







FL	LARANJAL
J11E	LARANJAL
J13E	LARANJAL
J22C	CENTRO
J33E	LARANJAL
J32C	CENTRO
12E	LARANJAL
13C	CENTRO
21E	LARANJAL
23C	CENTRO
25E	LARANJAL
32E	LARANJAL
41E	LARANJAL
42C	CENTRO
52E	LARANJAL
52C	CENTRO
62C	CENTRO
72C	CENTRO
82E	LARANJAL
82C	CENTRO
91E	LARANJAL
93C	CENTRO
2M1E	LARANJAL
3M1C	CENTRO



M E	LARANJAL
J12E	LARANJAL
J21C	CENTRO
J22E	LARANJAL
J32E	LARANJAL
J31C	CENTRO
12C	CENTRO
13E	LARANJAL
21C	CENTRO
23E	LARANJAL
31C	CENTRO
31E	LARANJAL
41C	CENTRO
43E	LARANJAL
53C	CENTRO
61E	LARANJAL
61C	CENTRO
72E	LARANJAL
81C	CENTRO
83C	CENTRO
91C	CENTRO
1M1E	LARANJAL
2M2C	CENTRO
3M1E	LARANJAL



**CRONOGRAMA OLIMPÍADA DAS CORES 2023**  
**PROGRAMA-SE!**

DATAS	EVENTOS
18/03 Tarde	Reunião Geral da Comissão organizadora das Olimpíadas com os alunos representantes das cores
27/03 a 31/03	Período de inscrição para os jogos. Fundamental I: com a professora titular da turma Fundamental II e Ensino Médio: diretamente na secretaria.
01/04 Manhã	<b>ABERTURA</b> Olimpíada das Cores 2023 Bike Ride SM Todas as categorias
03/04 a 10/04  03/04 - 9º ano 04/04 - 8º ano 05/04 - 7º ano 06/04 - 6º ano 10/04 - 5º ano	Semana de Jogos Categorias: INFANTOJUVENIL E JUVENIL (5º ao 9º ANO) (Atividades na Unidade Altos do Laranjal )
12/04 e 13/04  12/04 – 1ª, 2ª e 3ª série 13/04 – 1ª, 2ª e 3ª série	Semana de jogos Categorias: JUVENIL (ENSINO MÉDIO)  (Atividades na Unidade Altos do Laranjal )
15/04	Jogos em Família Manhã: FUNDAMENTAL II e ENSINO MÉDIO Tarde: EDUCAÇÃO INFANTIL e FUNDAMENTAL I
28/04	Dia de jogos Categoria: MINI-MIRIM
24/04	Prova Solidária - Data Final (arrecadação de alimentos, tampinhas e lacres)
24/04 a 27/04 24/04 – 1º ano 25/04 – 2º ano 26/04 – 3º ano 27/04 – 4º ano	Semana de Jogos Categoria: MIRIM (Atividades na Unidade Altos do Laranjal )

28/04	Festa de encerramento para Ed. Infantil e Fundamental I (durante as aulas em cada unidade)
28/04	Festa de encerramento para o Fundamental II e Médio Entrega do troféu para a cor campeã

### Reunião Geral

**Dia 18/03, às 13h30min**, 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 na categoria JUVENIL.

## 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 2023. 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 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/bikeride2023>**

A concentração será às 8h30min, sábado 01/04, 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 4 bicicletas de cada categoria 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 4 fantasias de cada categoria 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. 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 represente o tema da Olimpíada das Cores 2023;
- ✓ 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 represente o tema da Olimpíada das Cores 2023;
- ✓ 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

## 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 **15/04**.
- 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 , responsável ou professor da cor .
- 5) A qualquer atitude antidesportiva, aplica-se, às mesmas, penalidades dos esportes coletivos;
- 6) Os jogos da categoria **infantojuvenil** e **juvenil** serão: Futsal, Beach Tennis, Basquete 4x4 , Voleibol e Xadrez;
- 7) As atividades da categoria **Mini-mirim** serão: Bola no cesto, Corrida na Cacunda, Dança das Cadeiras e Estoura Balão surpresa;
- 8) As atividades da categoria **Mirim** serão: 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.
- 12) Nas provas do MINI MIRIM E MIRIM, apenas o primeiro colocado irá pontuar.
- 13) Nas provas do INFANTOJUVENIL E JUVENIL, pontuarão primeiro, segundo e terceiro lugar.

