



II INTERCLASSES DE JOGOS ESPORTIVOS E CULTURAIS

ENSINO MÉDIO SENAC BAURU 2024

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

- 1. Apresentação**
- 2. Cerimônia, prêmio *FairPlay* e Espírito Esportivo**
- 3. Apresentação artística**
- 4. Cronograma do evento**
- 5. Disposições gerais**
- 6. Critérios de pontuação nos jogos**
- 7. Torcida**
- 8. Penalidades**
- 9. Arbitragem**
- 10. Modalidades em disputa**
- 11. Regras específicas das modalidades, tabela dos jogos e fórmulas de disputa**
- 12. Premiação**
- 13. Disposições finais**

1. Apresentação

O II Interclasses de Jogos Esportivos e Culturais acontecerá nas datas 16 (dessesais), 17 (dessesete) e 18 (dezoito) de outubro de 2024 e envolverá as 6 (seis) turmas do **Ensino Médio Técnico do Senac São Paulo – Unidade Bauru-SP**, sob a mediação da equipe de docentes e técnica da referida unidade. O evento visa à integração de todos os estudantes num grande momento desportivo. A seguir, a relação das turmas participantes:

- EMED – Técnico em Informática: Turmas Fênix, Juízo Final e Pandora.
- EMED – Técnico em Multimídia: Turmas Atenas, Corsário e Anacrônicos.

A tabela dos jogos foi definida através de sorteio, realizada no dia 03 de setembro de 2024, em conjunto com os representantes de sala de cada turma. Cada modalidade terá seu formato específico de disputa, cujos detalhes estão nesse documento, na seção dedicada às modalidades.

2. Cerimônia, prêmio *FairPlay* e Espírito Esportivo

O *fairplay* e o espírito esportivo são fundamentais para garantir que a competição esportiva seja mais do que apenas buscar pela vitória a qualquer custo. Eles representam os valores que enriquecem o ambiente esportivo, promovendo respeito, empatia e integridade entre os participantes. O espírito esportivo reflete a atitude positiva e respeitosa que os atletas e equipes devem adotar durante a competição. Isso envolve reconhecer o esforço e a dedicação de todos os envolvidos, independentemente do resultado. Celebrar as conquistas dos adversários e reconhecer seus méritos não apenas eleva o nível da competição, mas também constrói relações duradouras e saudáveis entre os participantes.

Dessa forma, antes e após TODOS os jogos, os participantes deverão cumprimentar-se em um ato simbólico da prática, desejo e reconhecimento de um jogo limpo e justo.

O não cumprimento do gesto simbólico poderá ser penalizado com a perda de 200 pontos por cerimônia não realizada, mediante análise da comissão organizadora.

A comissão organizadora do evento se reunirá para eleger a equipe que mais colocou em prática o espírito esportivo e *fairplay* durante os dias de jogos. A equipe eleita receberá 300 pontos.

NOSSO LEMA: “Em cada lance, em cada disputa, o *fairplay* é nossa bandeira, o jogo limpo é a nossa essência”.

3. Apresentação Artística

As turmas realizarão uma apresentação artística tendo como temática “Décadas”. Cada turma ficou responsável por uma década: Década de 50 (Corsário), 60 (Juízo Final), 70 (Fênix), 80 (Pandora), 90 (Atena) e 2000 (Anacrônico). As apresentações contarão com 2 (duas) linguagens, sendo elas: Teatral e Dança. As turmas são responsáveis em contar a história da respectiva década utilizando esses elementos

previstos nas apresentações.

As apresentações terão um tempo máximo de 10 minutos e mínimo de 8 minutos, contemplando as linguagens descritas acima. E serão avaliadas por um corpo de jurados e juradas a partir dos seguintes critérios: figurino, narrativa, dança, teatro, contextualização da década e duração. Os jurados e as juradas receberão um roteiro para auxiliar na avaliação das apresentações.

A equipe que tiver maior pontuação seguindo os critérios somarão 400 pontos na pontuação geral, enquanto, o segundo colocado somará 200 pontos, o terceiro 150 pontos e as demais equipes, 100 pontos.

4. Cronograma do evento

Os jogos acontecerão nos dias 03 (três) de outubro, nas dependências do SENAC e nos dias 16 (dessesseis), 17 (dessesete) e 18 (dezoito) de outubro das 8h às 12h no SESC, que fica localizado na Avenida Aureliano Cardia Quadra 6 Número 71, no bairro Vila Cardia na cidade de Bauru – SP, 17013-411.

