



SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

REGULAMENTO DOS XVI JOGOS INTERCLASSES 2025
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROFESSOR CARMINE BIAGIO TUNDISI

ATIBAIA – SP

2025

REGULAMENTO GERAL

Título I

Das Disposições Preliminares

Este regulamento é o conjunto das disposições que rege os XVI Jogos Interclasses da Etec Professor Carmine Biagio Tundisi.

Os participantes da competição para os devidos fins são considerados conhecedores deste regulamento e demais regras aplicáveis aos jogos nas diversas modalidades e assim submetem-se, sem reservas alguma, as suas disposições e possíveis consequências que delas possam emanar.

Fica expressamente proibida a participação do(a) aluno(a), em qualquer modalidade, sem o uniforme de sua sala ou utilizando uniformes de anos anteriores, entretanto ao não possuir o uniforme, o aluno deve estar vestindo uma camiseta/colete com a cor predominante da sua sala.

Em caso de cores de camisetas iguais ou semelhantes em modalidades coletivas que envolvam a invasão, a sala com formação maior terá prioridade no uso da camiseta e a outra sala terá que utilizar coletes.

Título II

Dos Objetivos

Os Jogos Interclasses da Etec Professor Carmine Biagio Tundisi objetivam motivar e promover a interação entre os alunos desta instituição por meio de um torneio socioeducativo, a fim de desenvolver competências relacionadas à prática sócio desportiva, contemplando atividades lúdicas, solidárias, recreativas, virtuais, artísticas e sociais.

Título III

Dos Participantes

Participam dos Jogos Interclasses apenas os alunos matriculados na Etec Professor Carmine Biagio Tundisi do ano vigente.

Cada classe elege dois alunos para representá-los durante a competição, desde sua organização até sua realização. Estes alunos representam suas turmas tendo acesso às informações, como atualização do cronograma de jogos entre outras informações

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi disponíveis com os responsáveis e os representantes do Grêmio Estudantil da chapa vigente.

É obrigatório ao se inscrever em uma modalidade, que a turma participe da competição social, sendo o não envolvimento considerado como um item de punição na classificação final a ser definido pela comissão organizadora dos jogos.

Título IV

Das Inscrições

Cada equipe entregará as fichas de inscrição devidamente preenchidas em um formulário específico, constando as modalidades que as equipes vão participar e os nomes dos alunos que vão participar de cada modalidade, sendo respeitado o número de alunos específico por regulamento. Não serão aceitas inscrições fora de prazo.

As fichas devem ser corretamente preenchidas com o número de participantes permitidos por modalidade até **24 de novembro de 2024**. As fichas deverão ser entregues para os representantes designados da chapa vigente do Grêmio Estudantil ou para o Professor Fernando.

Não será permitido o sistema de empréstimo de alunos de outras turmas, conhecido como “draft”, sendo permitido somente a participação do aluno devidamente matriculado na turma e curso do ano vigente.

O estudante inscrito nos jogos é considerado participante e terá direito às premiações e sanções disciplinares, mesmo que não tenha sido escalado para as competições.

O estudante inscrito em duas ou mais modalidades, fica ciente que se o horário das partidas coincidirem, ele deverá optar em qual participar. Não haverá alteração de horário de nenhuma partida, coletiva ou individual, para o aluno que está participando de outra modalidade naquele momento.

Em hipótese alguma haverá inscrição de um participante em qualquer modalidade após a data estabelecida ou no início dos Jogos. Ressalvo casos previamente explicados para o professor organizador.

Os alunos matriculados no curso técnico de **Recursos Humanos** e **Design Gráfico** deverão obrigatoriamente jogar no período da tarde até a fase semifinal, sendo as finais no período matutino e vespertino. Não terá jogos no horário noturno.

Na quinta-feira, os alunos do noturno, poderão participar do 1º DESAFIO NOTURNO, mas modalidades de futsal e voleibol misto com o Professor Rafael.

O desafio está sujeito a cancelamento.

Título V

Do Horário de Entrada e Saída

Os alunos respeitarão o horário de entrada e saída da escola durante a semana, ressalvo os alunos do período noturno que jogarão no período da tarde. Somente na quinta e sexta-feira, data das finais, será liberada a entrada e permanência dos alunos fora do seu período letivo.

Caso seja necessário da comissão organizadora antecipar as finais de alguma modalidade devido ao cronograma, será avisado à coordenação da escola e somente os alunos envolvidos poderão entrar 10 minutos antes do horário do seu jogo.

Título VI

Compromissos acadêmicos

Para garantir a participação nos XVI Jogos Interclasses 2025, a turma deverá alcançar, **preferencialmente**, 90% de assiduidade no Provão Paulista 2025, considerando casos excepcionais devidamente justificados.

Para os XVII Jogos Interclasses 2026, a participação das turmas ficará condicionada à presença em 100% das provas e demais atividades acadêmicas nas quais a escola estiver inscrita.