1º COLOCADO: 1000 pontos

2º COLOCADO: 800 pontos

3º COLOCADO: 600 pontos

## FUTSAL (INFANTOJUVENIL E JUVENIL)

- ✓ Os jogos serão organizados na hora pelo professor responsável, conforme o número de jogadores e equipes presentes.
- ✓ Faltando jogadores para formar um time, a equipe pode chamar alguém de outra categoria para completar o time.
- ✓ É obrigatório ter o mesmo número de familiares e alunos na equipe.

### **PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

2º COLOCADO: 800

3º COLOCADO: 600

## BEACH TENNIS (INFANTOJUVENIL E JUVENIL)

- ✓ Os jogos serão organizados na hora pelo professor responsável, conforme o número de jogadores e equipes presentes.
- ✓ Faltando jogadores para formar um time, a equipe pode chamar alguém de outra categoria para completar o time.
- ✓ É obrigatório ter o mesmo número de familiares e alunos na equipe.
- ✓ Os alunos e familiares devem levar suas raquetes.

### **PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

2º COLOCADO: 800

3º COLOCADO: 600

### **BASQUETE 4X4 (INFANTOJUVENIL E JUVENIL)**

- ✓ Os jogos serão organizados na hora pelo professor responsável, conforme o número de jogadores e equipes presentes.
- ✓ Faltando jogadores para formar um time, a equipe pode chamar alguém de outra categoria para completar o time.
- ✓ É obrigatório ter o mesmo número de familiares e alunos na equipe.

#### **PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

2º COLOCADO: 800

3º COLOCADO: 600

### **VOLEIBOL (INFANTOJUVENIL E JUVENIL)**

- ✓ Os jogos serão organizados na hora pelo professor responsável, conforme o número de jogadores e equipes presentes.
- ✓ Faltando jogadores para formar um time, a equipe pode chamar alguém de outra categoria para completar o time.
- ✓ É obrigatório ter o mesmo número de familiares e alunos na equipe.

#### **PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

2º COLOCADO: 800

3º COLOCADO: 600

### **XADREZ (MIRIM, INFANTOJUVENIL E JUVENIL)**

- ✓ Os jogos serão organizados na hora pelo professor responsável, conforme o número de jogadores e equipes presentes.
- ✓ Esta modalidade é realizada somente por ALUNOS.

#### **PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 7000

2º COLOCADO: 5000

3º COLOCADO: 2000

### **BOLA NO CESTO (CATEGORIA MINI-MIRIM)**

- ✓ Divididos por equipe, os alunos deverão, um de cada vez, juntamente com seu familiar, pegar uma bolinha e colocar no cesto.
- ✓ Só pode ir um aluno com um familiar de cada vez.
- ✓ A equipe vencedora será a equipe que tiver mais bolinhas dentro do cesto.
- ✓ Em caso de empate, todos ganham pontos.

#### **PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

### **CORRIDA NA CACUNDA (CATEGORIA MINI-MIRIM)**

- ✓ Divididos em filas e por equipe, os familiares com a criança na cacunda deverão, um de cada vez, fazer a volta no come
- ✓ Só é permitido ir um aluno com um familiar de cada vez.
- ✓ O número de voltas será estipulado pelo professor responsável;
- ✓ A equipe vencedora será a que tiver terminado o número de voltas primeiro.

✓ Em caso de empate, todos ganham pontos.

**PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

### **DANÇA DAS CADEIRAS (CATEGORIA MIRIM E MINI-MIRIM)**

- ✓ Ao som da música, os familiares e alunos devem andar em volta das cadeiras.
- ✓ Quando o som parar de tocar, todos devem sentar.
- ✓ O aluno deve sentar no colo de seu familiar.
- ✓ Quem ficar sem cadeira é eliminado da brincadeira .
- ✓ Vence a equipe que ficar até o final e sentar na última cadeira.

**PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

- Haverá dança das cadeiras das professoras, valendo a mesma pontuação.

### **ESTOURA BALÃO SURPRESA (CATEGORIA MINI-MIRIM)**

- ✓ Divididos por equipe, um aluno e um familiar de cada vez devem escolher um balão e estourar.
- ✓ O aluno deve estourar o balão com o bumbum, auxiliado pelo seu familiar.
- ✓ Dentro de cada balão haverá um papel com um número para pontuação.
- ✓ Ao final, será contabilizado quantos pontos cada equipe fez.

**PONTUAÇÃO:**

Cada equipe ganhará a soma de sua pontuação.

