

## 1) OBJETIVO

A XLIV Olimpíada Interna do Colégio Vicentino Santa Isabel tem por finalidade desenvolver o intercâmbio social, cultural e desportivo da Educação Infantil ao Ensino Médio, estabelecendo a união integral, exaltando a prática desportiva como instrumento de formação da personalidade, além de reforçar o trabalho dos valores humanos defendidos pela instituição.

## 2) PROGRAMAÇÃO GERAL

- ☞ Dia: 11/6 – Concurso de Danças Típicas dos Continentes
- ☞ Dia: 08/7 – Ensaio Geral
- ☞ Dia: 08/7 - Desfile de abertura da XLIV Olimpíada Interna, às 18h, no ginásio
- ☞ De 09/7 a 15/7 – Modalidades coletivas, do 6º ano ao Ensino Médio
- ☞ Dia: 13/7 – Modalidades individuais, a partir das 13h
- ☞ Dia: 13/7 - Competição de dança, às 15h
- ☞ Dia: 15/7 – Gincana da Solidariedade, às 15h, no ginásio
- ☞ Dia: 15/7 – Ao término da Gincana da Solidariedade, será divulgado o resultado e acontecerá a premiação dos capitães. Em seguida, resultado geral da XLIV Olimpíada Interna e premiação dos capitães.

## 3) PROGRAMA DE ABERTURA

☞ Dia: 08/7

🕒 Horários:

17h30 - Concentração das bandeiras

17h45 - Apresentação do júri

18h – Palavra da Irmã Maria Elizabeth Dieguez Santos

18h15 – Evolução geral

18h30 - Entrada das bandeiras (Brasil, Estado do Rio de Janeiro, Petrópolis, Colégio e Olímpica)

18h45 - Início do desfile das bandeiras.

📖 Execução do Hino Nacional

😊 Entrada da tocha olímpica

📖 Juramento dos alunos

☞ Declaração de abertura dos jogos (Irmã Maria Elizabeth Dieguez Santos)

☞ Resultado do desfile e premiação

#### **4) LOCAL DAS COMPETIÇÕES**

O Concurso de Quadrilha, o Desfile de Abertura, os Jogos Coletivos e Individuais, a Competição de Dança, Gincana da Solidariedade e o encerramento serão realizados no ginásio, na sala de Oficina do Corpo e quadra interna do Colégio.

#### **5) DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 1º - Os participantes dos jogos serão conhecedores, sem reserva alguma, deste regulamento e das regras esportivas vigentes nas diversas modalidades com as devidas adaptações explicitadas no regulamento técnico de cada modalidade esportiva. Todas as informações estarão no site do Colégio Vicentino Santa Isabel.

#### **6) DAS FINALIDADES**

Art. 2º - A XLIV Olimpíada Interna do Colégio Vicentino Santa Isabel tem como finalidade principal promover o intercâmbio social, cultural, oportunizando a participação de toda Unidade Escolar, contribuindo para sua socialização e formação integral.

#### **7) DA ORGANIZAÇÃO**

Art. 3º - A estrutura básica desta Olimpíada Interna será constituída de:

 **Direção Geral**

- Irmã Maria Elizabeth Dieguez Santos

 **Professores de Educação Física**

- Adriana de Oliveira  
- Ana Carolina Habib  
- Daniela Reys Aubaut  
- Marcus Vinícius Vogel

 **Coordenadora Pedagógica**

- Bianca Amador Gomes

 **Orientadora Educacional**

- Ana Paula Bernardes

 **Psicóloga Educacional**

- Edvana Lima Dos Santos

🏆 Capitães:

☺Bandeira **AZUL-ROYAL**: Gabriel Carvalho da Silva, Livia Giardini Tavares de Oliveira, Maria Eduarda Charles de Souza e Maria Eduarda Santos Rocha.

Tema: **“NO MODO AVIÃO”**

☺Bandeira **PRETA**: Ana Beatriz Dias Leal Santana, Isadora Aiello Tassi, Manuela Wagner Terra e Márcia Schader Porto Ribeiro.