A seguir, local e horários dos jogos:

TABELA DE JOGOS DO DIA 03 DE OUTUBRO - SENAC

HORÁRIO	AUDITÓRIO	LABORATÓRIOS 21 E 22, Bloco 2
8h às 11h00	GINCANA DE LINGUAGENS	JOGO ONLINE

TABELA DE JOGOS DO DIA 16 DE OUTUBRO - SESC

HORÁRIO	GINÁSIO INTERNO	Quadra externa	Espaço de externo
8h às 8h30	Recepção e organização no SESC/ CÉRIMONIA DE ABERTURA		
8h30	Futsal Misto (jogo 1)		Tênis de Mesa (Jogo1)
9h	Futsal Misto (jogo 2)		Tênis de Mesa (Jogo2)
9h30	Futsal Misto (jogo 3)		Tênis de Mesa (Jogo3)
10h	Basquete 3x3 (Jogo 1)		Xadrez (Todos nesse horário)

10h	Basquete 3x3 (Jogo 2)		
10h		Basquete 3x3 (Jogo 3)	
10h30	Vôlei (Jogo 1)		
11h	Vôlei (Jogo 2)		
11h30	Vôlei (Jogo 3)		

TABELA DE JOGOS DO DIA 17 DE OUTUBRO - SESC

HORÁRIO (Previsto)	GINÁSIO INTERNO	Quadra externa	Espaço de externo
8h	Queimada (jogo 1)		Tênis de Mesa (Jogo 4)
8h30	Queimada (jogo 2)		Tênis de Mesa (Jogo5)
9h	Queimada (jogo 3)		
9h30	Queimada (jogo 4)		Xadrez (Semifinais)
10h	Queimada (jogo 5)		
10h30	Futsal (jogo 4)	Vôlei (Jogo 4)	Xadrez (Final)
11h	Futsal (jogo 5)	Vôlei (Jogo 5)	
11h30	Basquete 3x3 (Jogo 4)		
11h30	Basquete 3x3 (Jogo 5)		

TABELA DE JOGOS DO DIA 18 DE OUTUBRO - SESC

HORÁRIO (Previsto)	GINÁSIO INTERNO	Quadra externa	Espaço de externo
8h	Apresentação Artística		
8h20	Apresentação Artística		
8h40	Apresentação Artística		
9h	Apresentação Artística		
9h20	Apresentação Artística		
9h40	Apresentação Artística		
10h	Basquete 3x3 - Final	Vôlei - Final	Tênis de Mesa (Final)
10h30	Futsal - Final		
11h	Queimada - Final		
11h15	Cabo de Guerra Misto (Geral)		
11h30	Cabo de Guerra Misto (Geral)		

5. Disposições Gerais

- A equipe que perder por **WO** (*walkover* - vitória fácil ou sem resistência em competição desportiva) não receberá pontuação naquela partida. Os pontos em jogo serão atribuídos à equipe adversária direta. Em caso de reincidência por **WO**, a equipe estará eliminada automaticamente da disputa da modalidade.
- A equipe é responsável pela camiseta de jogo e calções/calça. Todos os integrantes deverão estar identificados da mesma forma (camisetas e/ou coletes -em casos específicos).
- Durante os jogos, não será permitido participar descalço ou de chinelo/sandália, devido a segurança e riscos de lesão que a falta de equipamentos específicos apresenta para os estudantes.

6. Critérios de Pontuação nos Jogos

O Interclasses é um evento que terá somente **uma** turma reconhecida como campeã geral.

A turma que somar mais pontos ao longo das disputas – atividades que envolvam as modalidades esportivas e os aspectos valorados da TORCIDA, APRESENTAÇÃO ARTÍSTICA e FAIRPLAY/ESPÍRITO ESPORTIVO, será a grande campeã da edição 2024.

Os critérios de pontuação para a soma geral serão específicos de cada modalidade.

