

## REGULAMENTO OLIMPÍADA DAS CORES 2022



**TEMA CENTRAL: Escola Santa Mônica - 30 anos**

*Juntos escreveremos mais um capítulo desta história!*

### **OBJETIVO GERAL**

A Olimpíada das Cores tem como principal objetivo integrar todas as unidades da escola, proporcionando aos alunos experiências únicas e interligadas a fatores culturais, esportivos e sociais que envolvem o evento. As atividades visam promover a solidariedade, a prática esportiva, as manifestações artísticas e a integração social entre alunos, familiares, comunidade e escola.

A cada ano, escolhemos um tema norteador das atividades da Olimpíada, promovendo, assim, a ampliação do repertório sociocultural. Em 2022, nosso objetivo é homenagear os 30 anos da Escola Santa Mônica com o tema “Juntos escreveremos mais um capítulo desta história!”

### **Divisão por categorias:**

**Mini-Mirim:** Maternal, Jardim I, Jardim II, Jardim III

**Mirim:** 1º ano, 2º ano, 3º ano e 4º ano

**Infantojuvenil:** 5º ano, 6º ano, 7º ano e 8º ano

**Juvenil:** 9º ano e Ensino Médio

## INSCRIÇÕES

As inscrições para participação nas atividades devem ser feitas da seguinte maneira:

- I- Fundamental I: com a professora titular da turma;
- II- Fundamental II e Ensino Médio: diretamente na Secretaria.

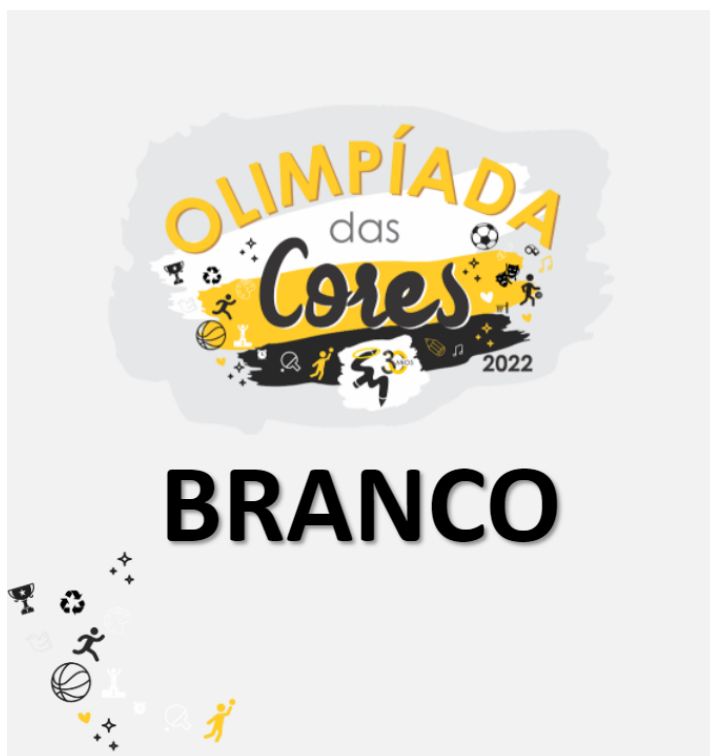
A taxa única de inscrição é de **R\$ 20,00** e o aluno poderá se inscrever em quantas atividades quiser;

As inscrições deverão ser feitas até o dia **06/05/2022**. Caso o aluno pague e não compareça nas atividades, não será possível a devolução do valor da inscrição. **Aguarde mais informações.**

## DIVISÃO DE TURMAS E CORES



M1E	LARANJAL
J11E	LARANJAL
J13E	LARANJAL
J21C	CORUJINHA
J23E	LARANJAL
J33E	LARANJAL
11C	CENTRO
12E	LARANJAL
14E	LARANJAL
22C	CENTRO
23E	LARANJAL
32C	CENTRO
41C	CENTRO
51E	LARANJAL
52C	CENTRO
61E	LARANJAL
62C	CENTRO
72E	LARANJAL
81C	CENTRO
83C	CENTRO
92C	CENTRO
1M1E	LARANJAL
2M1C	CENTRO
3M1C	CENTRO



J11C	CORUJINHA
J12C	CORUJINHA
J22E	LARANJAL
J31C	CORUJINHA
J32E	LARANJAL
11E	LARANJAL
13C	CENTRO
13E	LARANJAL
21E	LARANJAL
31C	CENTRO
32E	LARANJAL
42E	LARANJAL
43C	CENTRO
52E	LARANJAL
61C	CENTRO
71E	LARANJAL
72C	CENTRO
81E	LARANJAL
91C	CENTRO
93C	CENTRO
1M1C	CENTRO
2M1E	LARANJAL
3M1E	LARANJAL





M1C	CORUJINHA
J12E	LARANJAL
J21E	LARANJAL
J22C	CORUJINHA
J31E	LARANJAL
J32C	CORUJINHA
12C	CENTRO
15E	LARANJAL
21C	CENTRO
22E	LARANJAL
31E	LARANJAL
33E	LARANJAL
41E	LARANJAL
42C	CENTRO
51C	CENTRO
62E	LARANJAL
71C	CENTRO
73C	CENTRO
82C	CENTRO
91E	LARANJAL
1M2C	CENTRO
2M2C	CENTRO
3M2C	CENTRO

**CRONOGRAMA OLIMPÍADA DAS CORES 2022**  
**PROGRAMA-SE!**

DATAS	EVENTOS
23/04	Reunião Geral da Comissão organizadora das Olimpíadas com os alunos representantes das cores
30/04	<b>ABERTURA Olimpíada das Cores 2022</b> Bike Ride SM Todas as categorias
02/05 a 06/05	Período de inscrição para os jogos.  Educação Infantil e Fundamental I: com a professora titular da turma Fundamental II e Ensino Médio: diretamente na Secretaria.
09/05 a 13/05  09/05 - 9º ano 10/05 - 8º ano 11/05 - 7º ano 12/05 - 6º ano 13/05 - 5º ano	Semana de Jogos Categorias: INFANTOJUVENIL E JUVENIL (9º ANO)  (Atividades na Unidade Altos do Laranjal )
16/05 a 18/05  16/05 – 1ª série 17/05 – 2ª série 18/05 – 3ª série	Semana de jogos Categorias: JUVENIL (ENSINO MÉDIO)  (Atividades na Unidade Altos do Laranjal )
18/05	SM Show Categoria: Mirim 3º e 4º anos
19/05	Soletrando Categoria: INFANTOJUVENIL e JUVENIL
19/05 e 20/05	Mostra de talentos CATEGORIA MIRIM E INFANTOJUVENIL  1º e 2º ano – 19/05 3º ao 5º ano – 20/05