Tema: **“ORGULHO DE SER LATINO”**

☺Bandeira **VERDE**: Gabriel Gorges, João Marcelo D’Aiuto, João Vittor Oliveira e Livia Dias Ezequiel.

Tema: **“UM CONTO BRASILEIRO: A HISTÓRIA QUE A HISTÓRIA NÃO CONTA”**

☺Bandeira **VERMELHA**: Laura da Rocha Rhenius, Maria Clara Bennett Gonçalves, Maria Eduarda Santos Sieiro Ferreira e Yasmin Kronemberg de Paula.

Tema: **“BRASIL EM CORES”**

8) DAS MODALIDADES:

Art. 4º - Serão realizadas por categorias: **A** (6º e 7º anos), **B** (8º e 9º anos) e **C** (Ensino Médio).

MODALIDADES	A		B		C	
	FEM.	MAS.	FEM.	MAS.	FEM.	MAS.
HANDEBOL	OK	OK	OK	OK	OK	OK
FUTSAL		OK		OK		OK
BASQUETEBOL				OK	OK	OK
VOLEIBOL (ão)	OK		OK		OK	
QUEIMADA	OK	OK	OK			
DODGEBOL						
PIQUE BANDEIRA						
TÊNIS DE MESA						
XADREZ	OK	OK	OK	OK	OK	OK
DAMAS	OK	OK	OK	OK	OK	OK
DANÇA	OK	OK	OK			

MODALIDADES	A		B		C	
	FEM.	MAS.	FEM.	MAS.	FEM.	MAS.
ROBÓTICA	OK		OK		OK	
ROCKET LEAGUE SIDESWIPE	OK		OK		OK	
CLASH ROYALE			OK			OK
BRAWL STARS			OK			OK

Art. 5º - Haverá rodízio simples para todas as categorias e provas.

### 9) DAS COMPETIÇÕES

Art.6º - As competições serão disputadas de acordo com as regras oficiais, salvo as modificações previstas no regulamento técnico de cada modalidade desportiva.

Art. 7º - Todos os componentes das bandeiras deverão apresentar-se devidamente uniformizados para os jogos com a **CAMISA OFICIAL DA OLIMPÍADA 2022**, bermuda ou calça azul-marinho (de helanca, ou de tactel ou de moletom) com o emblema do Colégio, tênis (branco, azul-marinho ou preto), meia (ou meião) e caneleira (de uso obrigatório no Futsal). Caso contrário, o aluno-atleta não poderá participar da modalidade em questão, e o jogo não será realizado se não houver um número mínimo de atletas (de acordo com cada modalidade), perdendo por W x O a bandeira infratora. Não será permitido o uso de **unhas grandes (mesmo que protegidas)**, que deverão estar cortadas ao nível do dedo; **brincos (de qualquer tamanho)**; **anéis; pulseiras; cordões; correntes; pircing; prendedores de cabelos pontiagudos** ou qualquer outro objeto que possa oferecer perigo para os demais. Quem estiver com os cabelos compridos deverá prendê-los com **elásticos**. Não haverá tolerância para que os alunos se aprontem para o início de jogo. **O aluno que não estiver em condições de jogar, por estar fora das exigências acima, será desclassificado da modalidade em questão.**

Art. 8º - **Fica proibido um aluno emprestar sua camisa para outro. Se isso acontecer, os dois alunos serão eliminados de toda a Olimpíada.**

Art. 9º - A equipe que não estiver em quadra, pronta para jogar no horário previsto, será considerada perdedora. Apenas haverá tolerância de cinco minutos no primeiro jogo do dia (turno da manhã, isto é, às 7h10, e jogos realizados à tarde, às 13h). Os demais irão iniciar logo após o término do jogo anterior.

