REGULAMENTO
OLIMPÍADA DAS CORES 2019

TEMA CENTRAL:

"Conhecendo os segredos do *CodexAtlanticus* - Uma homenagem a Leonardo da Vinci"

OBJETIVO GERAL

A Olimpíada das Cores tem como principal objetivo integrar todas as unidades da escola proporcionando aos alunos experiências únicas 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. Nosso objetivo é homenagear os 500 anos da morte de Leonardo da Vinci, que foi cientista, anatomista, botânico, geógrafo, astrônomo, matemático, engenheiro, arquiteto, escultor, pintor, poeta, músico e inventor. E, para conhecer melhor essa personalidade, vamos desvendar os segredos do *CodexAtlanticus*, uma coleção de documentos de Leonardo da Vinci, constituído por doze volumes.

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- Educação Infantil e Fundamental I: com a professora titular da turma;

II- Fundamental II e Ensino Médio: entregar ficha de inscrição na secretaria.

A taxa única de inscrição é de **R$15,00** e o aluno poderá se inscrever em quantas atividades quiser;

As inscrições deverão ser feitas previamente, **até o dia 16.04.2019**. Caso o aluno não compareça na data, não será possível a devolução do valor da inscrição.

DIVISÃO DE TURMAS E CORES

CRONOGRAMA
OLIMPÍADA DAS CORES 2019
PROGRAME-SE!

DATA	EVENTO
27/04	**ABERTURA** Olimpíada das Cores 2019- **The Walking SM- Todas as categorias**
15/04	**Doçura gera Doçura -** Categorias MINI-MIRIM e MIRIM
22/04 a 26/04 **22/04 1º ano** **23/04 2º ano** **24/04 3º ano** **25/04 4º ano** **26/04 5º ano**	**Semana de Jogos** Categorias MIRIM (jogos internos durante as aulas)
02/05	**Soletrando** Categoria MIRIM
30/04	**SM SHOW** Show de conhecimentos gerais Categorias INFANTOJUVENIL E JUVENIL
06/05 a 10/05 **06/05 6º ano** **07/05 7º ano** **08/05 8º ano** **09/05 9º ano** **10/05 Ensino Médio**	**Semana de Jogos** Categorias INFANTOJUVENIL E JUVENIL
11/05	**Jogos em família** Manhã: categorias INFANTOJUVENIL E JUVENIL Tarde: categorias MINI-MIRIM e MIRIM
13/05	**Provas de arrecadação- Todas as categorias**
14/05	**Mostra de Talentos-** Interna com suas professoras - Categoria MIRIM
17/05	**Show de Talentos em família-** Categorias INFANTOJUVENIL E JUVENIL
17/05	**Show de Talentos** Dança e Música Categorias INFANTOJUVENIL E JUVENIL
19/05	**Festa de encerramento para Ed. Infantil e Fundamental I - (durante as aulas em cada unidade)**
28/05	**Blitz "Nós somos o Trânsito" Categorias -** Categorias INFANTOJUVENIL E JUVENIL
24/05	**Desafio "Trashtag Challenge" -** Categorias INFANTOJUVENIL E JUVENIL
-	**Provas surpresa**
31/05	**Baile de encerramento** para o fundamental II e médio **Entrega do troféu para a cor campeã**

THE WALKING SM

TODAS AS CATEGORIAS

A prova "**The Walking SM**" consiste em uma caminhada temática para marcar o início das competições da Olimpíada das Cores 2019. Todos os alunos da Educação Infantil ao Ensino Médio poderão participar e as famílias também poderão ajudar nas provas. Faremos uma caminhada pela orla da Praia do Laranjal (1km), finalizando com a contagem de pontos das tarefas e provas surpresas.

A concentração será às 13:00h, no centro da praia
Av. Dr Antônio de Assunção - orla com Av. Rio Grande do Sul

TAREFAS VALENDO PONTUAÇÃO NESTE DIA:

SM RACE, CABO DE GUERRA, BANDEIRA, GRITO DE GUERRA E PROVAS SURPRESA!

