve diversas atividades diferentes, como o trabalho em grupo, pesquisa, criação de documentos e práticas esportivas com novas regras.

ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 5º Para organizar o evento, as turmas serão divididas por modalidades. Sendo:

Futsal – 1º D; 1º E, 3º A

Voleibol – 3º B, 2º D

Baleado – 1º C, 3º C

Cabo-de-guerra – 2º A, 2º C

Dominó – 1º B, 1º A

Baralho – 2º B, 3º AV

§Único A definição das turmas que serão responsáveis por cada modalidade será feita por afinidade ou por sorteio, conforme determinado pela organização dos jogos.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º Cada turma irá se inscrever através de ficha de inscrição (**anexo II**) do dia 08 até 11 de Novembro, no período da manhã. Somente poderão participar dos jogos alunos regularmente matriculados no CEPC.

§Único A inscrição será feita com base nas duplas, trios ou equipes. Ou seja, não haverá inscrições individuais. No momento das inscrições deverá ser fornecida ficha única para todas as modalidades com o nome de todos os participantes (da dupla, trio ou equipe).

Art. 7º O não cumprimento dos prazos previstos para a inscrição e entrega das fichas implicará na eliminação da inscrição da turma/classe, o que a tornará desistente do evento.

Art. 8º Para ampliar a possibilidade de participação de mais estudantes, cada pessoa poderá participar de até três modalidades, sendo, obrigatoriamente, uma esportiva, um jogo e uma de salão.

Art.9º Nas modalidades coletivas, cada equipe poderá inscrever, além da quantidade prevista no regulamento específico da modalidade, até 5 (cinco) estudantes a mais, como suplentes para eventuais substituições antes do início de cada etapa dos Jogos.

Art.10º Nas séries cujo número de alunos não se apresentar como suficiente para compor equipe coletiva, será permitida a inscrição de alunos de outra classe/turma, desde que esse aluno não pertença a outra série (ex. alunos de 1º ano não podem se inscrever em equipes de 2º ou 3º ano e vice-versa).

§Único A quantidade de alunos de outra classe/turma em determinada equipe não poderá de forma alguma ser igual ou superior à metade da quantidade de alunos necessária para formar a equipe titular de determinada modalidade.

Art.11º Em relação às categorias, estas serão especificadas de acordo com as regras das modalidades específicas.

Art. 12º A equipe que faltar a um jogo ou apresentar-se sem o número mínimo de atletas exigido pela regulamentação específica, será automaticamente eliminada da competição, exceto por justificativa aceita pela comissão de orientação disciplinar.

DA COMISSÃO DE ORIENTAÇÃO DISCIPLINAR

Art.13º A Comissão de Orientação Disciplinar será composta pelos professores de educação física do CEPC e por representantes das comissões de arbitragem de cada turma/classe, e será responsável pela organização da justiça desportiva dentro do evento. Tendo como responsabilidade abertura dos processos, julgamento dos pedidos e das infrações.

§ 1º. A Comissão de Orientação Disciplinar será convocada pelos professores e deverá reunir-se a qualquer hora, sempre que necessário.

§ 2º. A Comissão de Orientação Disciplinar seguirá as disposições contidas neste regulamento e na legislação desportiva nacional em vigor.

Art.14º Todos participantes dos Interclasses poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- a) Advertência.
- b) Suspensão.
- c) Expulsão do evento.

Art.15º As suspensões automáticas estão descritas no regulamento específico de cada modalidade.

Art.16º Qualquer forma de recurso deverá ser encaminhada por escrito para a Comissão de Orientação Disciplinar.

Art. 17º Os casos de W.O serão processados e julgados pela Comissão de Orientação Disciplinar de acordo com as disposições deste regulamento.

Art.18º Todas as inscrições do Interclasses serão analisadas e validadas pela Comissão de Orientação Disciplinar. Qualquer inscrição realizada de forma irregular será julgada pela Comissão de Orientação Disciplinar que tomará as devidas providências.

Art.19º Compete à Comissão de Orientação Disciplinar:

a) Aplicar as Medidas Disciplinares Automáticas cabíveis aos atos de indisciplina;

b) Julgar os protestos;

c) Julgar os casos omissos, quando solicitada;

d) Todo e qualquer participante dos Jogos Interclasses, que for citado em súmula, relatório do árbitro e/ou Coordenação, estará passível de sanção disciplinar;

§ Parágrafo único - As sanções disciplinares terão vigência durante todo o período de realização dos Jogos Interclasses, e dependendo da gravidade, poderão ser estendidas a futuras competições estudantis realizados pelo CEPC.