Além disso, todas as turmas com ingresso em 2024 e 2025 deverão **firmar o compromisso acadêmico por meio de uma Carta de Comprometimento**, declarando ciência e concordância com os critérios de assiduidade e participação.

A inclusão desses critérios no regulamento dos Jogos Interclasses tem como propósito:

- Valorizar o vínculo entre desempenho acadêmico e participação esportiva, reforçando o compromisso integral do estudante com sua formação.
- Incentivar a responsabilidade individual e coletiva, motivando as turmas a manterem assiduidade e engajamento nas avaliações institucionais.
- Garantir equidade e comprometimento, assegurando que todas as turmas tenham condições semelhantes de participação nos eventos escolares.
- Fortalecer a cultura escolar, integrando esporte, disciplina e responsabilidade acadêmica como pilares do desenvolvimento dos estudantes.

Caso a assiduidade seja inferior e a justificativa inválida, a sala não poderá participar dos jogos.

Os alunos que estiverem com aula e professor, atividades de recuperação ou qualquer compromisso escolar, deverá a priori, finalizar essas atividades para assim, estar apto a participar do Interclasse.

Atividades anteriores ao período dos jogos interclasses, deverão ser liberadas pelo professor do horário e/ou deverão ser realizadas durante os intervalos ou em contraturno organizado e agendado com a coordenação escolar.

Título VII

Da Comissão Organizadora

A comissão organizadora tem como responsabilidade julgar como achar pertinente, qualquer atitude ou ação durante a realização dos Jogos Interclasses.

Será formada pela direção, coordenação, professor de educação física responsável pelos jogos e um aluno da chapa vigente do grêmio estudantil.

Título VIII

Das Solenidades

As Solenidades de Abertura e Encerramento dos Jogos constituem-se de cerimônias a serem organizadas pela Comissão Organizadora e são realizadas no dia

08 de dezembro de 2025 às 8h e 13h30 e 12 de dezembro de 2025 às 13h respectivamente com a Cerimônia de Encerramento na quadra da escola, sendo que os participantes devem chegar com 15 minutos de antecedência e com todos os atletas uniformizados de preferência.

Todos os horários deverão ser rigorosamente cumpridos e respeitados. O horário padrão a ser seguido pela Comissão Organizadora é o relógio da escola.

Título IX

Das regras de condutas em quadra e na torcida

Serão contados os pontos de todos os participantes, equipe, misto e individual, em cada modalidade (ver pontuação abaixo).

Qualquer ato de violência, insulto, consumo de álcool, bombas de qualquer tipo, ofensas diretas, provocações em mídias sociais e uso de drogas lícitas ou ilícitas, resulta na eliminação da sala na participação dos jogos.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

Os alunos devem comparecer ao local do jogo 5 minutos antes do horário da partida, o tempo de espera será 5 minutos do horário marcado para início da partida, caso isso não ocorra o time que está presente ganha por WO.

Caso uma turma perca um jogo por WO em qualquer modalidade, a sala perderá 15 pontos na classificação geral das modalidades e não poderá participar da modalidade no ano seguinte.

Na situação de cronograma de horários atrasado, não será respeitado o tempo de espera de 5 minutos.

O aluno que iniciar uma disputa nas modalidades individuais deverá permanecer no local do jogo até o seu término. Caso o aluno se retire do local da competição, será considerado como perdedor naquela disputa.

Título X

Das Modalidades e das Categorias

COLETIVAS	
FUTSAL	M e F
VOLEIBOL	MISTA
BASQUETE 3x3	M e F
QUEIMADA	MISTA
PEGA-BANDEIRA	MISTA
TÊNIS DE MESA	M e F
TORCIDA	MISTA

INDIVIDUAIS	
XADREZ	M e F
DAMAS	M e F

VIRTUAIS	
FIFA 2025	MISTA
MORTAL KOMBAT 11	MISTA
BRAWL STARS	MISTA
CLASH ROYALE	MISTA
COUNTER-STRIKE	MISTA

CULTURAIS	
QUIZ DE CONHECIMENTOS GERAIS	MISTA
DESAFIO MATEMÁTICO	MISTA

ARTÍSTICAS	
POEMA/POESIA	MISTA
DESENHO/PINTURA	MISTA
DANÇA	MISTA
VÍDEOMAKER	MISTA
APRESENTAÇÃO MUSICAL	MISTA
COSPLAY	MISTA

SOLIDÁRIA	
DOAÇÃO DE ALIMENTOS NÃO PERECÍVEIS	MISTA
DOAÇÃO DE ITENS DE HIGIENE PESSOAL	MISTA

Título XI

Das pontuações

O sistema de pontuação será considerado o mesmo para todas as modalidades dos XVI Jogos Interclasses da Etec Atibaia, independentemente do número de inscritos na modalidade. Será da seguinte forma:

1º colocado – 15 pontos

2º colocado – 13 pontos

3º colocado – 12 pontos

4º colocado – 11 pontos

5º colocado – 10 pontos

6º colocado – 9 pontos

7º colocado – 8 pontos

8º colocado – 7 pontos

9º colocado – 6 pontos

10º colocado – 5 pontos

11º colocado – 4 pontos

12º colocado – 3 pontos

13º colocado – 2 pontos

14º colocado – 1 ponto

15º colocado ao 20º colocado – 0 pontos

Título XII

Das regras específicas por modalidades

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

A) FUTSAL

A modalidade será disputada nas categorias masculino e feminino.