<p>21/05</p>	<p><b>Jogos em Família</b>  <b>Manhã: FUNDAMENTAL II e ENSINO MÉDIO</b>  <b>Tarde: EDUCAÇÃO INFANTIL e FUNDAMENTAL I</b></p> <p><b>Olimpíadas de Matemática</b>  <b>Tarde: FUNDAMENTAL II E MÉDIO</b></p>
<p>23/05 a 26/05</p> <p>23/05 – 1º ano  24/05 – 2º ano  25/05 – 3º ano  26/05 – 4º ano</p>	<p><b>Semana de Jogos</b>  <b>Categoria: MIRIM</b></p> <p>(Atividades na Unidade Altos do Laranjal )</p>
<p>25/05</p>	<p><b>The Voice SM</b>  <b>MIRIM, INFANTOJUVENIL E JUVENIL.</b></p> <p><b>The Voice Kids SM</b>  <b>MINI-MIRIM</b></p>
<p>26/05</p>	<p><b>Prova Solidária - Data Final</b>  <b>(arrecadação de alimentos, lacres e tampinhas)</b></p>
<p>27/05</p>	<p><b>Dia de jogos</b>  <b>Categoria: MINI-MIRIM</b></p>
<p>27/05</p>	<p><b>Festa de encerramento para Ed. Infantil e Fundamental I</b>  <b>(durante as aulas em cada unidade)</b></p> <p><b>Festa de encerramento para o Fundamental II e Médio</b>  <b>Entrega do troféu para a cor campeã</b></p>

## Reunião Geral

**Dia 23/04, às 10h**, oportunizaremos o primeiro encontro entre as equipes para que possam organizar seu cronograma de tarefas e realizar a primeira reunião das comissões organizadoras. O encontro será realizado na **Unidade Altos do Laranjal**. O comparecimento dos representantes das comissões abrirá o placar em **5.000** pontos para a equipe.

## ABERTURA OFICIAL

BIKE RIDE SM

TODAS AS CATEGORIAS



O "Bike Ride SM" consiste em uma pedalada temática para marcar o início das competições da Olimpíada das Cores 2022. Todos os alunos da Educação Infantil ao Ensino Médio poderão participar e as famílias também poderão ajudar nas provas. Faremos uma pedalada pela orla da Praia do Laranjal para dar início às comemorações dos 30 anos e à abertura oficial da Olimpíada com a contagem de pontos das tarefas.

**Os participantes (alunos e familiares) devem se inscrever para participar do evento. Os cadastros devem ser feitos através do site: <https://www.e-inscricao.com/escolasantamonica/bikeridesm>**

A concentração será às 8h30min, sábado 30/04, em frente ao Trapiche, e a chegada será na casa de praia do Sesc.  
Endereço: Avenida Dr. Antônio de Assunção

**TAREFAS VALENDO PONTUAÇÃO NESTE DIA: BIKE RIDE, MASCOTE, BANDEIRA E GRITO DE GUERRA**

## PROVA BIKE RIDE

### A BIKE MAIS INCRÍVEL!

- ✓ Os alunos poderão decorar suas bicicletas de acordo com a cor de sua equipe. Abaixo, os critérios de avaliação do concurso a **Bike mais incrível**;
- ✓ Os representantes de cada cor deverão escolher 3 bicicletas de cada categoria, por cor, para concorrer no concurso;
- ✓ Serão avaliados os quesitos criatividade e originalidade.
- ✓ Haverá um vencedor por categoria: Mini-mirim, mirim, Infantojuvenil e Juvenil.

1º lugar: 5000 pontos

2º lugar 3000 pontos

3º lugar: 2000 pontos

### A fantasia mais genial!

- ✓ Os alunos poderão estar fantasiados com a cor de sua equipe. Abaixo, os critérios de avaliação do concurso a **Fantasia mais genial**;
- ✓ Os representantes de cada cor deverão escolher 3 fantasias de cada categoria, por cor, para concorrer no concurso;
- ✓ Serão avaliados os quesitos criatividade e originalidade;
- ✓ Haverá um vencedor por categoria: Mini-mirim, mirim, Infantojuvenil e Juvenil.

1º lugar: 5000 pontos

2º lugar: 3000 pontos

3º lugar: 2000 pontos

## APRESENTAÇÃO DA BANDEIRA

- ✓ Cada equipe deverá ter uma bandeira que represente sua cor, usando a temática dos 30 anos da Escola Santa Mônica. A bandeira deverá ser apresentada na abertura oficial;
- ✓ A bandeira será criada pelos alunos da categoria **Infantojuvenil** e **Juvenil**;
- ✓ Serão avaliados os quesitos **criatividade**, **acabamento** e **uso da cor da equipe**;

**PONTUAÇÃO POR PROVA CUMPRIDA: 1000 PONTOS**

## APRESENTAÇÃO DO GRITO DE GUERRA

- ✓ Cada cor deverá ter um grito de guerra que a represente na Olimpíada das Cores 2022;
- ✓ O grito de guerra será criado pelos alunos da categoria **Juvenil**, que serão responsáveis por apresentar o grito de guerra às demais categorias;
- ✓ Cada cor deverá apresentar seu grito de guerra no dia da abertura oficial;
- ✓ O grito deverá ser constituído de uma frase que englobe a temática;
- ✓ Serão avaliados os quesitos: **criatividade**, **participação** e **grito de guerra mais harmônico e afinado**.

**ESSA PROVA TERÁ CARÁTER COMPETITIVO:**

1º lugar: 5000 pontos

2º lugar: 3000 pontos

3º lugar: 2000 pontos

## APRESENTAÇÃO DO MASCOTE

- ✓ Cada equipe deverá ter um mascote que a represente na Olimpíada das Cores 2022;
- ✓ O mascote deve estar caracterizado com a temática da Olimpíada (30 anos de nossa escola)
- ✓ O mascote será criado pelos alunos da categoria **Juvenil**, **utilizando a cor da sua equipe**;
- ✓ Cada equipe deverá apresentar seu mascote no dia da abertura oficial;
- ✓ Haverá jurados para avaliar os seguintes quesitos: **criatividade**, **animação** e **desenvoltura durante o desfile**;
- ✓ A equipe que não apresentar seu mascote, não irá pontuar.

**ESSA PROVA TERÁ CARÁTER COMPETITIVO:**

1º lugar: 5000 pontos

2º lugar: 3000 pontos

3º lugar: 2000 pontos

SM SHOW  
SHOW DE CONHECIMENTOS GERAIS  
MIRIM



Esta prova será realizada com alunos do 3º e 4º anos.