SM RACE

A SM Race será disputada entre as categorias masculino e feminino, dividida entre as modalidades ADULTO, JUVENIL e INFANTOJUVENIL;

Os participantes (alunos e familiares) devem se inscrever para participar da prova até 24/04/2019. Os cadastros devem ser feitos através do site: www.e-inscricao.com/santamonica/smrace

- ✔ Na corrida, os participantes das categorias **adulto** (familiares) e **Juvenil** participarão do percurso com distância de 2km;
- ✔ Para os alunos da categoria **infantojuvenil,** o percurso será de 1km;
- ✔ Cada participante pode se inscrever para representar apenas uma cor de equipe;
- ✔ Os participantes deverão estar vestindo camiseta na cor de sua equipe;
- ✔ É obrigatório ao atleta estar com o numeral de peito devidamente fixado em local visível na camiseta durante o percurso e respeitar o trajeto da prova, passando obrigatoriamente pelo posto de controle, sob pena de desclassificação;
- ✔ A participação do (a) atleta na prova é estritamente individual sendo proibido o auxílio de terceiros;
- ✔ Na hipótese de desclassificação dos primeiros colocados, serão chamados os classificados com melhor colocação, sucessivamente;
- ✔ O (a) atleta deverá observar o trajeto, não sendo permitido qualquer meio auxiliar para alcançar qualquer tipo de vantagem. Igualmente, não será permitido o acesso às áreas do evento utilizando-se de caminhos não sinalizados, sendo proibido pular as delimitações destas áreas para entrar na pista em qualquer momento da prova;

- ✔ O descumprimento destas regras poderá causar a desclassificação do (a) atleta;
- ✔ O (a) atleta que empurrar o (a) outro (a) atleta, de modo a impedir sua progressão, estará passível de desclassificação na prova;
- ✔ O (a) atleta deve retirar-se imediatamente da corrida se assim for determinado por um membro da equipe médica ou de enfermagem oficial;

CONCENTRAÇÃO SM RACE: PARTICIPANTES INSCRITOS PARA a SM RACE DEVEM AGUARDAR A CHEGADA DE TODOS DA THE WALKING SM EM FRENTE AO TRAPICHE.

A SM RACE TERÁ INÍCIO APÓS O DESFILE DAS EQUIPES E ORGANIZAÇÃO DAS TORCIDAS.

OBS: SAÍDA E CHEGADA DA PROVA EM FRENTE AO TRAPICHE.

Orientações para a SM RACE:

1- *O competidor deve se apresentar com, pelo menos, 30 minutos de antecedência no posto de inscrições (Trapiche, próximo ao local de largada) para fazer seu check in e receber sua identificação.*
2- *O Competidor sem identificação não poderá correr.*
3- *A primeira bateria de corridas está prevista para às14h30min. Os competidores devem se encaminhar para a linha de largada e aguardar o sinal de início da corrida.*

Ordem das baterias:

1) *Categoria adulto (feminino e masculino)*
2) *Categoria Juvenil (feminino e masculino)*
3) *Categoria Infanto-juvenil (feminino e masculino)*

A bateria de diferentes categorias só terá início após o fim da anterior.

4- *Na categoria infanto-juvenil os atletas deverão realizar uma volta completa no percurso (para completar 1km)*
5- *Nas categorias Adulto e juvenil, os atletas deverão realizar duas voltas completas no percurso (para completar os 2km).*
6- *Haverão fiscais de percurso que irão controlar o andamento de toda corrida.*

PREMIAÇÃO:

- ✔ Os três primeiros colocados de cada categoria e de cada modalidade, independente da cor da equipe, ganham medalha de 1º, 2º e 3º lugar respectivamente.

DA PONTUAÇÃO:

- ✔ Os 10 primeiros colocados de cada categoria, a partir da 4ª colocação, independente da cor da equipe, ganham 200 pontos;
- ✔ A equipe que inscrever o maior número de atletas receberá 500 PONTOS.

Pontuação por categoria e modalidade:

- 1º COLOCADO: 3000 pontos
- 2º COLOCADO: 1500 pontos

- 3º COLOCADO: 1000 pontos

CABO DE GUERRA

- ✔ A prova será disputada entre os familiares;
- ✔ 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.

As eliminatórias parciais serão realizadas no sistema de todos contra todos. A ordem será definida na hora, mediante sorteio.

Exemplo:
PRETO X AMARELO
BRANCO X PRETO
AMARELO X BRANCO

O campeão de cada chave acumula 5 pontos para definirmos quem joga a final.

