



## REGULAMENTO GERAL

A Olimpíada Champagnat 2024 tem o intuito de celebrar e homenagear o fundador do Instituto dos Irmãos Maristas, São Marcelino Champagnat.

## OBJETIVO GERAL

Promover a união, a amizade e a solidariedade dos estudantes do Colégio Marista São Francisco, através da promoção de atividades esportivas, pedagógicas, culturais, religiosas e solidárias.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Celebrar a festa de São Marcelino Champagnat, nosso fundador;
- Fomentar a participação de todos os estudantes em alguma atividade das olimpíadas;
- Organizar modalidades de diferentes esportes;
- Fortalecer o comprometimento dos participantes de cada equipe;
- Estimular atitudes de amizade, respeito e solidariedade durante os jogos.

### 1. DA ORGANIZAÇÃO

**Art. 1º - Equipes:** A Olimpíada Champagnat terá 3 equipes, compostas por estudantes e seus professores conselheiros e, outra equipe, composta pela equipe organizadora e colaboradores do Colégio Marista São Francisco.

**Art. 2º - Tema 2024:** Este ano a Olimpíada Champagnat terá como tema: Colégio Marista São Francisco, há 110 anos fazendo parte da família Global Marista e formando cidadãos para o mundo.

Enquanto comemoração, estaremos homenageando os continentes Americano, Asiático, Africano e Europeu.

**Art. 3º - Identificação das equipes: América (vermelho); Ásia (amarelo); África (Azul); Europa (preto – comissão organizadora).**

**Art. 4º - Camiseta** – A compra das camisetas oficiais do evento, nos respectivos modelos e cores das equipes, é de total responsabilidade da família e/ou estudante. Essas estarão disponíveis nas malharias credenciadas pelo Colégio Marista São Francisco (Malharia Dominó, Malharia Tesa).

I – Não é obrigatória a compra da camiseta oficial da Olimpíada;

II – É opção do estudante acrescentar número e nome na parte posterior da camiseta;



III – O estudante deve respeitar o nome e/ou sobrenome, conforme consta no seu documento oficial de identificação;

IV – Uso de apelidos pejorativos ou ofensivos ocasionarão prejuízo à equipe com a perda de 100 pontos; e ao estudante, a aplicação das medidas pedagógicas conforme Guia Escolar.

**Art. 5º - Divisão das equipes: A comissão organizadora da Olimpíada Champagnat 2024, organizou a divisão das turmas e equipes da seguinte forma:**

América		Ásia		África	
Turma	Nº Estudantes	Turma	Nº Estudantes	Turma	Nº Estudantes
111	22	112	23	113	22
121	23	122	21	123	22
131	25	132	23	133	22
141	28	142	26	143	28
151	27	152	28	153	28
161	32	162	30	173	30
171	28	172	30	183	31
181	32	182	31	192	32
191	31	221	29	231	32
211	34	222	29	232	35
212	32	N3A	23	N2A	14
N1	14	N3B	22	N2B	14
	328		315		310

**Observação:** a equipe organizadora vestirá camiseta preta e representará o continente Europeu.

**Art. 6º - Horário:** No turno da manhã, a abertura será às 8h30 do dia 18 de junho. No turno da tarde, a abertura será às 14h30 do mesmo dia. Portanto, itens relativos à pontuação das equipes por ordem da abertura, serão replicados considerando as performances dos dois turnos, podendo ocasionar pontuações diferentes às equipes.

A ordem de apresentação respeitará a seguinte ordem:

- 1º: Equipe América
- 2º: Equipe Ásia
- 3º: Equipe África



**Cada equipe deve ter e saber, durante o desfile de abertura:**

**Art. 7º - Mascote:** Cada equipe deverá confeccionar mascote, referente ao continente que representará. Ele será avaliado durante o evento de acordo com os critérios estabelecidos pela comissão organizadora (participação na abertura, criatividade do figurino, frequência nos jogos, animação da torcida e espírito esportivo);

**Art. 8º - Integrantes caracterizados com as cores da equipe:** A cor predominante de cada equipe deverá ser relativa ao continente que está sendo representado. Assim, orienta-se o uso da camiseta oficial do evento, porém não será prejudicada a equipe em que a maioria dos estudantes não a tiverem. A avaliação da comissão julgadora será a partir da predominância da cor relativa à equipe.

**Art. 9º - Saber cantar o hino do colégio:** Uma comissão avaliará o desempenho dos alunos na execução do hino do colégio.