- **FUTSAL MASCULINO:** As fases iniciais serão disputa direta eliminatória. As equipes que avançarem para fase SEMI FINAL somam 50 pontos. Na fase FINAL, as equipes que avançarem somam mais 50 pontos, a equipe campeã somará mais 200 pontos, e a vice-campeã somará mais 100 pontos.
- **BASQUETE 3X3:** As fases iniciais de disputa direta eliminatória as equipes que avançarem para fase SEMI FINAL somam 50 pontos. Na fase FINAL, as equipes que avançarem somam mais 50 pontos, a equipe campeã somará mais 200 pontos, e a vice-campeã somará mais 100 pontos.
- **QUEIMADA MISTA:** As fases iniciais serão disputa direta eliminatória. As equipes que avançarem para fase SEMI FINAL somam 50 pontos. Na fase FINAL, as equipes que avançarem somam mais 50 pontos, a equipe campeã somará mais 200 pontos, e a vice-campeã somará mais 100 pontos.
- **VOLEIBOL MISTO:** As fases iniciais serão disputa direta eliminatória. As equipes que avançarem para fase SEMI FINAL somam 50 pontos. Na fase FINAL, as equipes que avançarem somam mais 50 pontos, a equipe campeã somará mais 200 pontos, e a vice-campeã somará mais 100 pontos.
- **TÊNIS DE MESA MASCULINO:** As fases iniciais serão disputa direta eliminatória. As equipes que avançarem para fase SEMI FINAL somam 50 pontos. Na fase FINAL, as equipes que avançarem somam mais 50 pontos, a equipe campeã somará mais 200 pontos, e a vice-campeã somará mais 100 pontos.
- **XADREZ:** As fases iniciais serão disputa direta eliminatória. As equipes que avançarem para fase SEMI FINAL somam 50 pontos. Na fase FINAL, as equipes que avançarem somam mais 50 pontos, a equipe campeã somará mais 200 pontos, e a vice-campeã somará mais 100 pontos.
- **CABO DE GUERRA MISTO:** As fases iniciais serão disputa direta

eliminatória. As equipes que avançarem para fase SEMI FINAL somam 50 pontos. Na fase FINAL, as equipes que avançarem somam mais 50 pontos, a equipe campeã somará mais 200 pontos, e a vice-campeã somará mais 100 pontos.

- **JOGO ONLINE:** As fases iniciais serão disputa direta eliminatória. As equipes que avançarem para fase SEMI FINAL somam 50 pontos. Na fase FINAL, as equipes que avançarem somam mais 50 pontos, a equipe campeã somará mais 200 pontos, e a vice-campeã somará mais 100 pontos.

- **GINCANA DE LINGUAGENS**

a) **MÚSICA EM INGLÊS:** A pontuação máxima será de 185 pontos. A equipe que alcançar a maior quantidade de pontos será a vencedora, caso haja empate, serão feitas rodadas da 3ª etapa até que haja uma equipe vencedora.

b) **DISPUTA DE SOLETRAR (SOLETRANDO)** A pontuação máxima será de 175 pontos. A equipe que alcançar a maior quantidade de pontos será a vencedora, caso haja empate, serão feitas rodadas da 3ª etapa até que haja uma equipe vencedora.

Ao fim da atividade, esses pontos serão acrescentados na pontuação da gincana: 1º lugar – 200 pontos, 2º lugar – 100 pontos e 3º lugar – 50 pontos.

- **DESENHO:** As equipes inscreverão um desenho por sala. A participação contará com 100 pontos para todos, somente o primeiro colocado somará mais 200 pontos e o segundo colocado mais 100.
- **TORCIDA:** Até 300 pontos (conferir o tópico 7. *Torcida* para mais detalhes).
- **PRÊMIO *FairPlay* e espírito esportivo:** 300 pontos para a equipe eleita pela comissão. (conferir tópico 2. *FairPlay* para mais detalhes).
- **APRESENTAÇÃO ARTÍSTICA:** 400 pontos para a primeira colocada, 200 pontos para segunda colocada, 150 pontos para terceira colocada e 100 pontos para as demais equipes que participarem. (Conferir o tópico 3. *Apresentação Artística*)

****Somente poderão participar dos jogos estudantes regularmente matriculados na instituição, devendo cada estudante representar a sua sala, não podendo disputar jogos por outras turmas. Caso algum estudante participe de jogos representando outra(s) turma(s) que não seja realmente a sua, a turma representada será automaticamente eliminada da disputa daquela modalidade, e perderá 300 pontos.

Caso aconteça alguma intercorrência não citada, a equipe organizadora se reunirá para tomar providências a respeito da situação.