Art. 10º - O aluno-atleta que faltar ao 1º jogo não poderá jogar o segundo jogo, salvo se estiver amparado (**somente**) por um **atestado médico. Não será aceito bilhete do responsável para justificar a ausência.**

Art. 11º - O aluno-atleta que faltar um dos jogos, caso sua equipe seja campeã, só terá direito à premiação se estiver amparado (**somente**) por um **atestado médico. Não será aceito bilhete do responsável para justificar a ausência.**

Art. 12º - O aluno que não estiver presente no início do jogo, porém inscrito na súmula, terá direito a participar desde que se apresente antes à mesa de controle. Se chegar após o 2º tempo ter sido iniciado, não poderá jogar.

Art. 13º - Os alunos deverão comparecer a todos os jogos coletivos e individuais em que se inscreveram.

**Art. 14º - Os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio, participantes ou não dos jogos, deverão comparecer ao Colégio, no mínimo, três dias a sua escolha, no período entre 11 e 15 de julho. Todos os alunos deverão marcar a presença que ficará no ginásio.**

#### **10) DAS PREMIAÇÕES**

Art. 15º - Serão premiados com troféus os quatro capitães das bandeiras de acordo com a sua colocação no Desfile de Abertura.

Art. 16º - Serão premiados com medalhas alusivas aos jogos as equipes campeãs das modalidades coletivas.

Art. 17º - Serão premiados com medalhas alusivas aos jogos os três alunos melhores colocados nas modalidades individuais (masculino e feminino).

Art. 18º - Serão premiadas com medalhas alusivas aos jogos as equipes campeãs da competição de dança.

Art. 19º - Serão premiados com medalhas alusivas aos jogos, os dois capitães das quatro bandeiras de acordo com sua classificação na 10ª Gincana da Solidariedade.

Art. 20º - Serão premiados com medalhas alusivas aos jogos os quatro capitães das bandeiras de acordo com a sua classificação geral do evento (Festa Junina + Desfile + Jogos + Gincana Solidária).

#### **11) DA PONTUAÇÃO**

Art. 21º - A contagem para as modalidades desportivas obedecerá ao seguinte critério:

- ☺ 1º lugar - 20 pontos
- ☺ 2º lugar - 15 pontos
- ☺ 3º lugar - 10 pontos
- ☺ 4º lugar - 05 pontos

#### **12) REGULAMENTO TÉCNICO**

##### **Competição de DAMAS:**

- A bandeira poderá inscrever um aluno-atleta por categoria e gênero.
- Será disputada uma única partida de no máximo de 10 minutos.

##### **Competição de XADREZ:**

- A bandeira poderá inscrever um aluno-atleta por categoria e gênero.
- Será disputada uma única partida de no máximo 20 minutos.

##### **Competição de TÊNIS DE MESA:**

- A bandeira poderá inscrever um aluno-atleta por categoria e gênero.
- Será disputado em um único set de 21 pontos.

☞ Observações sobre as modalidades individuais:

1) As bandeiras não poderão inscrever mais de um atleta por modalidade, categoria e gênero.

2) Caso uma ou mais bandeiras tenham mais de um aluno inscrito nas modalidades individuais, serão realizadas competições classificatórias. O aluno que vencer a competição classificatória da sua bandeira irá representá-la na prova principal (ver dia e horário na tabela).

3) Somente haverá a competição de qualquer modalidade individual se ao menos duas bandeiras tiverem alunos inscritos. Neste caso, os alunos serão premiados, e a pontuação será igual das modalidades coletivas. A bandeira que não tiver representante ficará com zero.

Competição de **BASQUETEBO**L:

- As equipes serão constituídas por todos os alunos-atletas da mesma categoria e gênero que fizeram a inscrição antecipadamente. O jogo somente acontecerá se as duas equipes estiverem com um mínimo de cinco atletas em quadra.

- O tempo de jogo será de 2 tempos de 10 minutos com 2 minutos de intervalo entre o primeiro e o segundo tempo.

- Critério desempate: cada equipe terá direito a três lances-livres (cobrados por alunos-atletas diferentes); se permanecer o empate, haverá cobranças alternadas de tantos lances-livres forem necessários até que haja um vencedor (cobrados por alunos-atletas que não fizeram as três primeiras cobranças). Se persistir o empate, poder-se-ão repetir os cobradores, mas somente quando todos os inscritos realizarem suas cobranças.