O número máximo de alunos permitidos por sala são 10 alunos matriculados e ativos.

Cada partida será disputada por dois tempos de 10 minutos, sem intervalo.

As substituições são ilimitadas.

Se um jogador receber o cartão vermelho, estará suspenso automaticamente da próxima partida.

Dois cartões amarelos em diferentes partidas, suspendem o aluno do próximo jogo nessa modalidade.

Caso o jogo termine empatado, a partida será decidida por meio de 3 cobranças de pênalti, realizadas de maneira alternada. Persistindo o empate, uma nova cobrança de pênalti será realizada de maneira alternada até que uma equipe seja vencedora.

Nas disputas das penalidades, somente os cinco alunos que finalizarem o segundo tempo poderão cobrar as cinco primeiras penalidades.

B) VOLEIBOL

A modalidade será disputada na categoria mista.

O número máximo de alunos permitidos são 12 matriculados e ativos.

As partidas serão disputadas em melhor de três sets, sendo os dois primeiros de 15 pontos e o terceiro (caso necessário) de 10 pontos. Em caso de empate no set de 14x14, vence a equipe que fizer dois pontos de diferença. Ex: 16x14; 15x17 e sucessivamente. A mesma regra vale para o terceiro set.

As substituições deverão ser feitas entre os mesmos jogadores, respeitando a ordem de saque. Serão possíveis seis substituições por set respeitando a troca entre os mesmos jogadores.

Em hipótese alguma a turma poderá jogar com somente um gênero em quadra, deverá ser respeitado a categoria mista, independentemente do número de homens e mulheres.

A altura da rede ficará próxima aos 2 metros e 24 centímetros.

C) BASQUETE 3x3

A modalidade será disputada nas categorias masculino e feminino.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

O número de alunos permitidos são 5 alunos matriculados e ativos.

As partidas serão disputadas em um tempo de 7 minutos ou quando uma equipe obtiver a soma de 15 pontos, sem intervalos e pedidos de tempo técnico.

Não há limites de substituições, sendo que a mesma deverá ser feita pela lateral da quadra.

Sempre que uma equipe fizer a cesta, a reposição será feita pela lateral da quadra.

A equipe que pegar o rebote do arremesso de outra equipe que bateu na tabela ou aro, deverá sair do garrafão para ter direito ao arremesso. Caso o rebote seja por meio de um arremesso “air-ball”, a equipe tem o direito de arremessar sem sair do garrafão.

Caso a partida termine empatada, ela será decidida por meio do lance livre. Cada equipe tem direito a 3 arremessos a serem cobrados de maneira alternada, até que uma equipe saia vencedora.

O jogador que obtiver 4 faltas, deverá ser substituído e não poderá retornar para a partida.

D) QUEIMADA

A modalidade será disputada na categoria mista.

O número de alunos permitidos são 14 alunos inscritos, matriculados e ativos, sendo que para o início da partida, cada equipe deverá ter 5 alunos do gênero masculino e 5 alunos do gênero feminino, totalizando 10 participantes. A falta de presença da quantidade obrigatória, acarretará a vitória da equipe adversária.

As partidas serão disputadas em um tempo de 8 minutos, nas dimensões da quadra de voleibol. Vence a equipe que permanecer com mais alunos no seu lado da quadra ou eliminar todos os integrantes da equipe adversária.

Cada turma deverá estabelecer o primeiro coveiro da equipe. Ele iniciará o jogo com uma bola na mão, mas não poderá tentar eliminar integrantes da turma adversária. Somente o segundo coveiro poderá tentar eliminar os integrantes adversários e assim por diante.

É considerado como “queimo” o integrante que for atingido em qualquer parte do corpo pela bola e ela cair no chão, com exceção das mãos e da cabeça que são consideradas como “frias”.

O aluno que acertar a bola na região da cabeça e rosto, receberá a primeira advertência de cartão amarelo, caso se repita ele receberá o cartão vermelho e não poderá assumir a função de coveiro.

O integrante ao ser “queimo” deverá ocupar o lugar de coveiro e não poderá retornar ao local dos outros integrantes, sendo permitido a locomoção na área permitida para os coveiros.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

O primeiro coveiro, poderá retornar para a equipe após um integrante da sua equipe assumir a função de coveiro ao ser “queimo”.