ARBITRAGEM

Art. 20º A arbitragem dos jogos será conduzida pelos próprios alunos que compõem as comissões de arbitragem em cada classe/turma, com o auxílio dos professores de educação física.

DOS ÁRBITROS

Art.21º Os árbitros serão obrigatoriamente, selecionados entre os alunos que compõem as comissões de arbitragem de cada turma/classe, e serão designados pela coordenação dos Jogos.

Art.22º As equipes deverão acatar as autoridades designadas (árbitros e mesários), para a direção das competições.

A quantidade de árbitros e as características para cada modalidade são as seguintes:

	FUTSAL	VOLEIBOL DE AREIA	QUEIMADA PET	CABO DE GUERRA	DOMINÓ	GAME
Árbitro	2	2	2	1	1	1
Mesário	1	2	2	1	1	1
Cronometrista	1	0	0	0	0	0
Auxiliar	0	2	0	0	0	0

A súmula de arbitragem encontra-se no **Anexo I**.

DA DURAÇÃO DAS PARTIDAS, INTERRUPÇÕES E SUBSTITUIÇÕES

Art.23º Na modalidade futsal as partidas terão duração de 30 (trinta) minutos em cronômetro corrido, divididos em dois tempos de 15 (quinze) minutos e com intervalo de 5 (cinco) minutos. Cada equipe terá direito ao pedido de tempo técnico de 01 (um) minuto, solicitado pelo técnico, ou pelo capitão da equipe, a cada tempo.

Art.24º Nas modalidades de voleibol, baleado, cabo-de-guerra, dominó e baralho não há especificação de tempo mínimo ou máximo para as partidas, ficando sua duração definida pelas regras de pontuação de cada uma das modalidades.

Art.25º As substituições durante as partidas serão regidas pelas regras específicas de cada modalidade.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art.26º O sistema de competição das modalidades individuais obedecerá ao estabelecido nos regulamentos específicos de cada modalidade.

Art.27º As modalidades coletivas serão em sistema de eliminatória simples (mata-mata), excetuando-se disposições em contrário por parte da organização do Interclasses, de acordo com o quantitativo de equipes inscritas.

DAS VESTIMENTAS

Art. 28º Os alunos, de todas as modalidades serão responsáveis pelos uniformes de suas equipes (cor, numeração, nome do atleta e brasão do time) ou devem selecionar uma cor para representar o time, que deverá ser comum a todos os atletas. Short, bermuda ou calça legging preta (ou a cor que representa o time). É obrigatória a numeração nas camisas.

Art. 29º O uniforme da arbitragem será: camisa branca lisa ou com uma estampa discreta, bermuda ou calça preta, sem rasgos.

Art. 30º Não será permitido o uso de bermudas, sandálias e/ou Alpercatas, nem mesmo jogar descalço.

DA DIVULGAÇÃO

Art. 31º Cartaz virtual, feito pelas turmas, com data, horário e local compartilhado pelos alunos nas mídias sociais.

DA INFRAESTRUTURA

Art. 32º Equipamentos:

Vôlei de areia:

Mastro, rede, antena, duas bolas por jogo. Equipamento da arbitragem: Duas mesas, sumula e a posição dos jogadores em quadra. Dois apitos. Escadinha para árbitro de rede, bandeirinhas para árbitros de fundo de quadra.

Futsal: Duas bolas por jogo, rede para as traves. Equipamento da arbitragem: Cartões de penalidade, dois apitos, súmula, cronometro.

Dominó: Um dominó por jogo, sumula, uma mesa e quatro cadeiras.

Baralho: Um baralho por jogo, sumula, uma mesa e quatro cadeiras.

Cabo de guerra: Cordas, sumula, apito.

Baleado: Duas Bolas, 20 garrafas pet, sumula, apitos.

Art. 33º Dos Locais:

Vôlei de areia: Quadra de areia.

Futsal: Quadra do CEPC e/ou Quadra do Bosque.

Dominó: Cantina do CEPC, salas de aula ou Auditório.

Baralho: Cantina do CEPC, salas de aula ou Auditório.

Baleado: Quadra do CEPC e/ou Quadra do Bosque.

Cabo de guerra: Área externa da quadra do CEPC.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 34º Os casos omissos do presente Regulamento e excepcionais serão resolvidos pela Comissão Disciplinar instituída por este regulamento.

Art. 35º Este regulamento entrará em vigor na data de sua publicação.