- **PONTUAÇÃO:**
- 1º COLOCADO: 3000
- 2º COLOCADO: 2000
- 3º COLOCADO: 1500

APRESENTAÇÃO DO GRITO DE GUERRA

- ✔ Cada cor deverá ter um grito de guerra que a represente na Olimpíada das Cores 2019;
- ✔ 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 na prova The Walking SM;
- ✔ Serão avaliados os quesitos sincronia, criatividade, participação e animação;

PONTUAÇÃO POR PROVA CUMPRIDA: 10000 PONTOS

APRESENTAÇÃO DA BANDEIRA

- ✔ Cada cor deverá ter uma bandeira que a represente na Olimpíada das Cores 2019;
- ✔ A bandeira será criada pelos alunos da categoria **Juvenil**;
- ✔ Cada cor deverá apresentar sua bandeira na prova The Walking SM;
- ✔ Serão avaliados os quesitos criatividade, acabamento, uso da cor da equipe e inovação;

PONTUAÇÃO POR PROVA CUMPRIDA: 10000 PONTOS

PROVA SURPRESA

✔ Será revelada no dia!

Premia apenas o 1º lugar de cada categoria (adulto /infantojuvenil/juvenil)

No dia da prova a equipe deverá escolher um representante de cada categoria para a sua cor.

Total de 3 participantes por equipe.

- 1º COLOCADO por CATEGORIA: 5000

SOLETRANDO

CATEGORIA MIRIM

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

2 - Serão 4 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 23/04 para definir qual será o aluno representante da equipe;

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 erradas;

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 que soletrar até o fim.

6.2 – Faz a soletração: acento agudo a, s, p, e, r, o (em palavras acentuadas se diz o acento antes da letra. Entretanto, neste evento, considerando a faixa etária dos candidatos, aceitaremos que a acentuação seja mencionada no final).

6.3- Tempo de soletração: 1 minuto (nas eliminatórias), 2 minutos na final. 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 da 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 Português 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 diferenciado.

Pontuação: O 1º colocado geral somará 20000 pontos para sua equipe.

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:

Da 1ª etapa

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

O quiz terá inicialmente 10 (dez) questões de múltipla escolha, contendo 3 (três) alternativas, e cada acerto valerá 100 (cem) pontos. A equipe que acertar mais perguntas vence a 1ª etapa.

Em caso de empate, uma nova pergunta será realizada até que uma das equipes acerte.

A cor vencedora desta fase estará automaticamente na final.

Da 2ª etapa

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

O quiz terá inicialmente 10 (dez) questões de múltipla escolha contendo 3 (três) alternativas, e cada acerto terá progressivamente seu valor aumentado em 100 (cem) pontos, ex.: 1ª questão – 100, 2ª questão – 200, 3ª questão – 300.

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

MOSTRA DE TALENTOS

INTERNA COM AS PROFESSORAS

CATEGORIA MIRIM E INFANTOJUVENTIL

1º ao 5º ano

- ✔ A Mostra de Talentos acontecerá entre as categorias **Mirim e Infantojuvenil** (alunos de 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental);
- ✔ Os alunos devem preparar apresentações artísticas de no máximo 2 minutos;
- ✔ As apresentações vão acontecer na unidade de cada turma;

PONTUAÇÃO:

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

SHOW DE TALENTOS EM FAMÍLIA

ANFITEATRO – UNIDADE CENTRO

CATEGORIAS INFANTOJUVENIL E JUVENIL

- ✔ Os alunos deverão criar uma esquete a partir da sinopse abaixo;
- ✔ A duração das apresentações deverá ter entre 10 e 15 minutos, incluindo encenação, colocação e retirada de cenário.

Sinopse

(Releitura ficcional baseada na história de Leonardo da Vinci)

O ano é 1519, período Renascentista, e grandes personalidades da época estão no seu auge. Focamos aqui no célebre Leonardo da Vinci, cientista, anatomista, botânico, geógrafo, astrônomo, matemático, engenheiro, arquiteto, escultor, pintor, poeta, músico e inventor, cujo desenvolvimento intelectual estava em plena ascensão.

Eis que ocorre naquele período uma catástrofe não contada pela história. Ao perceber que uma grande mudança no tempo se aproximava, Leonardo inventa uma "Máquina de **conservação corpórea"** que perpetuava o corpo físico através do tempo.