### **CORRIDA DO SACO (CATEGORIA MIRIM)**

- ✓ Divididos em filas e por equipe, os alunos e familiares, um de cada vez, devem, com os dois pés dentro de um saco, pular e fazer a volta em um cone.
- ✓ O número de voltas será estipulado pelo professor responsável;
- ✓ A equipe vencedora será a que tiver terminado o número de voltas primeiro .
- ✓ Em caso de empate, todos ganham pontos.

**PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

### **CABO DE GUERRA (CATEGORIA MIRIM)**

- ✓ A prova será disputada entre os familiares e entre os alunos;
- ✓ O número de concorrentes em cada equipe deverá ser igual;
- ✓ A competição será feita nas categorias masculina e feminina;
- ✓ 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 irá pontuar.**

**PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

## CHUTE A GOL VENDADO (CATEGORIA MIRIM)

- ✓ Os alunos e familiares serão organizados pelo professor responsável.
- ✓ O aluno é quem chuta a bola, enquanto o familiar da equipe adversária tenta defender o chute.
- ✓ O familiar (goleiro) deverá estar com os olhos vendados.
- ✓ Ganha a equipe que fizer o maior número de gols.
- ✓ Todos devem chutar, e o número de chutes deve ser igual para todas as equipes.
- ✓ Em caso de empate, todos pontuam.

**PONTUAÇÃO:**

1º COLOCADO: 1000

## REGULAMENTO GERAL DE ESPORTES E JOGOS

### PREMIAÇÃO

1. Nas categorias infanto-juvenil e juvenil, nas modalidades coletivas, todos os **CAMPEÕES** recebem medalha de 1º lugar. Nas modalidades individuais, o 1º, 2º e 3º colocados ganharão medalhas.
  2. Na categoria mirim, os 1º, 2º e 3º colocados ganharão medalhas.
  3. A premiação dar-se-á no mesmo dia das atividades, ao final de cada disputa
  4. O campeão geral da Olimpíada receberá um troféu rotativo com placa de identificação, referente à cor campeã no ano de 2023.
- Anos

## 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 ao 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, individuais e Torcidas) serão utilizados os cartões, A FIM DE QUE A PUNIÇÃO SEJA IGUAL PARA TODOS. Qualquer atitude antidesportiva por parte da torcida, jogadores será passível de punição ( a comissão organizadora tem essa responsabilidade de avaliar e punir quando necessário.)**

## JOGOS COLETIVOS

- 1) Os jogos coletivos são: Caçador, Futsal, Handebol, Vôlei de Quadra, Basquete 4x4.
- 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; em caso de W.O. o time não terá pontuação e consequentemente será vitória do adversário e saldo de 1 gol.
- 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-contra;
- 4) Qualquer atitude antidesportiva será punida com a desclassificação do aluno/atleta do restante da Olimpíada;
- 5) Somente PROFESSORES do Ensino Médio e 9º ano podem atuar como técnicos das equipes durante as competições. (1 PROFESSOR 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 só será permitido em caso de extrema necessidade, como no caso de não haver jogador suficiente na turma.
- 7) Todos atletas inscritos (presentes) devem jogar no mínimo 1 minuto de cada 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 OU 4X4 será 10 minutos corridos ou a equipe que fizer 21 pontos primeiro;
- 9) Fica proibido qualquer turma que não estiver jogando no seu dia sair de sala de aula para assistir aos jogos das outras turmas.
- 10) cada time deverá ter no mínimo os seguintes números de jogadores para cada modalidade:

Futsal: 4 jogadores

Handebol: 5 jogadores

Voleibol: 5 jogadores

Caso não tenham a quantidade mínima de jogadores, será considerado W.O.

**As equipes deverão ser organizadas previamente, preenchendo a ficha de inscrição localizada ao final deste regulamento com as seguintes informações: modalidade, equipe, turma e nome dos alunos e entregá-la ao início da primeira partida.**

- 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.

**Obs:** Na categoria mirim, a premiação com medalha será do 1º ao 3º lugar.

## 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 infanto-juvenil e juvenil terá provas classificatórias entre a própria equipe e após isso, uma final entre as cores.

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

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

9) Os alunos vencedores destas provas serão os alunos que irão disputar as provas de atletismo do JEPEL 2023.

Pontuação:

1º COLOCADO: 2000 PONTOS

2º COLOCADO: 1000 PONTOS

3º COLOCADO: 500 PONTOS

## MODALIDADES

### MIRIM

#### 1º ANO:

- ✓ 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

#### 3º ANO

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

#### 4º ANO

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

### 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 . Feminino e Masculino
- ✓ Caçador de quadra (exceto 8º ano) Misto
- ✓ Newcon (exceto 8º ano, Vôlei de quadra Feminino e Maculino)
- ✓ Basquete 3x3 opcional Misto. (exceto 6º e 7º anos).

