

## REGULAMENTO

# OLIMPÍADA ESCOLAR VIRTUAL VICENTINA

### ALL STAR VICENTINO

**Art. 1º:** O Desafio Habilidade e Desafio 03 pontos serão realizados no durante as competições presenciais do evento, com os estudantes inscritos em duas categorias: Masculina e Feminina, de acordo com as faixas etárias citadas acima

**Art. 2º:** Fica a critério do estudante inscrito o desejo em participar de apenas uma das competições ou de ambos os desafios. Basta apenas informar o organizador responsável no dia dos eventos.

**Art. 3º:** Espaço, premiação e inscrições:

- Quadra – Ginásio

O Desafio de Habilidade será jogado em quadra inteira de basquete no Ginásio, com disputa entre dois atletas, com as etapas demarcadas por fita adesiva e cones, na qual vencerá o participante que completar todas as fases de forma mais rápida do que seu adversário (sistema eliminatório).

O Desafio de 03 pontos será jogado em meia quadra, com 10 bolas de basquete posicionadas sobre cones, distribuídos em 5 pontos, próximo à linha de 3 pontos. Os atletas deverão arremessar as 10 bolas, no limite de tempo de até 1 minuto, cronometrado pelo placar eletrônico ou cronômetro manual (sistema classificatório).

**Art. 4º:** Desafio de habilidade de Basquete

- Forma de disputa

1. Os atletas que confirmarem a participação na Disputa de Habilidades serão distribuídos em dois grupos, e a competição se dará através de eliminatória simples. Na categoria 02 (9ano e Ensino Médio), os atletas serão distribuídos em duas chaves de 06 participantes, e disputarão a eliminatória em sua respectiva chave, classificando 2 integrantes por chave para a semifinal da competição. Na próxima fase, os dois

semifinalistas da chave “A” disputarão contra os outros dois semifinalistas da chave “B”, sendo que os 2 vencedores farão a final da competição, jogando todos contra todos.

2. O sorteio dos adversários na Disputa de Habilidades de Basquete será realizado antes do início dos jogos;

3. Caso ocorra empate na Disputa de Habilidades, ambos os atletas farão nova disputa, passando pelas etapas novamente, para classificar o vencedor e eliminar o perdedor. A disputa se dará após minutos de justo descanso, avaliado pelo organizador. Será consagrado “vencedor” da disputa o atleta associado que completar o mais rápido possível todas as fases da prova.

4. Importante frisar que todos os competidores deverão utilizar máscaras durante a competição, além da utilização de álcool gel e seguir rigorosamente as medidas preventivas de segurança impostas pelo clube, em razão da pandemia.

5. Os atletas inscritos que aguardam o momento de competir ficarão posicionados nos extremos laterais da quadra, a uma distância segura de 2 metros por atleta, todos utilizando máscaras e respeitando o distanciamento social.

6. Os competidores que ao longo da competição forem eliminados sairão do espaço da quadra interna do Ginásio e se posicionarão na arquibancada. Somente os vencedores permanecerão na lateral da quadra, aguardando a próxima fase da competição.

7. A Disputa de Habilidade de Basquete abrangerá 3 etapas abaixo:

a- Primeira Etapa: Os dois competidores partirão da linha demarcada no fundo da quadra de basquete, com cada atleta situado em um extremo lateral da quadra, de posse de uma bola de basquete. Ao sinal de apito, se dará o início da competição. Os atletas deverão ultrapassar os cones distribuídos em zig-zag, através do drible de bola e realizar um passe de peito no alvo situado próximo a outra extremidade da quadra, a uma distância de 3 metros do limite final para execução do passe. O atleta passará para a próxima etapa da disputa se acertar o alvo.

b- Segunda Etapa: Imediatamente após o acerto do passe no alvo, o atleta deve apanhar outra bola situada próximo ao alvo; voltar pelo mesmo lado da quadra, driblando a bola; ultrapassar os cones pela segunda vez em zig-zag; e em seguida realizar uma “bandeja” na outra tabela de basquete, finalizando a cesta. Caso o atleta erre a cesta, ele deve apanhar o próprio rebote e finalizar até acertar a cesta.

c- Terceira Etapa: Após conclusão da bandeja e efetivação da cesta, o atleta apanha a mesma bola e se dirige até a outra tabela de basquete, driblando a bola, pelo meio da quadra, e assim que se aproximar das linhas próximas ao garrafão de basquete, ele deve realizar o arremesso de 2 pontos. Caso o competidor erre o arremesso, ele deve apanhar o próprio rebote, sair do garrafão e realizar o arremesso até a efetivação da cesta. Importante frisar que o competidor não poderá realizar o arremesso de dois pontos dentro do garrafão. Após concluir a cesta, ele finalizará sua participação.

d- O competidor finalizará a participação do Desafio de Habilidade após concluir as 3 etapas. Será declarado vencedor o atleta que completar as etapas mais rápido do que o seu adversário, passando para a outra fase da competição em sistema eliminatório.

e- Será declarado campeão o atleta que conseguir passar por todas as etapas mais rápido do que seu adversário e vencer todos seus oponentes.

#### **Art. 6º:** Desafio de 3 Pontos

- Forma de disputa

1. Os atletas que confirmarem a participação na disputa do Desafio de 3 Pontos serão distribuídos em dois grupos (A e B).

2. Cada atleta inscrito realizará uma bateria de 10 arremessos da linha de 3 pontos, passando para a fase final do desafio os 2 atletas com maior pontuação de cada chave.

3. Na fase final do desafio, os 4 competidores finalistas farão mais uma bateria de 10 arremessos por participante, e a classificação se dará do maior pontuador para o menor pontuador, classificando os participantes em 1º, 2º, 3º e 4º colocações.



4. Caso ocorra empate nos confrontos, os atletas deverão competir novamente, realizando novo confronto, até a consagração do vencedor com maior número de pontos convertidos.
5. A disputa abrangerá arremessos da linha de 3 pontos, e os competidores deverão arremessar 10 bolas em menos de 1 minuto, cronometrados pelo placar eletrônico e/ou cronometro manual.
6. Todas as 10 bolas serão posicionadas em 5 pontos do meio quadra, próximo à linha de 3 pontos. Cada bola convertida computará 1 ponto para o arremessador, porém, dentre as 10 bolas a serem arremessadas, haverá 1 bola bônus que valerá 2 pontos, computados para o somatório do competidor.
7. Cada cesta convertida será computada 1 ponto, enquanto que a bola bônus computará 2 pontos para o arremessador.
8. Os 2 atletas de cada chave que conseguirem o maior número de pontos da competição passarão para a fase final.
9. Os quatro competidores oriundos da junção das chaves “A” e “B” farão a final da competição, realizando mais uma bateria de 10 arremessos por finalista. Nesta fase final, os pontos são zerados e o atleta que conseguir a maior pontuação será o vencedor da competição.
10. Em caso de empate entre 2 ou mais competidores na fase final, uma nova disputa se dará entre eles, até a consagração do vencedor.
11. Importante frisar que todos os competidores deverão utilizar máscaras durante a competição, além da utilização de álcool gel e seguir rigorosamente as medidas preventivas de segurança impostas pelo clube, em razão da pandemia.
12. Os atletas inscritos aguardando o momento de competir ficarão posicionados nos extremos laterais da quadra, a uma distância segura de 2 metros por atleta, todos de máscaras, respeitando o distanciamento social.
13. Os competidores que forem eliminados, em razão de pontuações inferiores aos finalistas, se posicionarão na arquibancada, deixando o interior da quadra somente para os finalistas e organizadores.