7. Torcida

Dentro de um evento esportivo de grandes dimensões, um fator completamente decisivo e de fundamental importância é a torcida. Cada turma é responsável pela criatividade, apoio aos seus companheiros e torcer em todos os jogos visando a integração entre todas as turmas mantendo um ambiente saudável e prazeroso.

A torcida também faz parte das pontuações que, somadas, irão resultar na turma campeã. Os organizadores do evento ficarão responsáveis por analisar três (3) critérios de torcida em cada turma. São eles:

Critérios analisados pela comissão organizadora	Pontuação máxima
GRITOS DE TORCIDA/ APOIO AOS COMPANHEIROS.	100 PONTOS
ORGANIZAÇÃO/ATITUDES/RESPEITO.	100 PONTOS
FAIRPLAY/ ESPÍRITO ESPORTIVO.	100 PONTOS

A torcida, portanto, totaliza pontuação máxima de 300 pontos (caso sejam cumpridos todos os critérios).

8. Penalidades

O Interclasses de jogos esportivos e culturais é um evento que faz parte das atividades pedagógicas da instituição de ensino SENAC Bauru, e, embora aconteça em um ambiente externo, todo o evento está embasado no REGIMENTO DAS UNIDADES ESCOLARES DO SENAC SÃO PAULO, bem como nas normas estabelecidos pelo SESC, espaço anfitrião do evento. Para acessá-lo:

- www.sp.senac.br/sobre-o-senac >> Fazer login na Área exclusiva >> ACESSO RÁPIDO >> clicar na Seta para rolar para direita >> REGIMENTO ESCOLAR
- Microsoft Teams >> Equipe de LGG >> Arquivos >> INTERCLASSES - Regimento

Todos os participantes do INTERCLASSES poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- Advertência verbal;
- Advertência escrita;
- Suspensão;
- Eliminação do Interclasses;
- Desligamento do Ensino Médio – Senac Bauru.

Durante o Interclasses, as equipes poderão perder pontos devido à aplicação de penalidades, classificadas em quatro níveis, de acordo com a gravidade da infração cometida. A comissão organizadora será responsável por definir o nível de cada penalidade, conforme descrito abaixo:

- **Penalidade Gravíssima:** perda de 500 pontos.
- **Penalidade Grave:** perda de 300 pontos.
- **Penalidade Moderada:** perda de 150 pontos.
- **Penalidade Leve:** perda de 50 pontos.

Tais sanções e aplicações das penalidades serão definidas de acordo com o regimento escolar e entendendo que a equipe técnica e/ou docente tem total autonomia para avaliar os fatos.

- Estas sanções independem do local em que ocorram: na quadra, dependências do SESC ou fora delas, no SENAC, inclusive nos ambientes virtuais.
- Atitudes que estão sujeitas as sanções:
 - a) Provocar tumultos antes, durante ou após os jogos;
 - b) Quaisquer tipos de agressões proferidos para qualquer pessoa, em todas as situações.
 - c) Qualquer outra situação aqui não citada que necessite de intervenção da equipe organizadora.

***Não serão tolerados quaisquer atos de desrespeitos e / ou preconceitos de qualquer forma, com qualquer pessoa e situação, atos esses totalmente incoerentes com o regimento escolar e os valores SENAC, podendo a equipe organizadora do evento se reunir a qualquer momento, em situações aqui não citadas, para decidir a punição para as turmas envolvidas, podendo envolver desde a perda de pontos, até a eliminação completa do evento e aplicação do regimento escolar.**

9. Arbitragem

Os árbitros terão total liberdade de decisões antes, durante e após os jogos, para definições em todos os âmbitos esportivos e disciplinares, podendo solicitar momentos de conferência de decisões entre os organizadores, com a finalidade de manter os jogos o mais fluido possível e com maior qualidade para as equipes.

10. Modalidades em disputa

- FUTSAL MASCULINO;
- BASQUETE 3X3;
- VOLEIBOL MISTO;
- QUEIMADA MISTA;
- TÊNIS DE MESA MASCULINO;
- DESENHO;
- XADREZ;
- CABO DE GUERRA;
- GINCANA DE LINGUAGENS;
- JOGO ONLINE.

Cada turma é responsável pela montagem das equipes que disputarão os jogos, porém deve-se respeitar o princípio da não exclusão de qualquer estudante que queira participar da competição, independentemente de suas diferenças e/ou barreiras que encontrem durante a participação.