Se, no mesmo lançamento, a bola atingir em 2 integrantes e cair no chão, somente o primeiro integrante atingido será considerado como “queimo”.

Caso um integrante seja atingido nas partes permitidas e segura a bola antes dela tocar ao chão, não será considerado como “queimo”.

O tempo permitido sem realizar o lançamento será de 7 segundos. Ao ultrapassar o tempo, ele perderá a posse da bola e os coveiros não poderão tentar queimar a equipe adversária até que um integrante da equipe adversária seja “queimo”.

E) PEGA BANDEIRA

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever 14 alunos matriculados e ativos. Na quadra serão permitidos somente 10 alunos, sendo obrigatório a presença de no mínimo dois alunos do gênero masculino ou feminino na disputa.

As partidas serão disputadas em um tempo de 8 minutos.

A partir dos 2 minutos de partida, cada turma perderá um aluno ao completar um minuto de tempo corrido. A turma tem 10 segundos para retirar um integrante, caso não seja realizado, a equipe adversária ganhará a posse da bandeira na área adversária.

Ao escutar o comando do árbitro, cada equipe deverá retirar um aluno, nesse momento, todos “congelam” e o jogo só reinicia com o comando do árbitro.

Será considerado como vencedor, a equipe que conseguir pegar a bandeira da outra equipe e retornar para o seu lado. A bandeira será representada por meio de um cone ou colete.

Ao invadir o lado do adversário, ele estará suscetível a ser “congelado” caso seja pego. Para ser “descongelado” o companheiro da equipe deverá salvar o mesmo.

Os dois únicos locais que não será permitido o “congelamento” será o seu próprio lado da quadra e a área da bandeira adversária.

Ao sobrar apenas um jogador de cada equipe, vence o jogador que conseguir atravessar com a posse da bandeira primeiro. Não será permitido o congelamento nessa fase.

Ao ser “congelado” e estiver em posse da bandeira adversária, a bandeira deverá retornar a área da bandeira.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi
F) TÊNIS DE MESA

A modalidade será disputada nas categorias masculino e feminino.

Cada turma poderá inscrever 3 alunos matriculados e ativos, sendo dois considerados titulares e um como suplente.

As disputas serão realizadas por meio de 3 sets com um total de 11 pontos. Caso ocorra um empate em 10x10, vence o jogador que realizar dois pontos de vantagem sobre o adversário. Vence o jogador que vencer dois sets.

A competição será realizada por um melhor de 3 jogos. Sendo os dois primeiros individuais e o terceiro jogo (caso necessário) será realizado no formato de dupla com um melhor de três sets. O jogador considerado reserva nas disputas individuais, poderá jogar a disputa de duplas.

Cada aluno tem direito a dois saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja dois ou seus múltiplos, como 2 a 2 ou 5 a 3 por exemplo.

Na situação de 10 a 10, os alunos devem sacar de maneira alternada, sendo um saque para cada um.

Vence a sala que conseguir duas vitórias.

G) XADREZ

A modalidade será disputada na categoria masculino e feminino.

Cada turma poderá inscrever um aluno matriculado e ativo.

Todos os participantes devem baixar o aplicativo para controle do tempo, o app será o Chess clock.

Os jogos serão no formato rápido 10+5 (dez minutos por jogador, mais de cinco segundos de acréscimo por lance).

Serão duas perdas por confronto, onde cada jogador vai enfrentar uma cor por vez.

Em caso de empate, após as duas primeiras partidas entre os jogadores (brancas vencem duas vezes as negras, negras vencem duas vezes as brancas ou ambas empatadas), uma terceira partida deverá ser jogada.

No empate, o formato da partida será o Armageddon, na qual as brancas possuem tempo de 8+0 (oito minutos para o jogador, 0 segundos de acréscimo por lance), sendo necessário xeque-mate para vencer, enquanto as pretas possuem o tempo de 6+0 (seis

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

minutos para o jogador, 0 segundos de acréscimo por lance) e precisam apenas empatar para vencer.

A decisão de cores para a partida de desempate será realizada por meio de sorteio, logo antes da partida em questão ocorrer.

Em caso de ocorrer movimento ilegal o tempo no relógio deve ser pausado e chamado o árbitro para verificar se houve lance ilegal se confirmado que houve a infração o adversário do infrator recebe 1 minuto a mais no relógio e o infrator deve refazer o movimento. Exemplo: brancas realizam um lance ilegal e as pretas pausam o relógio e chamam o juiz que confirma o lance e adiciona mais 1 minuto no tempo das pretas, então o tempo retoma com as brancas precisando refazer seu movimento.