- O aluno-atleta que fizer três faltas deverá ser substituído e não poderá voltar mais para o jogo.

Competição de **HANDEBOL**:

- As equipes serão constituídas por todos os alunos-atletas da mesma categoria e gênero que fizeram a inscrição antecipadamente. O jogo somente acontecerá se as duas equipes estiverem com um mínimo de cinco atletas em quadra.

- O tempo de jogo será de 2 tempos de 10 minutos com 2 minutos de intervalo entre o primeiro e o segundo tempo.

- Critério desempate: cada equipe terá direito a três cobranças de 7 metros (cobrados por alunos-atletas diferentes); se permanecer o empate, haverá cobranças alternadas de tantos tiros de 7 metros forem necessários até que haja um vencedor (cobrados por alunos-atletas que não fizeram as três primeiras cobranças). Se persistir o empate, poder-se-ão repetir os cobradores, mas somente após todos os inscritos realizarem suas cobranças.

Competição de **FUTSAL**:

- As equipes serão constituídas por todos os alunos-atletas da mesma categoria e gênero que fizeram a inscrição antecipadamente. O jogo somente acontecerá se as duas equipes estiverem com um mínimo de cinco atletas em quadra.

- O tempo de jogo será de 2 tempos de 10 minutos com 2 minutos de intervalo entre o primeiro e o segundo tempo.

- Critério desempate: cada equipe terá direito a três cobranças de pênaltis (cobrados por alunos-atletas diferentes); se permanecer o empate, haverá cobranças alternadas de tantos pênaltis forem necessários até que haja um vencedor (cobrados por alunos-atletas que não fizeram as três primeiras cobranças). Se persistir o empate, poder-se-ão repetir os cobradores, mas somente após todos os inscritos realizarem suas cobranças.

- O aluno-atleta que fizer três faltas deverá ser substituído e não poderá voltar mais para o jogo.

- A equipe que cometer quatro faltas acumulativas será punida com uma cobrança de tiro livre indireto a favor do adversário de acordo com a regra oficial.

**Competição de VOLEIBOL:**

- As equipes serão constituídas por todos os alunos-atletas da mesma categoria e gênero que fizeram a inscrição antecipadamente. O jogo somente acontecerá se as duas equipes estiverem com um mínimo de seis atletas em quadra.

- A partida será realizada em melhor de 3 sets de 15 pontos cada um. Os sets terminarão em 15 pontos. No primeiro e segundo sets, deverá haver uma diferença mínima de dois pontos (15x13, 16x14, etc.), sendo o limite máximo de pontuação 25 pontos, independente se houver empate em 24 x 24. Será considerada vencedora a equipe que primeiro vencer 2 sets.

- Critério desempate: se houver empate em 1 set a 1, o terceiro set será decidido também em 15 pontos, porém não será necessário que uma das equipes vença com uma diferença de dois pontos mesmo que o jogo esteja 14 x 14.

**- Observações sobre os critérios de desempates (Basquetebol/Handebol/Futsal):**

1) Antes do início das cobranças (lance-livre, 7 metros e pênalti), o número de alunos deverá ser igualado entre as equipes, ou seja, se uma equipe estiver com 10 jogadores e a outra com oito jogadores, a equipe que possui 10 deverá tirar dois jogadores.

2) Se os alunos não chegarem a um acordo na escolha de quem irá sair, será realizado, pelos professores presentes, um sorteio para definir os alunos que irão participar das cobranças.

3) Se acontecer de uma mesma bandeira enfrentar novamente essa situação, fica definido que os alunos que não participaram das cobranças no jogo anterior (independente da modalidade e do critério usado) não poderão ficar de fora das cobranças seguintes. Deverão sair outros alunos, e se não houver acordo, um sorteio será realizado entre os alunos que sobraram.