11. Regras específicas das modalidades e tabela dos jogos e fórmulas de disputa

Todas as modalidades sofreram algumas adaptações para serem inseridas no Interclasses, aquelas que não foram apresentadas nesse documento serão orientadas pelos árbitros antes do início das partidas (regras específicas para cada modalidade todos os dias, caso se faça necessário adaptações durante os jogos, será critério do árbitro em conjunto com a comissão organizadora realizá-las), lembrando-se do tópico que descrito que os mesmos têm total autonomia em suas decisões durante as partidas. As modalidades de **Xadrez** e **Tênis de Mesa** seguirão as regras tradicionais e serão apresentadas pelos árbitros no início das partidas e o **Jogo Online** contará com as regras estabelecidas pelo jogo e suas diretrizes.

FUTSAL: O jogo será dividido em dois tempos de 10 minutos corridos e sem pausa, e 3 minutos de pausa, totalizando 23 minutos cada partida. Em caso de empate será feito uma disputa de penalidades máximas contemplando três cobranças por equipe.

VOLÊI MISTO: O jogo terá um total de três sets em que cada set a equipe que chegar em 21 pontos vence, em caso de empate a equipe que abrir dois pontos de vantagens após os 21 pontos vence a partida. Caso a equipe vença os dois primeiros sets não será necessário a disputa de um terceiro set.

QUEIMADA MISTA: O jogo acontece na quadra delimitada do vôlei. O objetivo é arremessar a bola contra o time adversário e acertá-lo. Se isso acontecer, o jogador adversário é eliminado e vai para a área do queimado, podendo utilizar as laterais do campo adversário a partir do terceiro jogador da outra equipe seja queimo. Caso a bola apenas quique no chão sem pegar em ninguém, o jogador da outra equipe pode pegá-la sem risco de ser queimado. No jogo apenas o rosto não é um local válido para ser queimo, o restante do corpo todo é válido. Caso o jogador segure a bola antes de tocá-la no chão ele é salvo. Em caso de pegar em um jogador e em seguida acertar outro, o primeiro que foi

atingido é queimado. Caso um membro da outra equipe invada o campo adversário, o jogador infrator terá de ir para a área do queimado. O jogo finaliza com a equipe que queimar o maior número dos jogadores adversários.

BASQUETE 3X3: O jogo será por tempo corrido de 30 minutos ou a equipe que marcar 21 pontos primeiro. Caso o tempo termine e o jogo esteja empatado e não tenha atingido os 21 pontos, o jogo terá uma prorrogação de 5 min e a equipe com maior pontuação vencerá a partida. Além disso, o jogo acontecerá apenas em metade da quadra contemplando apenas um garrafão.

TÊNIS DE MESA: O jogo será composto por três sets de 12 pontos, o jogador que atingir essa pontuação primeiro ganha o set. Caso o jogador ganhe dois sets seguidos, automaticamente ele vence a partida. Em caso de empate é disputado o terceiro set.

CABO DE GUERRA MISTO: uma corda é dividida igualmente ao meio e um lenço amarrado marca o meio da corda. De cada lado dela fica uma equipe. Quando a prova começa, cada equipe puxa a corda para seu lado. Ganha a equipe que puxar a maior parte da corda para seu lado ao final de um minuto.

DESENHO: Nessa modalidade da competição os critérios para sua avaliação serão: 1. originalidade; 2. tema gerador; 3. utilização de perspectiva e simetria; e 4. criatividade. A proposta de tema: Patrimônios culturais materiais e imateriais em Bauru. (Não precisam ser patrimônios tombados, mas precisam ter impacto na história da cidade.). Os desenhos devem ser entregues até 14/10.

• GINCANA DE LINGUAGENS

a) MÚSICA EM INGLÊS:

Desenvolvimento da atividade:

1ª Etapa: Cada equipe receberá um quebra-cabeças que, ao ser montado, revelará a imagem de um cantor ou banda. As equipes terão um minuto para montar o quebra-cabeças. Quando terminarem, devem tocar o sino ou campainha e anunciar o nome da banda ou artista mostrado. Todas as equipes que completarem a tarefa corretamente ganharão 10 pontos.

2ª Etapa: Após identificar o artista ou banda, a equipe deverá adivinhar o nome da música associada. Um trecho da música será tocado, e a equipe terá 30 segundos para fornecer o título completo da canção. Todas as equipes que acertarem o nome da música ganharão 25 pontos.