Caso o árbitro seja chamado e não houver nenhuma infração aquele que o chamou deve ser penalizado com a adição de 1 minuto no tempo do adversário. Exemplo: as brancas fazem um lance legal, mas as pretas pausam o relógio e chamam o juiz, o juiz confirma que o lance é legal, então as pretas que chamaram o indevidamente vão ser punidas com a adição de 1 minuto ao tempo das Brancas e o jogo é retomado.

É proibido o uso de aparelhos eletrônicos e uso de fones durante as partidas. Se usado quem usou perde a partida imediatamente. Perdendo 1 partida das 2.

Será considerado EMPATE, quando:

- Os dois jogadores concordarem;
- Após 50 lances desde o último movimento de peão;
- Após repetir a mesma posição 5 vezes.

Caso o tempo acabe e o jogador tenha material insuficiente para dar mate independente do material do adversário.

Em caso de afogamento (um dos jogadores não possui movimentos legais e é a vez dele).

Caso tenha peças insuficiente para a promoção do peão o jogo deve ser pausado até o problema ser resolvido pelo árbitro ou por acordo entre os jogadores.

H) DAMAS

A modalidade será disputada na variação de Damas Brasileira, com categoria masculina e feminina.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

A turma poderá inscrever até dois alunos por categoria. Sendo o primeiro titular e o segundo reserva. Porém o mesmo que começar a partida deverá permanecer até o término.

Será usado um tabuleiro com 64 casas alternadamente coloridas.

As peças serão posicionadas nas primeiras 12 fileiras de cada lado.

Para início da partida, deverá ser feito um sorteio.

Cada jogador deve ter 12 peças, todas de uma cor.

As peças só podem ser movimentadas na diagonal para frente. Uma peça pode se mover por jogada, mas para capturar uma peça adversária, ela deve pular sobre a peça inimiga, independente da direção, e aterrissar em uma casa vazia na diagonal após a peça capturada.

As peças capturadas são removidas do tabuleiro.

Se uma peça atingir a última fileira do adversário, ela é promovida a “dama” e ganha a capacidade de se mover qualquer quantidade de casas diagonalmente. As damas também podem

capturar peças adversárias movendo-se diagonalmente em qualquer direção, pulando sobre a peça inimiga e aterrissando em uma casa vazia.

Se um jogador tem a oportunidade de capturar uma peça adversária, ele deve fazê-lo. Isso é conhecido como captura obrigatória. Se houver mais de uma opção de captura, o jogador pode escolher qual fazer.

Todas as peças podem realizar capturas de peças adversárias que se encontram tanto nas diagonais da frente quanto atrás

O jogo termina quando um jogador alcança um dos seguintes resultados: Capturou todas as peças do oponente; O oponente não pode mais fazer movimentos legais; um jogador renúncia.

Em caso de empate, deverá ser realizada uma segunda partida, com o tempo de 5 minutos.

Vence o jogador que tiver capturado o maior número de peças do adversário.

I) FIFA 2025

A modalidade será disputada na categoria mista.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

Cada turma poderá inscrever dois alunos matriculados e ativos para a disputa, sendo um como titular e o segundo como suplente.

As partidas terão o tempo de 14 minutos, sendo 7 minutos por tempo.

A escolha dos times, se dará por meio do par ou ímpar entre os adversários, quem vencer, escolhe a equipe primeiro. Em hipótese alguma, poderá ter o mesmo time escolhido na partida e não será aceito uma seleção contra um clube, ou seja, caso o primeiro participante escolha uma seleção o adversário deverá escolher uma seleção automaticamente e isso vale para a escolha de um clube.

Mudanças e alterações de jogadores e formações táticas, só poderão ser realizadas antes do início da partida e durante o intervalo do primeiro para o segundo tempo.

O modo de dificuldade será o lendário, com lesões e barras de cansaço ativadas.

As condições de clima/tempo, estádio e árbitro do jogo deverão estar no modo aleatório.

O participante deverá permanecer no local de partida, sem xingamentos, narrações do jogo, reclamações constantes, reações agressivas e antidesportivas, sendo eliminado independente do resultado da partida ao ser notificado por duas vezes.

J) POEMA E POESIA

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever um aluno matriculado e ativo para a disputa.

A entrega do poema deverá ser realizada na data especificada pela comissão organizadora e não serão aceitos fora do prazo.

Na entrega do poema, o participante deverá entregar num papel à parte, o nome e o curso. A assinatura do autor da obra não poderá estar na mesma a priori.

O tema escolhido para o ano de 2025 é **“ENTRE O QUE EU SOU E O QUE QUERO SER.”**

O texto deve ser escrito em estrutura de versos, tendo métrica ou não, rimando ou não. O autor deste texto deve se expressar por meio de escrita subjetiva e plurissignificativa, logo, poética, podendo mostrar leituras de mundo, sentimentos, humores, efeitos de sentido (como ironia, metáfora, ambiguidade etc.), estranhezas, perspectivas sobre uma realidade em específico, seja sua, seja uma outra existente, seja uma imaginária.