**Competição de "QUEIMADA":**

- As equipes serão constituídas por todos os alunos-atletas da mesma categoria e gênero que fizeram a inscrição antecipadamente. Se o número de aluno-atleta de uma das equipes for superior, a outra equipe terá direito a usar, a qualquer momento, o número correspondente em vidas.

- O tempo de jogo será de 2 tempos de 07 minutos com 1 minuto de intervalo entre o primeiro e o segundo tempo. Se uma das bandeiras queimar todos os atletas adversários antes do término do tempo regulamentar, o período ou a partida estará encerrada.

- Vencerá o jogo a equipe que, ao final do segundo tempo, tiver “queimado” o maior número de alunos.

- Cada pessoa queimada contará um ponto para a equipe adversária. Ao final de cada tempo, será computado o número de alunos queimados. Se ao final do segundo tempo houver empate, haverá um terceiro e último tempo.

- Ao iniciar o segundo tempo, os alunos “queimados” voltam para seu campo, mas não será zerado o placar do tempo anterior.

- Os alunos “queimados” durante o tempo que estiver sendo disputado não terão volta, mesmo que “queimem” um adversário.

- Se uma das equipes tiver “vidas” (quando a equipe adversária tem o número de alunos maior), estas poderão ser usadas quando a/o capitã/o achar necessário (o aluno volta para seu campo de defesa, mas continua sendo computado um ponto para a equipe adversária).

- Critério de desempate: O terceiro tempo será decidido também em 7 minutos, o placar não é zerado. Os alunos voltam para seu campo defensivo, e a contagem continua. Se ao final do tempo, não houver o desempate, será realizada a “queimada de ouro”, ou seja, a equipe que primeiro “queimar” um adversário será decretada vencedora do jogo.

Competição de **“ROBÓTICA”**:

- A bandeira poderá inscrever quatro alunos-atletas por categoria: A, B e C. A competição será mista, e as equipes jogarão as duas modalidades.

- Competição 1: Sumô de robôs

Peso máximo: 1,5 kg

Dimensões máximas: 25cm x 25cm x 20cm

**REGRAS:**

O objetivo é colocar o oponente para fora do círculo (arena).

O time cujo robô tocar o chão primeiro perde o round.

As partidas serão em melhor de 3.

O nível é único, do 6º ano até o Ensino Médio.

O empate é critério do árbitro, em casos de inatividade do robô.

Nenhum competidor pode mexer nos robôs com a partida em andamento.

Não é permitido o uso de controle remoto (devem programar).

- Competição 2: Cabo de guerra de robôs

Peso máximo: 1,5 kg

Dimensões máximas: 25cm x 25cm x 20cm

**REGRAS:**

O objetivo é arrastar o oponente até os limites demarcados (arena). As partidas serão em melhor de 3.

O nível único, do 6º ano até o Ensino Médio.

O empate é critério do árbitro, em casos de inatividade do robô.

Nenhum competidor pode mexer nos robôs com a partida em andamento

Não é permitido o uso de controle remoto (devem programar).

Competição de **“CLASH ROYALE”**:

- A bandeira poderá inscrever um aluno-atleta nas categorias A/B e C, sendo a competição mista.

Competição de **“BRAWL STARS”**:

- A bandeira poderá inscrever três alunos-atletas por categoria A/B e C, sendo a competição mista.

Competição de **“ROCKET LEAGUE SIDEWIPE”**:

- A bandeira poderá inscrever dois alunos-atletas por categoria A, B e C, sendo a competição mista.

**Obs.: O regulamento das modalidades CLASH ROYALE, BRAWL STARS E ROCKET LEAGUE SIDEWIPE será divulgados antes do início dos jogos.**

Competição de **“DANÇA”**:

Todos os grupos que estão inscritos para a competição de dança devem entregar a música em um pen drive à professora Daniela até o dia **11/07, segunda-feira**, em um envelope contendo: nome do grupo (por exemplo: Bandeira Branca 6º. ano), nome dos participantes, título e tempo da música escolhida.

Cada bandeira será representada por alunos do 6º ano do Ensino Fundamental à 3ª série do Ensino Médio.