Em 2019, quinhentos anos após aquela catástrofe, a tal máquina é descoberta! Estudiosos e cientistas de diferentes áreas se reuniram para contemplar esta revelação, acreditando terem encontrado o corpo de Leonardo da Vinci. Após a abertura da máquina foi constatado que Leonardo estava vivo.

Da Vinci se encontra em um novo contexto, uma nova sociedade com diferentes costumes e novas descobertas. Esse novo olhar de curiosidade faz com que da Vinci perceba o mundo ao seu redor com mais atenção e comece a perceber nas pessoas que o cercam grandes semelhanças com as pessoas que inspiraram a beleza de seus quadros.

Será que ele vai desvendar este mistério? Será que suas obras ganharam vida? Será que tudo isso não passa de um sonho?

Agora é com vocês, equipes!

Tragam para o palco um pouco das habilidades deste grande artista e criem um final para esse espetáculo.

Os personagens devem ser:

Participantes	Personagens
Pai de aluno (a)	Leonardo da Vinci
Mãe de aluno (a)	Monalisa (obra)
1ºM/2ºM/3ºM	Dama com Arminho (obra)
1ºM/2ºM/3M	Ginevra de Benci (obra)
9º	La Belle Ferroniére (obra)
8º	SalvatorMundi (obra)
7º	São João Batista (obra)
6º	O Retrato de um músico (obra)
Professor (a)	Cientista (atual)
Professor (a)	Estudioso (atual)
Professor (a)/ pais de aluno(a)	Livre
Professor (a)/ pais de aluno(a)	Livre

Obs: a escolha dos personagens para cada integrante fica a cargo da equipe, desde que se façam presentes os personagens citados na tabela acima.

PONTUAÇÃO:

- ✔ **Melhor esquete:** aspectos a serem julgados: roteiro, cenário, figurino, interpretação e coerência
- ✔ **Ator ou atriz destaque:** será aquele que melhor interpretar o seu papel com trejeitos, falas e figurino;

Do julgamento: as apresentações serão julgadas por uma equipe de jurados selecionados pela comissão organizadora da Olimpíada das Cores. E somente a comissão de jurados poderá avaliar e julgar os critérios de desempate, caso isso ocorra.

PROVAS	Pontuação
Melhor espetáculo	10000
Melhor roteiro	2000
Melhor cenário	2000
Melhor figurino	2000
Melhor interpretação	2000
Coerência	2000
Ator ou Atriz destaque	5000

SHOW DE TALENTOS

DANÇA E MÚSICA

ANFITEATRO – UNIDADE CENTRO

CATEGORIAS INFANTOJUVENIL E JUVENIL

- ✔ O show de talentos será realizado no Anfiteatro da Unidade Centro dia 17/05, às 19:30;
- ✔ Os níveis **Infantojuvenil e Juvenil** deverão apresentar um número de Dança e um de Música de no máximo 5 minutos. O número de participantes de fica a cargo das comissões de cada cor;
- ✔ Todas as apresentações deverão estar relacionadas ao tema escolhido para a Olimpíada das Cores 2019: "Os segredos do *CodexAtlanticus* - Uma homenagem a Leonardo da Vinci".

PONTUAÇÃO:

Dança Infantojuvenil

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

Dança Juvenil

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

Música Infanto Juvenil

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

Música Juvenil

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

Premiação:

Os participantes da equipe vencedora receberão certificado de participação.

JOGOS EM FAMÍLIA

MANHÃ: CATEGORIAS INFANTOJUVENIL E JUVENIL
TARDE: CATEGORIAS MINI-MIRIM E MIRIM

REGULAMENTO JOGOS EM FAMÍLIA:

1) Os jogos em família serão realizados no sábado, dia 11/05/2019;
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) O aluno só poderá participar caso haja a presença de um familiar;
4) Qualquer atitude antidesportiva, aplica-se as mesmas penalidades dos esportes coletivos;
5) Os jogos da categoria **infantojuvenil** e **juvenil** serão: Futsal, Ping-Pong e Voleibol;
6) As atividades da categoria **mini-mirim** serão: Bola no Cesto, Corrida na Cacunda, Dança das Cadeiras, Chute a Gol Vendado,Bambolê no cone e Estoura Balão;
7) As atividades da categoria **mirim** serão: Balão na Camiseta, Corrida do Saco, Cabo de Guerra;
8) 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;
9) Um regulamento específico de cada prova estará disponível no dia da disputa.