3ª Etapa: Nesta etapa, os alunos ouvirão a música selecionada pela equipe e deverão preencher a lacuna da letra durante a pausa que ocorrer ao longo da canção. Cada equipe ouvirá sua música e terá 1 minuto para conversar e completar a música. Todas as equipes que completarem a tarefa corretamente ganharão 50 pontos.

4ª Etapa: Cada equipe receberá a letra da sua música dividida em trechos embaralhados.

A equipe deverá reorganizar os trechos da canção na ordem correta e tocar a campainha ou sino quando terminar. Todas as equipes terão 3 minutos para finalizar a tarefa. As equipes que completarem corretamente a atividade receberão 100 pontos.

b) DISPUTA DE SOLETRAR (SOLETRANDO)

Sequência de Participação:

A ordem de participação é estabelecida no início da competição, por sorteio ou ordem alfabética. Os competidores soletram em turnos. Cada um tem sua vez de receber uma palavra.

Palavras:

As palavras são selecionadas por um painel de jurados, variando em dificuldade de acordo com o nível da competição. As palavras são apresentadas oralmente pelo apresentador, e os competidores podem pedir para que a palavra seja repetida ou usada em uma frase.

Tempo:

O participante tem um tempo limitado (30 segundos) para começar a soletrar a palavra após recebê-la. Caso o participante ultrapasse o tempo, ele é eliminado da rodada.

Soletração:

Os competidores devem soletrar a palavra em voz alta, letra por letra, de maneira clara e precisa. Os participantes podem corrigir a soletração enquanto não tiverem finalizado a palavra. Uma vez concluída, não pode haver correção.

Eliminação:

Se um competidor soletrar uma palavra incorretamente, ele é eliminado da competição. A competição continua até que reste apenas um competidor que não tenha cometido erros.

Palavras de Desempate:

Caso seja necessário desempatar, os participantes que ainda estiverem na competição recebem palavras de nível crescente de dificuldade. Se um competidor errar e o outro acertar a palavra que lhe for dada, este último é declarado o vencedor.

Recursos e Apoio:

Durante a competição, os participantes não podem usar nenhum tipo de recurso externo (dicionários, eletrônicos, ajuda de amigos, plateia etc.). O uso de truques (como bater palmas ou gestos) é permitido, desde que o participante soletre a palavra corretamente.

Ajuda dos Jurados:

- **Solicitação de Repetição:** O participante pode pedir que a palavra seja repetida quantas vezes achar necessário antes de iniciar a soletração, dentro do tempo limite.
- **Uso em uma Frase:** O competidor pode solicitar que a palavra seja utilizada em uma frase para esclarecer o seu sentido e garantir que a entendeu corretamente.

- **Definição:** Caso tenha dúvidas sobre o significado da palavra, o participante pode pedir a definição da palavra aos jurados.

Vencedor:

O **vencedor** é o último participante a restar, ou seja, o único que não foi eliminado por errar a soletração.

12. Premiação

Ao final do INTERCLASSES 2024, a comissão organizadora irá somar os resultados obtidos ao longo das disputas para então definir a turma vencedora.

Vence a equipe que somar o maior número de pontos.

As modalidades em disputa descritas nesse regulamento terão premiações de medalhas de ouro e prata somente para as equipes que se consagrarem campeãs e vice-campeãs das modalidades.

A turma vencedora ganhará um troféu exclusivo que simbolizará e deixará registrado a turma campeã.

O troféu deverá permanecer nas dependências do SENAC, em local ainda a ser definido pela comissão organizadora junto com os estudantes vencedores. Em que hipótese alguma o troféu deverá sair da escola em posse dos estudantes.

A turma vencedora do II Interclasses, irá defender o título na edição seguinte da competição, com exceção das turmas que concluírem o curso. Caso a turma vencedora não consiga manter o título na edição 2024, este será passado para a próxima turma campeã, em festo parecido com os cinturões de modalidades de lutas.

A premiação será realizada no dia 19/10/2024 no Senac durante o evento Casa Aberta.

13. Disposições finais

Qualquer dúvida, procure o professor de educação física: Lucas Adriano.

Desejamos a todas as turmas momentos únicos que sejam marcantes com muita alegria, experiências e vivências. Com muito respeito, diversão e boa sorte!!!

Equipe organizadora II Interclasses Jogos Esportivos e Culturais

EMED/ Senac 2024