Os alunos que irão participar já realizaram inscrição prévia. Não será permitida nenhuma alteração no dia da competição.

O tempo da coreografia será de, no mínimo, 3 minutos.

Não serão permitidas músicas que contenham linguagem vulgar ou caráter depreciativo em suas letras, sob pena de desclassificação, caso aconteça.

Todos devem estar prontos no local da competição (teatro do Colégio), no máximo, até 15 minutos antes do início da apresentação.

Todas as coreografias serão avaliadas por uma banca de três jurados, sob os seguintes critérios: CRIAÇÃO, SINCRONIA, MUSICALIZAÇÃO E CONJUNTO.

Os capitães são responsáveis por organizar as equipes e devem informar aos participantes que escolheram esta modalidade que a Dança é mais uma forma de engajamento na Olimpíada do Colégio, provando seu espírito participativo e podendo melhorar a pontuação da bandeira, bem como seu desempenho nas aulas de Educação Física. A competição de dança representa valor significativo na pontuação geral, inclusive sendo critério de desempate em alguns casos, e responsável pela vitória de algumas bandeiras que tiveram resultados expressivos nessa modalidade.

O grupo que necessitar de ensaios deverá solicitar à professora Daniela.

Os figurinos podem ser livres, desde que respeitem o tema da coreografia e sejam condizentes com o ambiente escolar.

As coreografias copiadas de clipes ou shows de cantores profissionais serão desclassificadas. Nesse caso, a bandeira não pontua nem recebe medalhas.

As colocações respeitam a seguinte pontuação:

- 1º. lugar: coreografias que obtiverem de 9,1 a 10 pontos;  
2º. lugar: coreografias que obtiverem de 8,1 a 9 pontos;  
3º. lugar: coreografias que obtiverem de 7,1 a 8 pontos.

Art. 22º - Nas modalidades coletivas, assim como nas individuais, serão usadas as regras oficiais, salvo as modificações descritas nos itens acima.

Art. 23º - Os alunos poderão se inscrever em quantas modalidades coletivas quiserem, mas somente em uma modalidade individual.

Art. 24º - Qualquer atitude antidesportiva praticada por qualquer aluno-atleta ou capitão será penalizada pela comissão organizadora e de acordo com a gravidade da atitude.

Art. 25º - O responsável por ofensas aos professores e seus auxiliares será penalizado com a **EXCLUSÃO** da Olimpíada.

Art. 26º - Nas modalidades coletivas, o número de alunos-atletas por equipe poderá ser alterado sem aviso prévio.

Art. 27º - Os alunos-atletas que forem expulsos de um jogo não poderão participar do próximo jogo da modalidade em questão (se o jogo em questão for uma final e se sua equipe for a campeã, dependendo da gravidade da expulsão, o aluno poderá ou não ser premiado).

Art. 28º - Os alunos deverão se inscrever, com os professores de Educação Física, nas modalidades de seu interesse. O aluno que não se inscrever antecipadamente não poderá jogar.

Art. 29º - O aluno que se inscrever e não comparecer ao jogo ficará suspenso das atividades por um dia, salvo se estiver amparado por um atestado médico. Lembramos que não será aceito bilhete do responsável para justificar a falta.

Art. 30º - A avaliação do aluno na 44ª Olimpíada Interna valerá 4,0 pontos, no segundo trimestre, para o componente curricular Educação Física e levará em conta:

- **Participação nos ensaios e desfile de abertura: 1,0**
- **Interesse e participação: 1,5 (mínimo de uma modalidade)**
- **Frequência: 1,5 (só terá direito à pontuação se o aluno vier no mínimo de três dias)**

Art. 31º - Todos os alunos inscritos deverão obrigatoriamente jogar  $\frac{1}{4}$  de um tempo inteiro de jogo. Somente poderão repetir alunos que já tenham jogado quando todos tiverem tido participação no jogo.

Art. 32º - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela comissão organizadora.

**"Esporte é muito mais que saúde, bem estar e lazer.  
Esporte é espírito de equipe, educação e respeito aos outros."**

(Autor desconhecido)