Será feita uma eliminatória entre as três equipes para definir as duas cores finalistas.

Cada equipe poderá ter no máximo 4 (quatro) integrantes por pergunta, podendo alternar componentes a cada 2 questões, caso queira.

**Do jogo:**

**1ª etapa**

Consiste em uma rodada eliminatória entre as equipes. Serão feitas 10 (dez) questões de múltipla escolha para os representantes de cada cor, valendo 100 pontos para cada acerto. Ao término das perguntas, os dois melhores pontuadores avançam para a 2ª etapa. Em caso de empate entre as equipes, haverá uma nova rodada com 3 (três) questões para desempatar.

**2ª etapa**

As equipes concorrentes estarão sentadas viradas para o telão com as perguntas. Em sua frente, haverá um botão que, ao ser acionado, acenderá uma luz indicando quem apertou primeiro. Somente o mediador poderá liberar para a próxima questão.

O quiz contará, inicialmente, com uma rodada única de 30 (trinta) questões de múltipla escolha, contendo 3 (três) alternativas, e cada acerto vale 100 pontos.

**A equipe que acertar mais perguntas, vence a prova. Em caso de empate, uma nova pergunta será realizada até que uma das equipes acerte.**

**Premiação:**

Os participantes da equipe vencedora receberão certificado de participação.

**Pontuação:**

**1º lugar:** conforme regras acima

**2º lugar:** conforme regras acima

**3º lugar:** pontuação obtida na fase eliminatória, conforme regras acima

THE VOICE SM e THE VOICE KIDS SM

Mini-Mirim, Mirim, Infantojuvenil e Juvenil



Essa prova será realizada com alunos das categorias citadas acima. **No ato da inscrição (dia 06/05/2022),**

**os alunos (ou responsáveis) deverão incluir ao lado do seu nome A CANÇÃO (nome e artista e/ou banda)**

**correspondente a que irá defender no palco no dia da apresentação.** As músicas inscritas estarão

disponíveis no dia da apresentação de forma instrumental, em que os vocalistas as utilizarão no palco de acordo com a tonalidade específica de cada naipe de voz. A responsabilidade do nome das músicas, autores e banda escolhida é do aluno e/ou responsável no ato da inscrição, entretanto, a música no ato da apresentação ficará a cargo do professor de música, Prof. Maicon González, que irá baixar a parte instrumental ou fará uma trilha musical, caso necessário. Os alunos poderão procurar o professor de música para verificar e corrigir a tonalidade correta correspondente à escolha da canção ou até mesmo tirar algumas dúvidas, sejam elas musicais ou não.

A apresentação da canção no palco poderá ocorrer de forma **SOLO** ou **DUO** (dueto).



### Avaliação dos jurados:

As avaliações ocorrerão através de 03 jurados, pessoas essas de grande importância da música no cenário musical pelotense, bem como algum estudante de música de alguma Universidade da cidade de Pelotas. O ranking das cores será definido com base na melhor nota de um participante de cada equipe. Por exemplo:

- Equipe x: melhor nota 80.
- Equipe y: melhor nota 60
- Equipe z: melhor nota 40

Portanto, o ranking ficará equipe x em primeiro lugar, equipe y em segundo lugar e equipe z em terceiro lugar.

- O melhor colocado de cada cor vai definir o ranking das cores.

A avaliação dos jurados corresponderá aos mesmos critérios do The Voice original, sendo estes citados abaixo:

- **Letra;**
- **Melodia;**
- **Afinação;**
- **Interpretação;**
- **Presença de palco.**

### **Premiação:**

Todos os alunos receberão certificado de participação.

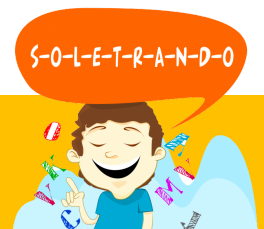
### **Pontuação:**

1º lugar: 5000 pontos

2º lugar 3000 pontos

3º lugar: 2000 pontos

## SOLETRANDO CATEGORIA INFANTOJUVENIL E JUVENIL



**1** - Os alunos, separados por grupos de cores, deverão soletrar corretamente as palavras apresentadas;

**2** - **Serão dois alunos participantes de cada equipe, um de cada adiantamento;**

**3** – Caso haja um número maior de inscritos em cada adiantamento, será realizada uma eliminatória no dia **19/05** para definir qual será o aluno representante da equipe;

3.1- A final será realizada na Unidade Centro. Caso haja um vencedor da mesma categoria com cores diferentes nas duas unidades, a premiação será dividida 50% para cada equipe, ficando 1000 pontos para cada equipe. Caso a mesma cor vença nas duas unidades a premiação será 2500 pontos.

**4** - Será selecionado **um aluno de cada cor**, seguindo a ordem sorteada na hora do evento. Nesta fase classificatória, serão eliminados os participantes que soletrarem as palavras de forma inadequada.

**5** - O aluno poderá solicitar que a palavra sorteada seja repetida no máximo duas vezes antes de soletrá-la;

**6** – O participante deve repetir a palavra em voz alta antes de soletrá-la. Depois de soletrar, repete novamente a palavra em voz alta, evitando dúvidas sobre o entendimento da soletração.

Ex.: sorteada a palavra “áspero”:

**6.1** – O aluno repete a palavra: ÁSPERO

**6.1.1** – Começa a soletração. Depois de iniciar, se por algum motivo sentir a necessidade de recomeçar, poderá fazê-lo, retomando a palavra do começo e, depois deste recomeço, terá de soletrar até o fim;

**6.2** – Faz a soletração: acento agudo a, s, p, e, r, o (em palavras acentuadas, se pronuncia o acento antes da letra). Entretanto, para o Ensino Fundamental I, será considerada a possibilidade de o acento ser pronunciado ao final da palavra, devido à faixa etária dos alunos participantes;

- 6.3- Tempo de soletração: 1 minuto (nas eliminatórias), 2 minutos na final. O tempo começa a valer quando o organizador pronuncia a palavra;
- 6.4 - Se após 30 segundos o participante ainda não tiver começado a soletrar, o organizador o avisará, oralmente, que ele está entrando no tempo final;
- 6.5 – Ao concluir a soletração, o participante repete a palavra “áspero”, indicando que terminou.
- 7 - Somente os 5 finalistas, após o sorteio da palavra escolhida, poderão solicitar o significado da palavra ou aplicação na frase;
- 8 – A palavra somente será considerada correta quando soletrada e acentuada corretamente de acordo com o novo Acordo Ortográfico;
- 9 – O candidato não poderá receber nenhum tipo de ajuda. Se isso ocorrer, estará automaticamente desclassificado;
- 10 – Em caso de dúvida sobre a decisão do organizador, o participante ou seu responsável poderá solicitar uma revisão. Então, será consultado o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa;
- 11 - As palavras sorteadas serão da Língua Portuguesa;
- 10- A banca de avaliação será formada por professores de Língua Portuguesa da escola;
- 11 – A prova terá um único vencedor, portanto não haverá empate;
- 12 - Vencerá o concurso o candidato que na final conseguir soletrar todas as palavras corretamente.