O poema será avaliado a partir dos seguintes critérios: atender ao tema; apresentar título; ser escrito na forma fixa de SONETO (conter, 14 versos 4 estrofes, sendo dois quartetos e dois tercetos); se não for um efeito de sentido, seguir a Gramática Padrão da Língua Portuguesa; dentro da liberdade de expressão, não empregar ideologia partidária e manter respeito sobre as pessoas e as instituições.

K) DESENHO/PINTURA

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever um aluno matriculado e ativo para a disputa.

A entrega do desenho/pintura deverá ser realizada na data especificada pela comissão organizadora e não serão aceitos fora do prazo.

Na entrega do desenho/pintura, o participante deverá entregar num papel à parte, o nome, curso e o título da obra. A assinatura do autor da obra, não poderá estar na mesma a priori.

O tema escolhido para o ano de 2025 é **“O NOVO MUNDO QUE CRIAMOS: TECNOLOGIA E REALIDADE VIRTUAL”**.

A proposta convida os participantes a refletirem sobre como a tecnologia transforma nossa forma de viver, comunicar e criar. A arte surge como um espaço para expressar as conexões entre o real e o virtual, o humano e o digital, revelando como esses universos se misturam no cotidiano contemporâneo.

Os alunos poderão representar, por meio do desenho, da pintura e da colagem suas percepções sobre esse novo mundo tecnológico, explorando ideias, sentimentos e cenários que emergem da interação entre arte, imaginação e inovação.

As obras serão avaliadas a partir dos critérios: Criatividade, Pertinência das informações e Relacionamento de conceitos.

O material a ser utilizado deverá ser papel *canson* ou similar de boa qualidade ou telas de pintura nas dimensões 20 cm x 30 cm, lápis de cor, giz de cera, canetas esferográficas, marcadores permanentes, tinta nanquim, aquarela, guache ou acrílica, colagem de papéis, tecidos e linhas, materiais para bordados, cola, tesouras, apliques com relevos ou adesivos.

Técnicas: desenho e pintura e/ou colagem, e/ou apliques, e/ou bordados.

L) QUIZ CONHECIMENTOS GERAIS

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever 8 alunos matriculados e ativos, sendo que na competição somente seis alunos poderão participar, respeitando a categoria.

As perguntas serão escolhidas de maneira aleatória e das mais variadas áreas do conhecimento.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

Serão realizadas 10 perguntas da seguinte forma: A primeira rodada as equipes escutarão a pergunta e deverão preencher a resposta e entregar para o juiz da rodada, nessa primeira rodada serão realizadas 5 perguntas; A segunda rodada, será por meio de perguntas direcionadas para uma equipe com direito de 20 segundos para a resposta, caso não respondam a equipe adversária ganha o direito de responder em até 10 segundos.

A escolha da equipe que iniciará as respostas na segunda rodada, será por aquela que obtiver o melhor resultado na primeira rodada. Em caso de empate, será realizado uma disputa de par ou ímpar entre um participante de cada turma.

O vencedor da disputa será a turma que obtiver o maior número de pontos até o final das 10 perguntas.

Em caso de empate após a segunda rodada, as perguntas serão feitas de forma alternada, até que uma turma acerte a resposta e a outra erre.

M) DANÇA

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever 8 alunos matriculados e ativos, sendo que na competição 4 alunos no mínimo deverão participar.

As turmas poderão escolher o estilo de dança, a apresentação deverá ter a duração de no máximo 4 minutos. A apresentação será realizada na quadra poliesportiva da escola.

Os professores avaliarão com base nos critérios: coreografia, expressão, figurino e sincronização.

As turmas devem fornecer sua própria música em um formato adequado para reprodução uma semana antes da apresentação.

N) APRESENTAÇÃO MUSICAL

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever até 3 alunos matriculados e ativos, sendo que terá somente uma apresentação podendo ser individual, dupla ou trio.

A turma poderá apresentar com instrumentos musicais, canto ou uma combinação dos dois. Sendo cada turma responsável por verificar a disponibilidade de aparelhos específicos para a apresentação, caso a escola não tenha.

A duração de cada apresentação é do máximo 3 minutos e serão realizadas ao lado da cantina ou em sala que a comissão achar pertinente.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

Os professores avaliadores vão se basear nos critérios de musicalidade, harmonia, técnica e performance geral.

O) DESAFIO MATEMÁTICO

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever 4 alunos para a modalidade matriculados e ativos, sendo 3 alunos titulares e 1 um aluno de reserva.

As turmas serão sorteadas em rodadas, sendo quatro turmas por rodada e fase. Cada rodada terá a duração de 10 minutos e somente duas turmas se classificam para próxima fase.

A turma deverá responder à questão e entregar dentro do tempo determinado. Caso a resposta esteja errada e o tempo esteja disponível, a turma poderá tentar novamente a resolução correta. Agora caso o tempo tenha finalizado, não será aceito novas respostas.