**Art. 10º - Adereços das turmas:** Cada turma deverá trazer consigo os adereços para a abertura, conforme consta na tabela a seguir:

TURMA	ADEREÇO
Educação Infantil	Fita da cor da equipe no palito de churrasco.
1º ano EF e 6º ano EF	Pompom de papel crepom ou TNT da cor da equipe.
2º ano EF e 7º ano EF	Bandeiras de TNT ou folha color 7 da cor da equipe no palito de churrasco.
3º ano EF e 9º ano	Chocalho de garrafa pet decorado com durex colorido da cor da equipe (dentro do chocalho sugestão de 3 ou 4 tampinhas).
4º ano EF	Mãozinhas de color 7 da cor da equipe (pode ser no palito ou colar em outra folha para fazer tipo uma luva) e a vuvuzela de papel (opcional).
5º ano EF e 8º ano EF	Bandana de TNT para a cabeça ou testa e balões para as mãos da cor da equipe.
Ensino Médio	Apresentação performática

**Art. 11º - Pontuação da abertura**

Mascote

1º lugar: 600 pontos

2º lugar: 400 pontos

3º lugar: 300 pontos



## Execução do Hino

**1º lugar: 600 pontos**

**2º lugar: 400 pontos**

**3º lugar: 300 pontos**

## Caracterização das turmas e equipes (cor da equipe e itens obrigatórios)

**1º lugar: 600 pontos**

**2º lugar: 400 pontos**

**3º lugar: 300 pontos**

## Apresentação performática

**1º lugar: 1000 pontos**

**2º lugar: 700 pontos**

**3º lugar: 500 pontos**

**Art. 12º - Uso de instrumentos sonoros:** Será permitido, somente durante a abertura e encerramento, o uso de instrumentos sonoros para cada equipe. Durante os demais momentos da Olimpíada Champagnat, esses estão proibidos.

**Art. 13º - Participação dos cabeças de chave:** Enquanto cabeças de chave, deverão se apresentar na abertura oficial a ser realizada no turno da manhã e, da mesma forma, no turno da tarde.

## **Art. 14º - Atitudes que descontam pontos:**

- Desrespeitar as outras equipes: **300 PONTOS**
- Faixas com frases provocativas as outras equipes: **200 PONTOS**
- Vaia as outras equipes: **200 PONTOS**
- Desrespeitar o ambiente escolar: **200 PONTOS**
- Desrespeitar a comissão avaliadora: **200 PONTOS**
- Outros itens considerados prejudiciais pela equipe julgadora: **100 PONTOS**
- Ausência da equipe em determinada atividade ou W.O: **100 PONTOS**
- Brigas, agressões e comportamento que desrespeitem as normas de convivência do guia escolar: **300 PONTOS**
- Qualquer tipo de manifestação política: **200 PONTOS**
- Usar as dependências do colégio (cozinha, refeitório ou banheiros) para lavar as tampinhas arrecadadas: **200 pontos**



## 2. DO REGULAMENTO DA ETAPA ESPORTIVA

### Art. 15º - Modalidades

**I – Ed. Infantil:** Corrida de 40m; Corrida de obstáculos; Salto em distância; Arremesso de peso; Maratoninha.

**II – Anos Iniciais:** 1º ao 3º ano - Corrida de 40m; Corrida de obstáculos; Salto em distância (1º e 2º anos); Arremesso de peso; Revezamento 4X40m; Caçador misto (3º ano);

**III – Anos Iniciais:** 4º ano – Futsal misto; Handebol misto; Caçador misto; Revezamento 4X40m; Salto em distância;

**IV – Anos Iniciais:** 5º ano - Futsal misto; Handebol misto; Caçador misto; Revezamento 4X40m; salto em distância.

**V- Anos Finais:** 6º ao 9º ano – Futsal masculino; Handebol feminino; Basquete Misto.

**VI – Ensino Médio** - Futsal masculino; Futsal Feminino, Handebol Feminino; Basquete Masculino; Vôlei misto.

**Art. 16º - Capitão:** É o responsável e porta voz da equipe, para esclarecer as dúvidas com os professores e arbitragem. As decisões do árbitro são irrevogáveis, e a falta de respeito por parte da equipe será punida de acordo com os critérios dos organizadores.

**Art. 17º - Técnico da equipe:** Deverá ser um aluno da própria turma que está competindo. Não poderá ser qualquer outro aluno do colégio, nem mesmo pais ou responsáveis.

**Art. 18º - Sistema de disputa:** Os alunos jogarão todos contra todos, dentro de sua chave. A classificação da equipe se dará pela soma de pontos adquiridos em cada jogo, exceto com os cabeças de chave que terão disputa de finais.

### Art. 19º - Critérios de desempate para classificação final

**\*Futsal:** Os jogos terão dois tempos de 10min. Aos 5 minutos do 1º tempo de jogo, **somente para as equipes do 4º, 5º, 6º e 7º anos do fundamental**, é obrigatória a substituição de jogadores que estão em quadra pelos que estão no banco de reservas. **No segundo tempo, as substituições serão livres.**



Na classificação geral, quando no mesmo grupo duas ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate se dará da seguinte maneira e em ordem sucessiva:

- Maior coeficiente de gols average (saldo);
- Maior nº de gols pró;
- Menor nº de gols contra;
- Sorteio.