#### Premiação:

- ✓ Todos os alunos receberão certificado de participação;
- ✓ Os finalistas (1º, 2º e 3º lugar) receberão um certificado.

**Pontuação:** O 1º colocado geral somará 2.500 pontos para sua equipe se vencer nas duas unidades. Caso vença uma equipe de cada cor em cada unidade o valor será de 1000 pontos para cada equipe vencedora.

### MOSTRA DE TALENTOS INTERNA COM AS PROFESSORAS CATEGORIA, MIRIM E INFANTOJUVENIL 1º ao 5º ano



- ✓ A Mostra de Talentos acontecerá entre as categorias **Mirim e Infanto Juvenil** (alunos de 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental);
- ✓ Os alunos devem preparar apresentações de no máximo 2 minutos, que podem ser: de dança, esportes, mágica, arte e qualquer habilidade que o aluno quiser mostrar;
- ✓ As apresentações vão acontecer na unidade de cada turma;

#### PONTUAÇÃO:

- ✓ Para ganhar a pontuação de prova cumprida (5000 pontos), cada equipe tem de ter, no mínimo, 5 participantes de cada turma.

### PROVA DE CONSCIENTIZAÇÃO

Além das provas esportivas, culturais e solidárias, os alunos participarão de provas de conscientização. Ao realizar as provas, as equipes ganham pontos de participação por prova cumprida. Em breve mais detalhes.

### OLIMPÍADAS DE MATEMÁTICA 2022 TARDE: CATEGORIAS INFANTOJUVENIL E JUVENIL



#### Considerações Iniciais:

A Olimpíada de Matemática é parte integrante da Olimpíada das Cores e possui o regulamento descrito de acordo com os itens que seguem abaixo.

São três modalidades: **Quiz Matemático, Caça ao Tesouro e Ação Solidária**. Não é permitida a inscrição de um mesmo aluno no Quiz Matemático e na Caça ao Tesouro.

**Atenção!!** É de responsabilidade da categoria juvenil a inscrição de todos os participantes de todos os adiantamentos para as atividades realizadas no Quiz e no Caça ao Tesouro.

Serão aceitas inscrições sem penalizações até o dia 13/05/2022 ao meio-dia. A lista de alunos inscritos deverá ser entregue a um destes professores: Josiane Argout, Luzia Rodrigues, Gregory Schumacher, Camila Lucas, Rafael Teixeira, Juliana Boanova ou Gustavo Kurz.

#### **Modalidades:**

##### **01. QUIZ MATEMÁTICO:**

01) Cada equipe deverá inscrever quatro alunos por adiantamento, do 5º ano ao Médio, para participar do Quiz Matemático. Atenção! Não será permitido a realização do Quiz Matemático com menos de quatro participantes na equipe, por adiantamento.

02) As equipes irão competir entre si, *por adiantamento*, em 5 rodadas com 3 questões em cada rodada.

03) Cada rodada será pontuada da seguinte forma:

1º Colocado: 1000 pontos

2º Colocado: 700 pontos

3º Colocado: 500 pontos

04) Em caso de empate, as equipes empatadas recebem a mesma pontuação.

*Exemplo: Duas equipes empatam em primeiro lugar. As duas ganham mil pontos e a outra equipe fica em 2º lugar.*

05) As questões serão compostas abordando os conteúdos apropriados de cada adiantamento, contendo raciocínio lógico, cálculos mentais e problemas aplicados. As questões são objetivas com quatro alternativas, em que apenas uma estará correta.

06) O tempo de resposta de cada questão será limitado ao máximo de 4 minutos após liberada a questão na tela. Terá direito de resposta a equipe que tocar o sino primeiro. Caso responda errado, a equipe perde o direito de resposta, dando o direito às demais equipes, que devem tocar o sino novamente. Apenas duas equipes podem responder cada questão.

*Exemplo: A equipe A toca o sino antes das demais. Ao tentar responder, erra. Nesse momento as equipes B e C podem tocar o sino novamente e a primeira a fazer isto, ganha o direito de resposta. Caso erre, ninguém é pontuado.*

07) Durante a realização do Quiz, poderão permanecer na sala apenas os participantes de tal modalidade. A interferência dos demais integrantes de cada equipe acarretará perda de 5000 pontos.

##### **02. CAÇA AO TESOURO:**

###### **★ Nível de 5º ao 9º ano:**

01) Será realizado dentro das dependências da Escola Santa Mônica Altos do Laranjal.

02) Cada equipe deve inscrever cinco alunos para participar, por adiantamento. Atenção! Não será permitida a realização do Caça ao Tesouro com menos de cinco participantes na equipe, por adiantamento.

03) As pistas serão distribuídas no interior da Escola. Em caso de sumiço de alguma pista de determinada cor de algum adiantamento, fica suspensa a pontuação de TODAS as equipes daquele adiantamento.

04) Todas as equipes partem do mesmo local em busca de quatro desafios matemáticos. Após a busca, devem retornar ao ponto de partida para então resolver as questões encontradas.

05) Fica limitado o tempo de resolução em 20 minutos por adiantamento.

06) A ordem de busca das pistas do caça ao tesouro será da seguinte forma:

9º Ano → 8º Ano → 7º Ano → 6º Ano → 5º Ano

07) Sairá em busca das pistas apenas um adiantamento por vez. Será liberado o próximo adiantamento na ordem da lista acima quando os quatro desafios coletados estiverem resolvidos corretamente ou após procedidos os 20 minutos limites definidos previamente.

08) Caso fiquem questões sem a correta resolução, será descontado 200 pontos por questão.

Atenção! Fica vedada a interferência de alunos não inscritos para determinado adiantamento nas atividades, podendo a equipe ser penalizada ao final da prova.

09) As pontuações serão atribuídas por ordem de finalização das atividades da seguinte forma:

1º Colocado: 8000 pontos

2º Colocado: 6000 pontos

★ **Nível Ensino Médio:**

01) Será realizado nas proximidades da praia do Laranjal.