#### **JUVENIL**

#### **9º ano ao Ensino Médio**

- ✓ Handebol Feminino e Masculino.
- ✓ Futsal Feminino e Masculino.
- ✓ Corrida de revezamento. Feminino e Masculino
- ✓ Corrida de resistência: 2 voltas completas na pista de atletismo. Feminino e Masculino
- ✓ Salto em distância. Feminino e Masculino
- ✓ Vôlei de Quadra - feminino e masculino.
- ✓ Basquete 4x4 opcional Misto.

## DESCRIÇÃO E REGRAS DOS JOGOS

### 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;

### CAÇADOR (2º ao 4º 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. Obs.: caso necessário, serão utilizados coletes (considerados vida extra ao aluno que utilizá-lo) como forma de igualar a quantidade de alunos entre as equipes.

- Os 3 primeiros jogadores queimados poderão utilizar as laterais da quadra. - exceto 2º ano - (Regra ampliada para os demais participantes queimados)
- Premiação:** os alunos classificados em 1º, 2º e 3º lugar ganham medalhas.

## CAÇADOR (5º ao 7º ano)

- Todos os alunos inscritos jogam ao mesmo tempo. Todos podem atingir o adversário com a bola. (obs: no caso de uma equipe ter o número maior de participantes, a outra colocará coletes para representar “vidas a mais”, assim igualando a quantidade de jogadores.)
- Os 3 primeiros jogadores queimados poderão utilizar as laterais da quadra (regra ampliada para os demais participantes queimados).
- Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## CHUTE A GOL

- 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;
- 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;
- Ganha a equipe que tiver o maior saldo de gols.  
(da mesma maneira, se darão o 2º, 3º e 4º colocados)
- Premiação:** os alunos classificados em 1º, 2º e 3º lugar ganham medalhas.

## SALTO EM DISTÂNCIA

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

## CORRIDA DE REVEZAMENTO

1. A corrida será feita na pista circular de atletismo e os atletas serão divididos em raias;
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 disputadas em 1 set de 21 pontos com diferença de 2 pontos.
3. **Lembrando que será um time por equipe, tanto no infante juvenil quanto no juvenil. Poderá ser convidado um professor para integrar as equipes. Obs: Os professores 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. As equipes podem segurar somente a bola que vier da quadra adversária, e se segurar deverá dar os três toques obrigatoriamente;
3. O jogo é realizado por duas equipes mistas, cada uma com 9 jogadores;
4. A tabela dos jogos será disponibilizada no dia das partidas;
5. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

## BASQUETE 3X3 OU 4X4

1. Valem as regras oficiais de BASQUETE 3X3 ou 4X4.
2. O jogo é realizado por duas equipes, cada equipe pode ter 3 ou 4 jogadores e 3 reservas;
3. Cada turma poderá ter, no máximo, 1 trio ou quarteto 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.

6. Se necessário, o professor responsável poderá realizar algumas alterações para melhor andamento do esporte.

7. Será decidido pela comissão organizadora se as partidas vão ser 3x3 ou 4x4 antes do início dos jogos.

## PROVA SOLIDÁRIA



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

- 1) Alimentos (Arroz, feijão, farinha, massa e leite);
- 2) Lacs de alumínio de latinhas e tampinhas.

### 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 infanto-juvenil e juvenil, a entrega deverá ser feita para monitora com identificação da cor da equipe.

### LACRES E TAMPINHAS:

- 1) A pontuação será por quilo. Cada quilo de lacre e tampinha 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 infanto-juvenil e juvenil, a entrega deverá ser feita para monitora com identificação da cor da equipe.

Todos os alimentos e lacs arrecadados irão pontuar para a categoria **MINI-MIRIM**.

## PREMIAÇÃO DA OLIMPÍADA

Haverá premiação à equipe vencedora da categoria - Mini-mirim, Mirim, Infanto juvenil e Juvenil - e à equipe vencedora GERAL.

O vencedor GERAL da olimpíada será a equipe que vencer no maior número de categorias.

Cada categoria campeã receberá um troféu e a equipe vencedora geral receberá uma placa no troféu itinerante.