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

- 1º COLOCADO: 2000 pontos

REGULAMENTO GERAL DE ESPORTES E JOGOS

PREMIAÇÃO

Nas modalidades coletivas todos os **CAMPEÕES** recebem medalha de 1° lugar. Nas modalidades individuais o 1º, 2º e 3º colocados ganharão medalhas. O campeão geral da Olimpíada receberá um troféu;

A premiação dar-se-á no mesmo dia das atividades, ao final de cada modalidade esportiva/cultural. A entrega do troféu será entregue no dia da divulgação da cor campeã, no dia 31.05.2019 (Festa de encerramento).

REGULAMENTO DOS JOGOS

INFORMAÇÕES GERAIS

1) Não será permitido jogar de calça jeans, sandálias, descalço e/ou outros tipos de acessórios que comprometam a integridade física do aluno ou de seus colegas;
2) As equipes deverão estar nos locais de competição quinze 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 100 pontos

Cartão vermelho: a equipe do infrator perde 300 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, Futebol de Campo, Handebol e Vôlei;
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 cartão recebidos e gols pró;
4) Qualquer atitude antidesportiva será punida com a desqualificação do aluno/atleta do restante das olimpíadas;
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 da 71, podem jogar representando 81. O contrário não será permitido. EX: alunos da 81 jogarem representando 71). Tal situação só poderá acontecer em caso de número inferior de alunos na turma;
7) Todos atletas inscritos (presentes) devem jogar no mínimo 5 minutos da partida. Caso não seja cumprida essa regra, punição de 500 pontos;
8) O tempo de jogo será dividido em dois tempos de 10 minutos.
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 e salto em distância
    - **Juvenil:** corrida de revezamento 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 lugar da modalidade;
3. No salto em distância, poderá ser 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. Qualquer atitude antidesportiva, aplica-se as mesmas penalidades dos esportes coletivos;
7. Pontuação:
    - 1º COLOCADO: 3000 PONTOS
    - 2º COLOCADO: 2000 PONTOS
    - 3º COLOCADO: 1500 PONTOS

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

MODALIDADES

MIRIM

1º ANO:

- ✔ Caçador
- ✔ Chute a gol
- ✔ Salto em Distância
- ✔ Corrida

2º ANO:

- ✔ Caçador de quadra
- ✔ Futsal misto
- ✔ Salto em Distância
- ✔ Corrida

3º ANO

- ✔ Caçador de quadra
- ✔ Futsal misto
- ✔ Salto em distância
- ✔ Corrida

4º ANO

- ✔ Caçador de quadra
- ✔ Futsal feminino
- ✔ Futebol de campo masculino
- ✔ Salto em distância
- ✔ Corrida

INFANTOJUVENIL

5º ANO

- ✔ Handebol Feminino e Masculino
- ✔ Futsal Feminino e Masculino
- ✔ Corrida de revezamento
- ✔ Salto em distância
- ✔ Caçador de quadra

6º a 8º ANO

- ✔ Handebol Feminino e Masculino
- ✔ Futsal Feminino e Masculino
- ✔ Corrida de revezamento
- ✔ Salto em distância
- ✔ Vôlei de praia misto

JUVENIL

9º ano ao Ensino Médio

- ✔ Handebol Feminino e Masculino
- ✔ Futsal Feminino e Masculino
- ✔ Corrida de revezamento
- ✔ Salto em distância
- ✔ Vôlei de praia misto.

DESCRIÇÃO E REGRAS DOS JOGOS

CAÇADOR

1. Todos alunos inscritos jogam ao mesmo tempo. Espalhados na quadra, cada turma terá um caçador, este que deve atingir com a bola o atleta da cor adversária;
2. Quem for atingido, será eliminado e deverá sentar no banco;
3. O aluno que for atingido no rosto ou cabeça não será eliminado;
4. A turma poderá mudar de caçador somente 3 vezes;
5. A turma que tiver menos integrantes poderá escolher quem terá mais “vidas”, ou seja, quando for atingido, poderá continuar no jogo;
6. Esta pessoa será sinalizada com uma faixa no pulso, assim que perder a “vida” será retirada a faixa, para fins de controle;
7. Ganha a partida a equipe que:
    - Eliminar todos da equipe adversária; ou
    - Tiver mais integrantes no jogo, ao final de 20 minutos.