02) Cada equipe deve inscrever dois alunos, de cada adiantamento, para participar. Atenção! Não será permitida a realização do Caça ao Tesouro com menos de dois participantes na equipe por adiantamento.

03) Os participantes deverão se apresentar no dia 21/05/2022 às 13h45min na Fonte em frente ao Shopping Mar de Dentro. A caça ao tesouro terá início pontualmente às 14h.

04) As pistas serão distribuídas nas proximidades da praia do Laranjal, devendo seguir rigorosamente a ordem estabelecida pela Organização da Caça ao Tesouro.

05) Em cada local da prova, as equipes receberão um desafio matemático e uma tarefa especial a ser cumprida, podendo passar para a próxima etapa ao fim do cumprimento correto das duas atividades ou após procedidos 25 minutos. Caso fiquem questões sem a correta resolução, será descontado 200 pontos por questão.

06) Todos os objetos recebidos durante a prova deverão estar com os participantes até o final da prova. Não será permitido às equipes continuar com o trajeto caso perceba-se que os elementos obrigatórios (envelopes, folhas, objetos e demais pertences) não estão presentes, devendo a equipe retornar ao local correto para buscar os elementos faltantes.

07) Toda a atividade deverá ser realizada a pé, não sendo permitido qualquer outra forma de deslocamento.

08) Todas as equipes terão um professor responsável para acompanhá-los no trajeto. São eles:

Prof.ª Daniele (Filosofia) --- Preto

Prof.ª Liliane (Literatura) --- Amarelo

Prof.ª Ester (Coordenação) --- Branco

09) As pontuações serão da seguinte forma, por ordem de finalização:

1º Colocado: 8000 pontos

2º Colocado: 6000 pontos

3º Colocado: 4000 pontos

10) Serão percorridos uma distância aproximada de 7,5 km no caça ao tesouro.

**03. AÇÃO SOLIDÁRIA:**

01) A Ação Solidária consiste na arrecadação, única e exclusiva, de fraldas geriátricas que serão doadas ao Hospital Santa Casa de Misericórdia de Pelotas.

02) As equipes deverão realizar a entrega das fraldas no dia 21/05/2022 nas Olimpíadas de Matemática até às 17h.

03) A pontuação será por pacote de fralda. Cada pacote de fralda equivale a 30 pontos para a equipe.

**Observações Gerais:**

01) Após realizadas as inscrições, em cada troca de aluno a equipe será penalizada em 250 pontos.

02) Para a caça ao tesouro, após o início da competição, se houverem desistências de qualquer natureza, a equipe será penalizada em 1000 pontos.

03) Em caso de faltas no Quiz, cabe à equipe decidir se coloca outro participante no lugar do aluno ausente.

04) Casos não abordados por este regulamento serão avaliados posteriormente pela Organização da Olimpíada da Matemática e pela Organização da Olimpíada das Cores.

Sem mais a acrescentar, finalizamos este regulamento.

Comissão Organizadora – Olimpíadas da Matemática

**JOGOS EM FAMÍLIA**  
MANHÃ: CATEGORIAS INFANTOJUVENIL E JUVENIL  
TARDE: CATEGORIAS MINI-MIRIM E MIRIM



**REGULAMENTO:**

1) Os jogos em família serão realizados no sábado, dia **21/05**.

2) Os jogos das categorias **infantojuvenil** e **juvenil** com seus familiares serão **pela manhã, das 8h às 12h**. Os jogos da categoria **Mini-mirim com seus familiares serão realizados das 14h às 16h**, e os jogos da categoria **mirim serão das 16h às 18h**;

3) As inscrições são gratuitas e devem ser feitas **no dia do evento**.

4) O aluno só poderá participar caso haja a presença de um familiar;

- 5) A qualquer atitude antidesportiva, aplica-se as mesmas penalidades dos esportes coletivos;
- 6) Os jogos da categoria **Infantojuvenil** e **Juvenil** serão: Futsal, Ping-Pong, Basquete 3x3 , e Voleibol;
- 7) As atividades da categoria **Mini-mirim** serão: Bola no Cesto, Corrida na Cacunda, Dança das Cadeiras, Chute a Gol Vendado e Estoura Balão;
- 8) As atividades da categoria **Mirim** serão: Carrinho de mão, Corrida do Saco, Cabo de Guerra, Dança da cadeira e Chute a gol vendado.
- 9) Em provas com números desiguais de participantes, a equipe que tiver menos integrantes deverá realizar a atividade até alcançar o número da equipe mais numerosa;
- 10) Um regulamento específico de cada prova estará disponível no dia da disputa.
- 11) Neste dia será realizado o jogo dos professores representando as cores . O jogo disputado será o voleibol e a equipe de professores vencedora somará pontos para sua cor.

#### **PONTUAÇÃO APENAS PARA O PRIMEIRO COLOCADO EM CADA CATEGORIA/ATIVIDADE:**

1º COLOCADO: 1000 pontos

### **CABO DE GUERRA - DIA DA FAMÍLIA**

- ✓ A prova será disputada entre os familiares nas categorias familiares e alunos;
- ✓ O número de concorrentes em cada equipe deverá ser igual;
- ✓ Cada equipe deve ter 10 participantes. Caso esse número não seja alcançado por uma das equipes, serão retirados participantes até que o número de adversários se iguale;
- ✓ Todas as equipes se enfrentarão;
- ✓ A equipe deve permanecer com os mesmos participantes durante toda a prova. Na troca de bateria, as equipes podem substituir 2 participantes cada;
- ✓ Cada cor poderá ter somente uma equipe competindo;
- ✓ Em caso de empate, o desempate se dará com uma nova prova;
- ✓ A ordem de início será definida por sorteio no dia da prova;
- ✓ Entre um confronto e outro, haverá um descanso de 5 minutos para a equipe que dobrar um confronto;
- ✓ Não será permitido o uso de luvas ou qualquer outro acessório;
- ✓ Não será permitido enrolar a corda nas mãos na hora de puxar.

#### **Exemplo:**

PRETO X AMARELO

BRANCO X PRETO

AMARELO X BRANCO

**Apenas o campeão da competição do Cabo de Guerra familiares e alunos pontuará :**

#### **PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

## **REGULAMENTO GERAL DE ESPORTES E JOGOS**

### **PREMIAÇÃO**

1. Nas modalidades coletivas, todos os **CAMPEÕES** recebem medalha de 1º lugar. Nas modalidades individuais, o 1º, 2º e 3º colocados ganharão medalhas.
2. A premiação dar-se-á no mesmo dia das atividades, ao final de cada modalidade esportiva/cultural.
3. O campeão geral da Olimpíada receberá um troféu rotativo com placa de identificação, referente à cor campeã no ano de 2022.