## 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.

## UNIVERSO DAS CORES: FESTA DE ENCERRAMENTO

Fundamental II e Médio  
ENTREGA DO TROFÉU PARA A COR CAMPEÃ

A Festa de Encerramento será chamada de “Universo das Cores”, acontecerá no dia 28 de abril de 2023 na Unidade Altos do Laranjal. Inspirada no tema: **“União através do esporte”**, a festa possui o caráter acolhedor do esporte que é uma ferramenta inclusiva e poderosa, que ensina o indivíduo a ganhar ou perder e respeita os outros além de nossas diferenças.

Os alunos terão a liberdade de escolher livremente suas fantasias, porém, estas deverão dar destaque a cor de suas respectivas equipes (amarelo, branco e preto). Por exemplo: um representante da equipe amarela poderá se fantasiar de Branca de Neve amarela, assim como um representante da cor branca poderá se vestir de Batman branco e um representante da equipe preta poderá se fantasiar de Pokemon preto. Será uma festa inclusiva, onde o Universo das Cores estará acima das diferenças!

Os alunos que participarem da Olimpíada das Cores 2023 nas modalidades esportivas estão convidados a celebrar a festa de encerramento, Universo das Cores;

Ao efetuar a inscrição para qualquer uma das atividades, o aluno receberá a pulseira que dará acesso à festa;

### **AVALIÇÃO DAS FANTASIAS**

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 Alegoria**;

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 **Alegoria** 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 **Alegoria** 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 da festa 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 @escolasmlaranjal. 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 da festa 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 depredação 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.

### Tabela de Pontuação:

PROVA	PONTUAÇÃO
Comparecimento na reunião geral	5000
<b>Abertura</b>	
Três provas surpresa	1000 pontos cada prova cumprida
Mascote	1º Lugar: 5000 2º Lugar: 3000 3º Lugar: 2000
Grito de guerra	1º Lugar: 5000 2º Lugar: 3000 3º Lugar: 2000
Bandeira	1000 pontos pela prova cumprida
Bike mais incrível para as categorias mini-mirim, mirim, infantojuvenil e juvenil.	1º Lugar: 5000 2º Lugar: 3000 3º Lugar: 2000
Fantasia mais genial	1º Lugar: 5000 2º Lugar: 3000 3º Lugar: 2000
<b>Jogos em Família</b>	
<b>Categoria MINI MIRIM</b>	
Bolas no cesto	1º Lugar: 1000
Corrida na cacunda	1º Lugar: 1000
Dança das cadeiras	1º Lugar: 1000
Estoura balão surpresa	Pontuação variada
<b>Categoria MIRIM</b>	
Cabo de Guerra	1º Lugar: 1000
Corrida do Saco	1º Lugar: 1000
Dança das Cadeiras	1º Lugar: 1000
Chute à gol vendado	1º Lugar: 1000

<b>Categorias INFANTO JUVENIL JUVENIL</b>	
Futsal	1º Lugar: 1000 2º Lugar: 800 3º Lugar 600
Beach Tênis	1º Lugar: 1000 2º Lugar: 800 3º Lugar 600
Basquete 4x4	1º Lugar: 1000 2º Lugar: 800 3º Lugar 600
Voleibol	1º Lugar: 1000 2º Lugar: 800 3º Lugar 600
Xadrez	1º Lugar: 1000 2º Lugar: 800 3º Lugar 600
<b>CATEGORIA MIRIM</b>	
Futsal, Caçador, Bola no cesto, Chute à gol	1º Lugar 3000 2º Lugar 2000 3º Lugar 1500
Corrida, Salto em Altura	1º Lugar 2000 2º Lugar 1000 3º Lugar 500
<b>CATEGORIA INFANTO JUVENIL</b>	
Handebol, Futsal, Caçador, Newcon, Voleibol, Basquete	1º Lugar 3000 2º Lugar 2000 3º Lugar 1500
Corrida, revezamento, salto em distância	1º Lugar 2000 2º Lugar 1000 3º Lugar 500
<b>CATEGORIA JUVENIL</b>	
Futsal, Voleibol, Basquete e Handebol	1º Lugar 3000 2º Lugar 2000 3º Lugar 1500
Corrida, revezamento, salto em distância	1º Lugar 2000 2º Lugar 1000 3º Lugar 500
Prova Solidária	10 pontos por alimento 1000 pontos por kg
Categoria MINI MIRIM	Pontuação Variada

## FICHA DE INSCRIÇÃO

TURMA: \_\_\_\_\_ EQUIPE: \_\_\_\_\_ MODALIDADE: \_\_\_\_\_

NOMES