MODALIDADES

FUTSAL

1. Os Jogos de Futsal serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Interclasses do CEPC, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito do quantitativo de estudantes das equipes seguem as especificações dessa modalidade:

Equipe 08 estudantes – Completa

Equipe 04 a 07 estudantes – Incompleta

3. Nenhuma equipe poderá jogar com menos de 3 (três) estudantes, podendo complementar a súmula do jogo somente até o desenvolvimento do 2o período (1o tempo). As equipes serão compostas por 5 jogadores titulares e as substituições são livres, desde que feitas na área demarcada para tal.

4. As equipes deverão se apresentar para as partidas 10 (dez) minutos antes do horário estipulado para o início do jogo. Equipes que se apresentarem com menos de 3 (três) estudantes serão desclassificadas por W.O., respeitando-se tolerância de atraso para o início da partida de 05 (cinco) minutos

5. O estudante penalizado com 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho somente retornará aos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar.

6. Para compor o uniforme:

a. O estudante deverá jogar de tênis e meiões, não sendo permitido jogar descalço, de sandálias ou chinelos;

7. Para o critério de desempate, “melhor disciplina”, fica estabelecida a seguinte pontuação:

a) cartão amarelo = 05pontos;

b) cartão vermelho (2o amarelo) = 10pontos;

c) cartão vermelho direto =20pontos.

OBS.: O segundo cartão amarelo não será computado na soma total, e sim o cartão vermelho (ex: 5 do amarelo + 10 do vermelho = 15pontos).

Observação: as pontuações são válidas em caso de necessidade de uso de critérios de desempate como forma de definir qual equipe avança na competição.

9. As categorias serão divididas em: Masculino e Feminino

10. As partidas terão duração de - 1º tempo: 15 minutos – Intervalo de tempo: 5 min - 2º tempo: 15 minutos

11. Em caso de empate no tempo regulamentar, o desempate se dará por cobranças de pênalti, sendo em um primeiro momento 3 (três) cobranças por equipe. Caso persista o empate as cobranças deverão ser feitas de forma alternada.

12. Os casos omissos serão decididos pela Comissão de Orientação Disciplinar dos Jogos Interclasses.

VOLEI DE AREIA

1. Os Jogos de Vôlei de areia serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Interclasses do CEPC, baseados nas regras oficiais da modalidade.

2. Para efeito de quantitativo de estudantes das equipes seguem as especificações dessa modalidade:

Equipe 06 estudantes – Completa

Equipe 03 a 05 estudantes – Incompleta

3. As equipes serão formadas por 3 jogadores titulares e 3 reservas e deverão, obrigatoriamente, ser mistas (masculino e feminino). Não será permitida a nenhuma equipe, sob hipótese alguma, ter em quadra somente jogadores do mesmo gênero.

4. Os jogos de voleibol serão disputados em 03 (três) sets (dois sets vencedores), obedecendo ao seguinte e score:

4.1 Primeiro e segundo sets de 25 (vinte e cinco) pontos, com limite máximo de 27 (vinte e sete) pontos;

4.2 Terceiro set, quando necessário, de 15 (quinze) pontos sem limite, ou seja, só encerrando com diferença de 02 (dois) pontos a partir do empate em 14 x14.

4.3 Serão concedidos 02 (dois) tempos técnicos de 30 (trinta) segundos para cada equipe, em cada set.

5. Altura da rede: 2,24m

6. As equipes deverão se apresentar para as partidas 10 (dez) minutos antes do horário estipulado para o início do jogo. Equipes que se apresentarem com menos de 2 (dois) estudantes serão desclassificadas por W.O., respeitando-se tolerância de atraso para o início da partida de 05 (cinco) minutos

7. O estudante penalizado com 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho somente retornará aos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar.