## REGULAMENTO DOS JOGOS

### INFORMAÇÕES GERAIS

- 1) Não será permitido jogar de calça jeans, sandálias, descalço e/ou com outros tipos de acessórios que comprometam a integridade física do aluno ou de seus colegas;
- 2) As equipes deverão estar nos locais de competição 15 minutos antes de iniciar o seu jogo;
- 3) Os alunos (de 1º a 4º ano) serão chamados e organizados pela professora da respectiva turma;
- 4) Dos cartões:  
Cartão amarelo: a equipe do infrator perde 200 pontos  
Cartão vermelho: a equipe do infrator perde 400 pontos

**ATENÇÃO: EM TODOS OS ESPORTES (coletivos e individuais) serão utilizados os cartões, A FIM DE QUE A PUNIÇÃO SEJA IGUAL PARA TODOS.**

## JOGOS COLETIVOS

- 1) Os jogos coletivos são: Caçador, Futsal, Handebol, Vôlei de Quadra, Basquete 3x3.
- 2) **Pontuação para classificação nos jogos:** a equipe que vencer ganha 3 pontos e, se houver empate, ambos ganham 2 pontos, e quem perde ganha 1 ponto;
- 3) Em caso de empate no número de pontos, a modalidade será decidida por saldo de gols, menor número de cartões recebidos, gols-pró e gols-contrá;
- 4) Qualquer atitude antidesportiva será punida com a desclassificação do aluno/atleta do restante da olimpíada;
- 5) Somente alunos do Ensino Médio e 9º ano podem atuar como técnicos das equipes durante as competições. (2 alunos de cada cor);
- 6) Será permitido que alunos de séries inferiores participem representando séries posteriores. EX: alunos do 7º ano, podem jogar representando o 8º ano. O contrário não será permitido. EX: alunos do 8º ano jogarem representando 7º ano.

**Tal situação só poderá acontecer em caso de número inferior de alunos na turma;**

- 7) Todos atletas inscritos (presentes) devem jogar no mínimo (3 a 5) minutos da partida. Caso não seja cumprida essa regra, punição com a perda de 500 pontos;
- 8) O tempo de jogo será dividido em dois tempos de 10 minutos ou tempo corrido de acordo com o número de inscritos;  
Obs: No Basquete 3x3 será 10 minutos corridos ou a equipe que fizer 21 pontos primeiro;
- 9) **Pontuação** por cada série e modalidade:

- 1º COLOCADO: 3000 PONTOS
- 2º COLOCADO: 2000 PONTOS
- 3º COLOCADO: 1500 PONTOS

- 10) **Premiação:** Apenas as equipes classificadas em 1º lugar ganham medalhas.

## ATIVIDADES DE ATLETISMO

- 1) As atividades de atletismo serão:

- **Mirim:** corrida e salto em distância.
- **Infantojuvenil:** corrida de revezamento, velocidade e salto em distância.
- **Juvenil:** corrida de revezamento, velocidade e salto em distância.

2) Serão feitas classificatórias entre todos inscritos da equipe e, após isto, os três mais bem pontuados de cada cor representarão a equipe na final, disputando o 1º, 2º e 3º lugares da modalidade;

3) No salto em distância, será desclassificado o aluno que, antes de saltar, queimar a marca 2 vezes;

4) Na corrida, o aluno que sair antes do apito 2 vezes, será desclassificado;

5) O aluno deve estar no local 10 minutos antes do início das atividades de atletismo;

6) Nas categorias infantojuvenil e juvenil terá provas classificatórias podendo classificar mais de um da mesma cor.

7) Qualquer atitude antidesportiva, aplica-se às mesmas penalidades dos esportes coletivos;

8) Premiação: Os classificados em 1º, 2º e 3º lugar recebem medalhas.

Pontuação:

1º COLOCADO: 2000 PONTOS

2º COLOCADO: 1000 PONTOS

3º COLOCADO: 500 PONTOS

## MODALIDADES

### **MIRIM**

#### **1º ANO:**

- ✓ Tag rugby Misto
- ✓ Chute a gol
- ✓ Salto em Distância Feminino e Masculino
- ✓ Corrida 37m Feminino e Masculino
- ✓ Bola ao cesto

#### **2º ANO:**

- ✓ Caçador de quadra Misto
- ✓ Futsal misto
- ✓ Salto em Distância Feminino e Masculino
- ✓ Corrida 37m Feminino e Masculino
- ✓ Bola ao cesto

#### **3º ANO**

- ✓ Caçador de quadra Misto
- ✓ Futsal feminino e masculino
- ✓ Salto em distância Feminino e Masculino
- ✓ Corrida 37m Feminino e Masculino
- ✓ Bola ao cesto

#### 4º ANO

- ✓ Caçador de quadra Misto
- ✓ Futsal feminino e masculino
- ✓ Salto em distância Feminino e Masculino
- ✓ Corrida 37m Feminino e Masculino
- ✓ Handebol misto

#### INFANTOJUVENIL

#### 5º ANO

- ✓ Handebol Feminino e Masculino
- ✓ Futsal Feminino e Masculino
- ✓ Corrida de revezamento Feminino e Masculino
- ✓ Salto em distância Feminino e Masculino
- ✓ Corrida velocidade 37m Feminino e Masculino
- ✓ Caçador de quadra Misto

#### 6º a 8º ANO

- ✓ Handebol Feminino e Masculino
- ✓ Futsal Feminino e Masculino
- ✓ Corrida de revezamento Feminino e Masculino
- ✓ Salto em distância Feminino e Masculino
- ✓ Corrida de velocidade 1 volta. Feminino e Masculino
- ✓ Caçador de quadra (exceto 8º ano) Misto
- ✓ Newcon (exceto 8º ano, Volei de quadra - Misto)
- ✓ Basquete 3x3 opcional Misto .. ( exceto 6º e 7 anos).

#### JUVENIL

#### 9º ano ao Ensino Médio

- ✓ Handebol Feminino e Masculino.
- ✓ Futsal Feminino e Masculino.
- ✓ Corrida de revezamento. Feminino e Masculino
- ✓ Corrida 600m (4 voltas completas na pista de corrida). Feminino e Masculino
- ✓ Salto em distância. Feminino e Masculino
- ✓ Vôlei de Quadra - feminino e masculino.
- ✓ Basquete 3x3 opcional Misto .