Caso uma turma acerte a resolução da questão da primeira rodada, ela já está classificada para a próxima fase e a primeira rodada será finalizada. Na segunda rodada, somente uma equipe será classificada (seja por resposta certa ou sorteio). Caso nenhuma turma acerte a resolução da questão em ambas as rodadas, um sorteio será realizado para definir as duas turmas classificadas para a próxima fase.

Não é permitido o uso de calculadoras e consultas de qualquer natureza.

A turma deverá levar lápis e caneta para a resolução da questão em cada fase.

Para organização de todos, os temas matemáticos estão divididos da seguinte forma:

1ª FASE	Número e Álgebra	Equações e Inequações (1º e 2º Grau); Funções (1º e 2º Grau); Sequências Numéricas e Progressões (PA e PG)
2ª FASE	Probabilidade e Estatística	Estatística descritiva (média, mediana, moda); Probabilidade (experimentos aleatórios, distribuições).
3ª FASE	Geometria e Medidas	Trigonometria (trigonometria no retângulo e suas principais razões trigonométricas; trigonometria no círculo trigonométrico: seno; cosseno; tangente.) Geometria espacial (prismas, pirâmides, cilindros).
4ª FASE	Matemática Aplicada	Economia (juros, inflação); Problemas de modelagem matemática.

P) VÍDEOMAKER

A modalidade será disputada na categoria mista.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

Cada turma poderá inscrever um aluno matriculado e ativo.

O vídeo deve ter duração máxima de 5 minutos. O tema do vídeo é "**UM DIA DE AULA NA ETEC DE ATIBAIA**".

O vídeo deve ser original e não pode conter materiais copiados ou plagiados.

O upload do vídeo deve ser feito até a data limite estabelecida pela comissão organizadora e no link a ser disponibilizado.

O vídeo será avaliado de acordo com os critérios: Criatividade e originalidade; Conteúdo e Relevância e Técnica e Produção.

Após o envio do vídeo não será possível realizar trocas ou novas edições.

Q) MORTAL KOMBAT

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá se inscrever um aluno matriculado e ativo para a disputa da modalidade. Também será aceito a inscrição de um aluno reserva. O aluno que começar a disputa terá que terminar a luta.

Utilizaremos o Mortal Kombat 11 para a modalidade. As lutas seguirão o modelo EVO (Evolution Championship Series) de rounds, com cada luta tendo 3 rounds e quem vencer 3 lutas primeiro é o vencedor da rodada.

O participante deverá permanecer no local de partida, sem xingamentos, narrações do jogo, reclamações constantes, reações agressivas e antidesportivas, sendo eliminado independente do resultado da partida ao ser notificado por duas vezes.

R) BRAWL STARS

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever 3 alunos matriculados e ativos para a disputa.

Será utilizada o modo NOCAUTE. Cada rodada será disputada em melhor de três partidas, quem vencer duas partidas, será considerado vencedor.

No começo da disputada, será definido o mapa de maneira aleatória e em concordância entre os jogadores.

Os alunos já devem estar com o aplicativo baixado na hora da disputa. Os alunos devem se organizar com seus próprios celulares e acesso à internet.

Os alunos devem usar seus próprios perfis do Brawl Stars. Não é permitido usar contas compartilhadas ou contas de outros jogadores.

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

O participante deverá permanecer no local de partida, sem xingamentos, narrações do jogo, reclamações constantes, reações agressivas e antidesportivas, sendo eliminado independente do resultado da partida ao ser notificado por duas vezes.

S) COUNTER - STRIKE

A modalidade será disputada na categoria mista.

A disputa será realizada por um melhor de 3 partidas (MD3)

Cada turma deverá inscrever 5 alunos titulares e um reserva/coach opcional da mesma turma.

As partidas serão no formato padrão 5x5. Os mapas utilizados serão escolhidos entre os oficiais da rotação competitiva (Dust2, Mirage, Inferno, Nuke, Vertigo, Anubis, Ancient).

O veto de mapas será feito entre os capitães dos times, alternando remoções até sobrar o mapa ou os mapas da série.

Cada equipe poderá solicitar até duas pausas táticas por mapa, com duração máxima de 1 minuto cada.

Acerca da Conduta e Fair Play, o respeito entre jogadores, organizadores e público é obrigatório. Qualquer tipo de ofensa, trapaça ou comportamento antidesportivo resultará em punição, podendo levar à eliminação imediata da equipe.

Em caso de problemas técnicos (queda de conexão, falha de servidor, etc.), avaliaremos a situação e poderá reiniciar a partida se necessário. As partidas serão realizadas nos computadores disponibilizados pela escola.

Os jogadores poderão usar seus próprios periféricos (mouse, teclado, headset) e devem zelar pelo patrimônio da escola.