    (da mesma maneira, se dará o 2º, 3º e 4º colocado)

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 (inclusive o goleiro). 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 dará o 2º, 3º e 4º colocado)

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, onde ficará na final um aluno de cada turma;**
9. **Premiação:** Os classificados em 1º, 2º e 3º lugar recebem medalhas.

CORRIDA

1. A distância da corrida será de 50 m;
2. Serão feitas eliminatória entre as turmas. Correrão, no máximo 3 alunos de cada vez;
3. Quem ganhar todas as baterias de corrida correrá a final contra os classificados das outras equipes;
4. A ordem dos colocados será em ordem da chegada na corrida (final);
5. **Premiação:** Os classificados em 1º, 2º e 3º lugar recebem medalhas.

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 a bola no adversário;
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 possuir 3 alunos atingidos. Estes irão ajudar os colegas a eliminar os adversários;
5. Os alunos que estiverem em quadra não podem sair de dentro da mesma, nem invadir o espaço do adversário;
6. Ganha a equipe que:

- Eliminar todos adversários; ou
- No tempo de 10 minutos eliminar o maior número de adversários;

7. A equipe que tiver menos integrantes ganhará "vidas". 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. Quem terá mais vida será decidido pela equipe, em caso de discórdia será feito sorteio;
9. Os alunos que tiverem vidas extras serão sinalizados com uma faixa amarrada no pulso;
10. **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 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 lugar ganham medalhas.

VÔLEI DE PRAIA MISTO

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. Visto que o jogo é misto, é obrigatório haver metade de jogadores do sexo feminino e metade do sexo masculino em jogo. **Lembrando que será um time por cor, tanto no infantojuvenil e juvenil. Poderá ser convidado um professor para integrar as equipes.**
4. O jogo ocorrerá na quadra de areia;
5. Em caso de mau tempo, o jogo ocorrerá na quadra coberta;
6. **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.

FUTEBOL FUTEBOL DE CAMPO

1. Vale as regras oficiais do Futebol;
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 gol;
3. A tabela dos jogos será disponibilizada no dia dos jogos;
4. Em caso de mau tempo, o jogo ocorrerá na quadra interna com as regras do futsal;
5. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

HANDEBOL

1. Vale 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 gol;
3. A tabela dos jogos será disponibilizada no dia dos jogos;
4. **Premiação:** apenas os alunos classificados em 1º lugar ganham medalhas.

PROVA SOLIDÁRIA

Categoria	Arrecadação de:	Contagem
Mini-mirim	Brinquedos e jogos	**10 pontos por unidade** Obs: não serão aceitos brinquedos e jogos em mau estado ou com peças faltando;
Mirim	Produtos de higiene pessoal (sabonetes, cremes dentais, shampoo, condicionador, cotonetes etc)	**5 pontos por unidade**
	Pacote de fraldas e pacote de papel higiênico	10 unidades valem 50 pontos
Infantojuvenil	Agasalhos e cobertores (edredom ou cobre leito)	- Cobertores: **20 pontos (solteiro) e 30 pontos (casal)** -Agasalhos: **20 pontos** por unidade de casaco, moletom, calça, camiseta manga longa, camisa - Calçados: **30 pontos cada par** - Pares de meia e luvas: 5 pontos cada - Toca e cachecol: 5 pontos por unidade - Peças de verão, como short, vestido, camisa de manga curta e etc valem **10 pontos cada** peça Obs: não serão aceitas peças em mau estado, sujas, roupas íntimas, peças sem o par.
Juvenil	Livros de Literatura	**10 pontos por unidade de livros** Obs: não serão aceitos livros em mau estado;
Da Educação Infantil ao Ensino Médio	Rolo de papel higiênico e rolo de papel toalha	**5 pontos cada unidade**
	Tampinhas e lacres	**Peso**

ATENÇÃO: todo material arrecadado pelos alunos da Educação Infantil até o Ensino Fundamental serão recolhido pelos alunos organizadores. Esse material deve ser entregue até o dia 13/05, na Unidade Altos do Laranjal. A contagem de todos os itens será no dia 13/05, na presença de pelo menos 6 representantes de cada cor (3 alunos e 3 responsáveis).