## DESCRIÇÃO E REGRAS DOS JOGOS

### CAÇADOR (2º ao 4º anos)

1. Todos os alunos inscritos jogam ao mesmo tempo. Espalhados na quadra, com o mesmo número de jogadores para cada lado. Todos podem atingir o adversário com a bola.
2. O participante que for atingido deverá ficar na zona morta, podendo continuar jogando com o objetivo de queimar os adversários.
3. O aluno que for atingido no rosto ou cabeça não será eliminado;
4. Os 3 primeiros jogadores queimados poderão utilizar as laterais da quadra. - exceto 2º ano - (Regra ampliada para os demais participantes queimados)
5. Ganha a partida a equipe que:
  - Eliminar todos da equipe adversária ou quem tiver mais integrantes no jogo, ao final de 15 minutos. (da mesma maneira, se darão o 2º, 3º e 4º colocados)
6. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.



## RUGBY TAG (1º ano)

O jogo do Rugby Tag é uma adaptação do rugby. Assemelha-se à brincadeira “arranca rabinho”, que os alunos brincam nas aulas de Educação Física.

Neste jogo, os atletas terão uma cinta com 2 tags (faixas) penduradas nas duas laterais do corpo. Caso o número de alunos seja desigual, serão colocadas mais tags de forma a igualar a quantidade de participantes das equipes.

Os jogadores devem proteger suas tags e tentar arrancar as tags dos jogadores do time adversário.

Não é permitido:

- segurar o jogador para arrancar sua tag
- deitar no chão ou segurar a tag para o adversário não arrancar.

O jogador que tiver as duas tags arrancadas, está eliminado do jogo.

Vence a equipe que: Arrancar todas as tags do time adversário primeiro ou possuir o maior número de tags ao final de 10 minutos.

Em caso de empate, haverá prorrogação e o time que arrancar a tag do adversário primeiro, ganha.

## CAÇADOR (5º ao 7º ano)

1. Todos os alunos inscritos jogam ao mesmo tempo. Espalhados na quadra, com o mesmo número de jogadores para cada lado. Todos podem atingir o adversário com a bola.

2. O participante que for atingido deverá ficar na zona morta, podendo continuar jogando com o objetivo de queimar os adversários.

3. O aluno que for atingido no rosto ou cabeça não será eliminado;

4. Os 3 primeiros jogadores queimados poderão utilizar as laterais da quadra. (Regra ampliada para os demais participantes queimados)

5. Ganha a partida a equipe que:

- Eliminar todos da equipe adversária ou quem tiver mais integrantes no jogo, ao final de 15 minutos. (da mesma maneira, se darão o 2º, 3º e 4º colocados)

8. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## CHUTE A GOL

1. Serão escolhidos no máximo 3 goleiros para cada equipe. Cada jogador terá direito a um chute a gol. As cores que se enfrentarão serão sorteadas na hora;

2. Poderá repetir o chute a gol o jogador da equipe que não tiver o mesmo número de integrantes da maior equipe. Os alunos devem escolher quem vai jogar mais de uma vez. Se não houver consenso entre os alunos, será por sorteio;

3. Ganha a equipe que tiver o maior saldo de gols.

(da mesma maneira, se darão o 2º, 3º e 4º colocados)

4. **Premiação:** Apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## SALTO EM DISTÂNCIA

1. Os alunos deverão estar organizados em filas por cores;
2. Ao serem chamados, deverão se preparar para o salto;
3. Ao som do apito, o aluno deve correr e realizar o salto;
4. A marca a ser medida é a que tiver mais próxima da tábua de impulsão;
5. Será medida a distância entre a tábua de impulsão e a primeira marca na areia;
6. O aluno que queimar a marca (faixa branca) e sair antes do apito será advertido e só terá mais uma chance para saltar;
7. Ganha o aluno que:
  - Saltar com a maior distância na caixa de areia;
8. **Haverá classificatórias em que ficará na final um aluno de cada turma;**
9. **Premiação:** Os classificados em 1º, 2º e 3º lugares recebem medalhas.

## CORRIDA E RESISTÊNCIA

- A distância da corrida será de 37 m e uma volta, dependendo da categoria;
- Serão feitas eliminatórias entre as turmas. Correrão, no máximo, 4 alunos de cada vez;
- Quem ganhar todas as baterias de corrida correrá a final contra os classificados das outras equipes;
- A ordem dos colocados será em ordem de chegada na corrida (final);
- **Premiação:** Os classificados em 1º, 2º e 3º lugares recebem medalhas;
- A corrida de resistência será de 4 voltas completas.

## CAÇADOR DE QUADRA

1. Será disputado em equipes, dentro da quadra de vôlei. Cada equipe em uma metade da quadra. Sem invadir a quadra do adversário, os jogadores devem tentar atingir o adversário com a bola.;
2. A bola deve bater diretamente no adversário. Se quicar antes de atingir, o aluno não é eliminado. Não é permitido atingir a bola no rosto, cabeça ou pescoço;
3. Se o adversário pegar a bola direto, este pode seguir jogando. Caso, ao tentar pegar a bola, bater na mão e cair chão, este será eliminado;
4. Ao serem atingidos, os atletas devem se posicionar atrás da quadra e nas laterais da quadra do adversário. Os alunos só podem se posicionar na lateral quando já possuírem 3 alunos atingidos. Estes irão ajudar os colegas a eliminar os adversários;
5. Os alunos que estiverem em quadra não podem sair de dentro dela, nem invadir o espaço do adversário;
6. Ganha a equipe que:
  - Eliminar todos adversários; ou
  - No tempo de 15 minutos, eliminar o maior número de adversários;
7. A equipe que tiver menos integrantes ganhará “vidas por sorteio.” A quantidade de vidas será o número de alunos a mais que a outra equipe tiver. Ex: Se a equipe X tem 10 integrantes e a Y tem 12, haverá 2 alunos que terão 2 vidas;
8. Os alunos que tiverem vidas extras serão sinalizados com uma faixa amarrada no pulso;
9. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## CORRIDA DE REVEZAMENTO

1. A corrida será feita na pista circular de atletismo e os atletas serão divididos em raia;
2. A escolha de raia se dará através de sorteio;
3. Ao sinal sonoro, os atletas deverão correr e entregar o bastão para o colega, que deverá aguardar em local estipulado;
4. As duplas do revezamento serão feitas pelos próprios alunos;
5. Serão feitas eliminatórias entre as turmas. Os vencedores de cada turma disputarão a final com as demais equipes;
6. O aluno que estiver esperando o bastão, não deve correr em direção ao colega para pegar o bastão, sendo eliminado caso faça isso;
7. O atleta não poderá invadir a raia do adversário e nem atrapalhar a corrida do adversário. (cabe ao árbitro avaliar);
8. **Premiação:** os alunos classificados em 1º, 2º e 3º lugares ganham medalhas.