12. Os casos omissos serão decididos pela Comissão de Orientação Disciplinar dos Jogos Interclasses.

CABO-DE-GUERRA

1. Os Jogos de Cabo-de-guerra serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Interclasses do CEPC, baseados nas regras oficiais da modalidade.
2. Para efeito de quantitativo de estudantes das equipes seguem as especificações dessa modalidade:
Equipe 08 estudantes – Completa
Equipe 03 a 07 estudantes – Incompleta
3. As equipes serão mistas (masculino e feminino) compostas por 4 (quatro) jogadores em cada equipe sendo 2 (dois) de cada gênero. Não será permitida a nenhuma equipe, sob hipótese alguma, ter em quadra somente jogadores do mesmo gênero.
4. Não há tempo determinado para o fim de cada partida.
5. Cada equipe será alinhada ao longo de um cabo e bem no centro, entre os dois grupos, será demarcada uma linha central. A partir desta linha, o cabo será marcado também no seu centro.
6. As duas equipes começam a competição com a linha central coincidindo com a marca central do cabo. Dado o comando de início, cada equipe tem o objetivo de puxar o time adversário de modo que ao menos um jogador da outra equipe ultrapasse a linha central.
7. Agressões verbais ou físicas são passíveis de punição com cartão amarelo e/ou vermelho.
8. As equipes deverão se apresentar para as partidas 10 (dez) minutos antes do horário estipulado para o início do jogo. Equipes que se apresentarem com menos de 3 (três) estudantes serão desclassificadas por W.O., respeitando-se tolerância de atraso para o início da partida de 05 (cinco) minutos
9. O estudante penalizado com 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho somente retornará aos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar.
10. Os casos omissos serão decididos pela Comissão de Orientação Disciplinar dos Jogos Interclasses.

QUEIMADA PET

1. Os Jogos de Queimada Pet serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Interclasses do CEPC, baseados nas regras oficiais da modalidade.
2. Para efeito de quantitativo de estudantes das equipes seguem as especificações dessa modalidade:

Equipe 10 estudantes – Completa

Equipe 08 a 09 estudantes – Incompleta

3. As equipes serão mistas (masculino e feminino) compostas por 10 (dez) jogadores em cada equipe sendo 1/3 (um terço) de cada gênero. Não será permitida a nenhuma equipe, sob hipótese alguma, ter em quadra somente jogadores do mesmo gênero.

4. Não há tempo determinado para o fim de cada partida. O objetivo de cada equipe é derrubar todas as garrafas do adversário ao arremessar bolas nas mesmas. Os jogadores podem usar qualquer parte do corpo para defender as garrafas, contudo não podem segurar as garrafas com as mãos ou as pernas e também não podem permanecer agachados obstruindo as garrafas.

5. Cada competidor deverá portar uma garrafa de 2L (dois litros) preenchida com $\frac{3}{4}$ (três quartos) de água que ao comando do árbitro deverá ser colocada dentro da área da quadra de vôlei. Uma vez colocada a garrafa, o competidor não mais poderá mudá-la de lugar. As garrafas deverão ser colocadas respeitando-se o limite mínimo de 1 (um) metro de raio entre si. Após esse momento, qualquer garrafa, que por qualquer motivo venha a cair, resultará na eliminação do competidor da área da quadra de vôlei. Os competidores podem movimentar-se livremente dentro da área da quadra de vôlei, contudo, não podem sair de dentro desse espaço.

6. Um jogador de cada equipe, após colocar sua garrafa na área da quadra de vôlei, deve se dirigir para fora da área da quadra de vôlei, no lado oposto ao de sua equipe, ocupando a “zona morta” – formada pelas laterais (até o meio de quadra) e pelo fundo da quadra. Este jogador, denominado de “1º jogador” tem como função apenas devolver as bolas que entram em sua zona para sua equipe.

7. O jogador que tiver sua garrafa derrubada, por qualquer motivo, deve tirá-la da área da quadra de vôlei e dirigir-se à zona morta com a posse da bola que derrubou a sua garrafa, ou caso a garrafa tenha caído por qualquer outro motivo, com a posse da bola mais próxima a si. Caso este jogador seja o “1º jogador”, sua garrafa deve ser retirada de quadra e a bola deve ser entregue a sua posse.

7.1 Jogadores que passem a ocupar a zona morta após a queda de suas respectivas garrafas também podem tentar derrubar garrafas da equipe adversária quando em posse da bola. Os arremessos, no entanto, só podem ser feitos de dentro da zona morta, não sendo permitido, sob hipótese alguma, invadir a área da quadra de vôlei ou a zona morta do adversário, seja para fazer arremessos ou para recuperar a posse da bola.

8. O jogo inicia-se com uma bola de jogo. Quando atingir-se o limite de 10 (dez) garrafas derrubadas, somadas as garrafas de ambas as equipes, uma segunda bola será colocada em jogo.
9. Não é permitido, a nenhum jogador, sob nenhuma hipótese, invadir, com qualquer parte do corpo a área do adversário.
10. Jogadores com a posse da bola tem até 5 (cinco) segundos para fazer um arremesso em direção a uma garrafa ou um passe.
11. As equipes deverão se apresentar para as partidas 10 (dez) minutos antes do horário estipulado para o início do jogo. Equipes que se apresentarem com menos de 8 (oito) estudantes serão desclassificadas por W.O., respeitando-se tolerância de atraso para o início da partida de 05 (cinco) minutos. Cada equipe terá 10 (dez) garrafas em quadra, independente da quantidade de pessoas da equipe presentes para o início do jogo.
12. Agressões verbais ou físicas são passíveis de punição com cartão amarelo e/ou vermelho.
13. O estudante penalizado com 2 (dois) cartões amarelos ou 1 (um) vermelho somente retornará aos Jogos após autorização da Comissão de Orientação Disciplinar.
14. Os casos omissos serão decididos pela Comissão de Orientação Disciplinar dos Jogos Interclasses.