DOÇURA GERA DOÇURA

- Arrecadação de chocolates variados para o projeto “Páscoa mais doce”, que tem o intuito de deixar a Páscoa mais alegre em algumas instituições de caridade. O responsável de cada aluno, da Educação Infantil ao 4° ano, deverá entregar a doação diretamente para a professora titular.
- **Pontos da Prova Cumprida: 5000 pontos**

- **Data limite para arrecadação: 15/04**

PROVAS DE CONSCIENTIZAÇÃO

Além das provas esportivas, culturais e solidárias, os alunos participaram de provas de conscientização. Ao realizar as provas, as equipes ganham pontos de participação por prova cumprida.

PROVAS

Maio Amarelo

Blitz "Nós somos o Trânsito": junto com a equipe de pais, os alunos do Fundamental II e Ensino Médio devem organizar uma blitz de conscientização por um trânsito pacífico em uma das nossas três unidades, conforme sorteio. O tempo da ação deverá ser de 50 a 60 minutos.

Os critérios da organização da blitz ficarão a cargo da equipe, desde que contemplem a seguinte exigência: realizar uma ação com os condutores e/ou transeuntes em via pública.

Lembrando que para a realização da atividade é necessário o acompanhamento de guardas de trânsito e de três responsáveis. Para definir o local das ações será realizado um sorteio com os representante das cores no dia 16/04/2019 para definir o local de cada Blitz. Na segunda-feira, dia 22/04, vamos entregar para cada representante o ofício, pois a ação só pode acontecer com o acompanhante dos guardas de trânsito.

- **Pontos da Prova Cumprida: 10000 pontos**
- **Data da prova: 28/05**

Desafio "Trashtag Challenge"

- ✔ Nesse desafio, as equipes de 9° ano e Ensino Médio devem escolher um lugar público que esteja poluído e se mobilizar para limpar e recolher o lixo desse local, registrando o antes e depois para apresentar o resultado da ação. Para essa atividade é necessário o acompanhamento de responsáveis. O perímetro mínimo é equivalente a um quarteirão;
- ✔ A data da ação deve ser informada para a comissão organizadora. Caso não seja avisada, a equipe será penalizada;
- **Pontos da Prova Cumprida: 20000 pontos**
- **Data limite para a ação: 24/05**

Obs: - Caso as datas das provas tenham que ser alteradas, vamos avisar com antecedência.
- No dia da ação os participantes devem estar com equipamentos adequados, como: luvas e máscaras.

PROVAS ALUSIVAS AO ANIVERSÁRIO DA ESCOLA

- ✔ As provas desta categoria serão surpresa, sendo 4 provas.
- **Pontos por cada prova cumprida: 1000**

PREMIAÇÃO DA OLIMPÍADA

- ✔ A cor campeã geral da Olimpíada das Cores será aquela que tiver mais de um nível vencedor;
- ✔ A pontuação das equipes dar-se-á através das provas esportivas, artísticas, culturais e sociais.

OLIMPÍADA DA MATEMÁTICA E CAÇA AO TESOURO

CATEGORIAS INFANTOJUVENIL E JUVENIL

✔ Data e Regulamento serão divulgados posteriormente.

FESTA DE ENCERRAMENTO

ED.INFANTIL E FUNDAMENTAL I

BAILE DE ENCERRAMENTO

Fundamental II E Médio

ENTREGA DO TROFÉU PARA A COR CAMPEÃ

O Baile de Encerramento será realizado dia 31/05. Será um baile de máscaras estilo Renascentista, inspirado nas festas de gala da época Da Vinci;
O baile será realizado para os alunos inscritos na Olimpíada 2019, 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 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 e a máscara que contiverem 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:
- 2º COLOCADO:
- 3º COLOCADO:

MASCULINO

- 1º COLOCADO:
- 2º COLOCADO:
- 3º COLOCADO:

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!**
- **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 das olimpíadas.**
- **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 o mínimo de 56 alunos de fundamental I inscritos em cada dia de jogo e 40 alunos de fundamental II/médio em cada dia de jogo.**