T) CLASH ROYALE

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada equipe será formada por três jogadores: dois titulares e um reserva, que poderá substituir um titular em qualquer confronto (1x1 ou 2x2). Cada jogador deve usar seu

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

próprio celular e internet, não sendo fornecida conexão pela organização. Após o início do torneio, não será permitida troca de jogadores entre equipes.

Cada confronto entre duas equipes será composto de até três partidas, da seguinte forma:

- Primeira partida: Um jogador de cada equipe se enfrenta (1x1)
- Segunda partida: O segundo jogador (diferente da primeira partida) de cada equipe se enfrenta (1x1)
- Terceira partida: Somente em caso de empate nas primeiras partidas, os dois jogadores de cada equipe devem se enfrentar numa disputa em dupla (2x2). O vencedor da terceira disputa será considerado vencedor do confronto.

Sobre as regras de Deck, cada jogador deverá utilizar decks diferentes em cada partida. Somente na terceira partida, os jogadores podem usar cartas iguais.

As partidas serão disputadas no modo Amistoso, garantindo igualdade de nível entre os jogadores. Todos os participantes devem estar com o jogo atualizado. O uso de emuladores, hacks, bugs, trapaças ou contas alternativas resultará em eliminação imediata. Problemas de conexão não interrompem nem reiniciam a partida, sendo responsabilidade do jogador.

É obrigatório manter respeito com os adversários, juízes e organização. Ofensas, provocações ou atitudes antidesportivas levarão à advertência ou desclassificação. As decisões da Comissão Organizadora são finais e inquestionáveis.

U) COSPLAY

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada turma poderá inscrever de 1 representante. A participação será individual, com apoio da turma na produção, figurino e apresentação.

São permitidos personagens de animes, mangás, filmes, séries, desenhos, HQs, jogos eletrônicos e demais referências da cultura pop.

O figurino deve ser adequado ao ambiente escolar. Está proibido figurino ofensivo, discriminatório ou inadequado. Réplicas de armas realistas não serão permitidas; acessórios devem ser leves e seguros. O cosplay pode ser confeccionado ou adquirido.

A apresentação do participante ocorrerá em duas etapas:

Escola Técnica Estadual Professor Carmine Biagio Tundisi

- **Desfile Presencial:** O estudante desfilará caracterizado diante da comissão julgadora.; Tempo estimado de até 1 minuto por participante. Permitida trilha sonora previamente enviada à organização.
- **Entrega de Fotos:** Uma foto do personagem original. Uma foto do participante reproduzindo a mesma pose. As fotos poderão ser entregues virtualmente.

Para o julgamento, serão adotados os critérios: Fidelidade ao personagem; Semelhança entre as fotos enviadas e o cosplay apresentado; Criatividade e originalidade e Qualidade do figurino

V) TORCIDA

A modalidade será disputada na categoria mista.

Cada sala deverá respeitar o local na arquibancada que for sorteado.

Os professores avaliadores vão avaliar as torcidas de acordo com os critérios: criatividade, participação e entusiasmo.

As avaliações vão ocorrer até o penúltimo dia de jogos.

X) DOAÇÕES DE ALIMENTOS E HIGIENE PESSOAL

As modalidades serão disputadas na categoria mista.

Para esse ano, a modalidade terá o valor de 50 pontos acrescidos na classificação geral.

A data de entrega e de fechamento das doações será definido pela comissão organizadora.

Para contabilizar a pontuação, a cada 5 produtos doados, a turma recebe 1 ponto. Alimentos que tenham acima de 5kg contabilizarão 2 pontos.

Para garantir segurança, qualidade e organização das doações, **não serão contabilizados:**

- Alimentos perecíveis (ex.: frutas, verduras, carnes, laticínios, pães, bolos etc.).
- Farinha e produtos em pó de fácil contaminação, como farinha de trigo, fubá, amido de milho, mistura para bolo e similares.
- Produtos fora do prazo de validade ou com data ilegível.
- Itens abertos, violados ou sem embalagem original.
- Itens de higiene já utilizados ou sem lacre.

O vencedor será a turma que entregar a maior quantidade de doações dentro do prazo estabelecido.

Título XIII

Da Classificação Geral

Será considerado campeão geral dos XVI Jogos Interclasses a turma que obtiver no final das disputas, a maior soma de pontos conquistados.

Em caso de empate na classificação geral ou em modalidades que somam pontuação, os critérios de desempate são respectivamente:

- 1 – Maior pontuação de doações de higiene pessoal e alimentos não perecíveis
- 2 – Maior quantidade de pontos somados nas modalidades mistas
- 3 – Maior quantidade de pontos somados nas modalidades masculinas e femininas
- 4 – Menor quantidade de cartões vermelhos tomados
- 5 – Sorteio

Título XIV

Dos casos omissos

Os casos omissos nesse regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora sem direito a recurso.