DOMINÓ

1. Os Jogos de Dominó serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Interclasses do CEPC, baseados nas regras oficiais da modalidade.
2. As partidas serão disputadas por duplas e cada classe/turma poderá inscrever até 03 (três) duplas. A categoria é mista, contudo, podem inscrever-se tanto duplas somente masculinas quanto somente femininas.
3. Os vencedores serão definidos na melhor de 3 partidas, ou seja, vence quem ganhar 2 rodadas, e o jogo começará com quem possuir a Bucha de Sena. Em caso de empate ou fechamento do jogo serão somados os pontos das peças restantes, a dupla que tiver menos pontos ganha a partida.
4. Cada dupla deverá trazer seu próprio dominó e caberá à comissão de arbitragem decidir com qual conjunto de dominós acontecerá cada partida, podendo, inclusive revezar os dominós entre as partidas.

GAME (OU KEIP)

1. Os Jogos de Game ou Keip serão regidos pelo Regulamento dos Jogos Interclasses do CEPC, baseados nas regras oficiais da modalidade.
2. As partidas serão disputadas por duplas e cada classe/turma poderá inscrever até 03 (três) duplas. A categoria é mista, contudo, podem inscrever-se tanto duplas somente masculinas quanto somente femininas.
3. Os vencedores serão definidos na melhor de 3 partidas, ou seja, vence quem ganhar 2 rodadas. As duplas deverão sentar-se frente a frente em relação aos seus respectivos parceiros.
4. Inicialmente retiram-se os coringas do jogo e embaralham-se as cartas. Cada jogador receberá 4 (quatro) cartas no princípio do jogo, devendo um membro da dupla formar um conjunto de 4 cartas iguais. Ao formar o conjunto ele deve fazer um sinal (não verbal) ao parceiro, e este dizer “game” ou “keip”. Caso uma dupla perceba outra dupla fazendo o sinal, esta deve dizer “corta game” ou “corta keip”. Se a dupla acertar, marca um ponto, se errar, o ponto vai para a dupla adversária.
5. Os sinais usados por cada dupla devem ser ditos ao árbitro antes do início do jogo.
6. Cada participante poderá pegar uma carta por vez do monte em cima da mesa e terá 30 segundos para decidir se fica com a carta ou a lança de volta a mesa, caso essa regra não seja cumprida o participante devolverá as cartas pegadas da mesa.
7. Cada dupla deverá trazer seu próprio baralho e caberá à comissão de arbitragem decidir com qual conjunto de baralho acontecerá cada partida, podendo inclusive revezar os baralhos entre as partidas.

ANEXOS

ANEXO I

SÚMULA JOGOS INTERCLASSES CEPC – 2019

Modalidade: _____

Categoria: _____

G – Gols
A – Cartão Amarelo
V – Cartão Vermelho

Equipe A				
No.	Nome do aluno	G	A	V
Capitão				

Equipe B				
No.	Nome do aluno	G	A	V
Capitão				

Resultado			
Rodada	A	X	B
1			
2			
3			
Placar final			

Arbitragem	
Árbitro 1	
Árbitro 2	
Mesário	
Auxiliar 1	
Auxiliar 2	
Cronometrista	

Equipe A

S E T	1 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	2 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	3 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	4 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	5 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

Equipe B

S E T	1 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	2 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	3 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	4 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	5 ^o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

ANEXO II

FICHA DE INSCRIÇÃO JOGOS INTERCLASSES CEPC – 2019

Cada pessoa poderá participar de até três modalidades, sendo, obrigatoriamente, uma esportiva, um jogo e uma de salão.

TURMA/CLASSE _____

FUTSAL	NOME
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

BALEADO	NOME
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

VOLEI	NOME
1	
2	
3	
4	
5	
6	

DOMINÓ	NOME
1	
2	
3	
4	
5	
6	

CABO DE GUERRA	NOME
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

BARALHO	NOME
1	
2	
3	
4	
5	
6	