## VÔLEI DE QUADRA

1. Vale as regras oficiais do Vôlei;
2. As partidas serão definidas em 3 sets de 15 pontos e quem atingir essa pontuação primeiro será o vencedor;
3. **Lembrando que será um time por equipe, tanto no infantojuvenil quanto no juvenil. Poderá ser convidado um professor para integrar as equipes. obs: Os prof de Educação Física não poderão ser convidados.**
4. O jogo irá ocorrer na quadra .
5. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## FUTSAL

1. Valem as regras oficiais do Futsal;
2. O jogo é realizado por duas equipes, cada equipe conta com 5 jogadores, sendo um goleiro e quatro jogadores na linha, com objetivo de marcar gol;
3. A tabela dos jogos será disponibilizada no dia dos jogos;
4. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## HANDEBOL

1. Valem as regras oficiais de Handebol;
2. O jogo é realizado por duas equipes, cada equipe conta com 7 jogadores, sendo um goleiro e seis jogadores na linha com objetivo de marcar o gol;
3. A tabela dos jogos será disponibilizada no dia dos jogos;
4. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## VOLEIBOL (NEWCON)

1. Valem as regras oficiais de Newcon;
2. O jogo é realizado por duas equipes, cada equipe conta com 9 jogadores, sendo equipes mistas;
3. A tabela dos jogos será disponibilizada no dia;
4. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## BASQUETE 3X3

1. Valem as regras oficiais de BASQUETE 3X3;
2. O jogo é realizado por duas equipes, cada equipe pode ter com 3 jogadores e 3 reservas;
3. Cada turma poderá ter, no máximo, 1 trio com 3 reservas.
4. - **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.
5. As equipes podem optar em jogar de forma mista ou não.

## PROVA SOLIDÁRIA



**A prova solidária consiste em doação de:**

- 1) Alimentos (Arroz, feijão, farinha, massa e leite);
- 2) Tampinhas de garrafa pet;
- 3) Lacs de alumínio de latinhas.

### **ALIMENTOS:**

- 1) Só serão aceitos os alimentos listados acima.
- 2) A pontuação será por quilo. Cada quilo de alimento equivale a 10 pontos.
- 3) Para os alunos da categoria mini-mirim e mirim, a entrega deverá ser feita para a professora titular com identificação da cor da equipe.
- 4) Para os alunos da categoria infantojuvenil e juvenil, a entrega deverá ser feita para monitora com identificação da cor da equipe.

### **TAMPINHA E LACRES**

- 1) A pontuação será por quilo. A cada quilo de tampinha ou lacre equivale a 1000 pontos .
- 2) Para os alunos da categoria mini-mirim e mirim, a entrega deverá ser feita para a professora titular com identificação da cor da equipe.
- 3) Para os alunos da categoria infantojuvenil e juvenil, a entrega deverá ser feita para monitora com identificação da cor da equipe.

## PREMIAÇÃO DA OLIMPÍADA

- ✓ A cor campeã geral da Olimpíada das Cores será aquela que tiver mais pontos por categoria;
- ✓ A pontuação das equipes dar-se-á através das provas esportivas, artísticas e solidárias.

## FESTA DE ENCERRAMENTO ED. INFANTIL E FUNDAMENTAL I

A festa de encerramento para os alunos da Educação Infantil e Ensino Fundamental I será no dia, durante o período de aula, cada um em sua unidade.

## BAILE DE ENCERRAMENTO

Fundamental II e Médio  
ENTREGA DO TROFÉU PARA A COR CAMPEÃ

O Baile de Encerramento será realizado dia 27/05. Será um baile inspirado no tema: **“30 anos da nossa Escola”**

O baile será realizado para os alunos que participarem da Olimpíada das Cores 2022, seja nas modalidades esportivas ou culturais;

Ao se inscrever para participação em qualquer uma das atividades, o aluno receberá a pulseira que dará acesso ao baile;

Será feito um desfile de fantasias com o tema da Olimpíada;

Cada cor deve inscrever no máximo 3 participantes para representá-la. As inscrições serão feitas no dia do Baile;

Após o primeiro desfile, serão escolhidas as 3 (três) melhores fantasias, sendo uma representante de cada cor;

Os critérios analisados serão: **Originalidade, Desenvoltura e Alegria;**

Entende-se por **Originalidade** toda fantasia que, sendo industrializada ou alugada, possua um elemento personalizado, exclusivo.

Entende-se por **Desenvoltura** a criança que durante sua participação se destacar por incorporar um personagem e que mais interagir com o público;

Entende-se por **Alegria** a fantasia que contiver elementos que enriqueçam a apresentação;

Em caso de empate, será utilizado como primeiro critério o da **Originalidade**, persistindo o empate, será utilizado o critério da **Alegria** e, por último, o critério de **Desenvoltura**.

### Pontuação:

#### FEMININO

- 1º COLOCADO: 10.000
- 2º COLOCADO: 7.000
- 3º COLOCADO: 4.000

#### MASCULINO

- 1º COLOCADO: 10.000
- 2º COLOCADO: 7.000
- 3º COLOCADO: 4.000

O rei e a rainha do baile serão definidos por voto popular por meio de votação via stories do Instagram. Os votos devem ser feitos por meio de uma enquete nos perfis da escola nas redes sociais elencadas - @escola.santa.monica e @escolasmlaranja. Nesta etapa, é necessário que cada cor seja representada por um aluno e uma aluna.

Após a publicação, os usuários poderão votar. Depois do período de 1 hora, aquele e aquela que tiverem o maior percentual de votos serão o rei e a rainha do baile.

### Premiação:

O 1º lugar na categoria feminina e na categoria masculina serão coroados rainha e rei do baile respectivamente.

## OBSERVAÇÕES GERAIS

- Todas as informações do regulamento podem sofrer alterações conforme a Comissão Organizadora julgar pertinente;
- Qualquer dúvida ou solicitação de alteração no cronograma devem ser informadas para a comissão organizadora através do e-mail [comunica@escolasantamonica.com.br](mailto:comunica@escolasantamonica.com.br)!
- Qualquer atitude antidesportiva, conduta inadequada (agressões verbais, físicas ou em canais digitais) ou deprecação do patrimônio escolar terão punições ou até mesmo a desclassificação do aluno/atleta do restante da olimpíada.
- Nos dias de jogos entre equipes de alunos, será oferecido transporte para que os alunos façam o deslocamento CENTRO-PRAIA e PRAIA-CENTRO. Para isto, precisamos ter no mínimo 56 alunos do Ensino Fundamental I inscritos em cada dia de jogo e 40 alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio em cada dia de jogo.