**\*Handebol:** Os jogos terão dois tempos de 10min. Aos 5 minutos do 1º tempo de jogo, **somente para as equipes do 4º, 5º, 6º e 7º anos do fundamental**, é obrigatória a substituição de jogadores que estão em quadra pelos que estão no banco de reservas. **No segundo tempo, as substituições serão livres.**

Na classificação geral, quando no mesmo grupo duas ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate se dará da seguinte maneira e em ordem sucessiva:

- Maior coeficiente de gols average (saldo);
- Maior nº de gols pró;
- Menor nº de gols contra;
- Sorteio.

**\*Basquetebol Masculino e Misto:** Os jogos terão dois tempos de 10min.

**Obs.: OS JOGOS NÃO PODERÃO TERMINAR EMPATADOS. FAREMOS O DESEMPATE COM ARREMESSOS LIVRE.**

O desempate ocorrerá da seguinte forma:

- Três (3) cobranças de lance livre para cada equipe. Caso persistir o empate, segue a cobrança alternada.

Na classificação geral, quando no mesmo grupo duas ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva:

- Maior coeficiente de pontos average (saldo);
- Maior nº de pontos pró;
- Menor nº de pontos contra;
- Sorteio.



**\*Voleibol Misto :** As equipes devem ser compostas de 3 meninos e 3 meninas em quadra.

Os jogos serão disputados em 1º e 2º sets, com 15 pontos cada, com diferença de dois (2) pontos. Em caso de empate teremos o 3º set (tae break), disputado em 10 pontos sem a diferença de dois (2) pontos.

Na fase classificatória, quando no mesmo grupo duas ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate se dará da seguinte maneira e em ordem sucessiva:

- Maior coeficiente de sets average (saldo) em todos os jogos;
- Maior coeficiente de pontos average em todos os jogos;
- Sorteio.

**Art. 20º - Cartões e punições:**

- O atleta que receber dois (2) cartões amarelos e (ou) um (1) cartão vermelho, estará suspenso no próximo jogo.
- Se a expulsão do jogador for por questão disciplinar, a comissão organizadora avaliará a permanência do jogador na Olimpíada e a equipe será punida com a perda de 300 pontos.

**Art. 21º - A pontuação das equipes por modalidade esportiva da Ed. Infantil ao 3º ano EM será:**

- 1º lugar: 600 pontos
- 2º lugar: 400 pontos
- 3º lugar: 300 pontos

**Art. 22º - Uniforme:** Todos os alunos devem entrar pela rua Barão de Cotegipe (porta do Ginásio), nos horários dos jogos fora do horário regular de aula, com o uniforme do colégio. Os atletas podem entrar com a camiseta da sua equipe e a calça ou bermuda do uniforme do colégio.

(o calção ou legging do jogo deverá ser colocado no vestiário do Ginásio, ou vir por baixo do abrigo)

**Art. 23º - Entrada para os jogos:** Para os jogos fora dos horários de aula, a entrada será pela Rua Barão de Cotegipe. As equipes deverão estar no ginásio de esportes 15min antes do horário marcado para o seu jogo. Em caso de atraso da equipe, será dado WO após 5 minutos do horário marcado para o seu jogo. Não será permitida a entrada de não estudantes do Colégio Marista São Francisco.



**Art. 24º - Torcida**

Não serão permitidos:

- instrumentos de qualquer espécie;
- depredação do patrimônio e do ambiente do colégio;
- atitudes inadequadas, sob pena de retirada do Ginásio;
- presença de estudantes que não fazem parte do Colégio Marista São Francisco.

**3. DO REGULAMENTO DA ETAPA DO CONHECIMENTO**

**Art. 25º - Da Realização da Etapa do Conhecimento**

A Etapa do Conhecimento será realizada no dia 21 de junho (sexta-feira) das 8h às 10h para estudantes do turno da manhã e das 13h45 às 15h30 para os estudantes do turno da tarde. Cada turma deverá permanecer no Ginásio na área indicada pela Comissão Organizadora e acompanhar as tarefas de acordo com a sua equipe.

A organização das equipes será diferente em cada turno. Os estudantes do turno da manhã, em virtude das atividades propostas, permanecerão nas arquibancadas do Ginásio. Aqueles estudantes que forem participar de cada jogo, quando forem chamados, devem entrar na quadra para participar da atividade. No turno da tarde, os estudantes ficarão dentro da quadra, organizados em espaços por equipes. A divisão pode ser conferida abaixo:

<b>Organização das equipes no Ginásio no turno da manhã</b>		
Arquibancada lateral direita	Arquibancada central	Arquibancada lateral esquerda
Equipe América	Equipe Ásia	Equipe África

<b>Organização das equipes no Ginásio no turno da tarde</b>		
Lateral direita dentro da quadra	Centro da quadra	Lateral esquerda da quadra
Equipe América	Equipe Ásia	Equipe África



**Art. 26º – Das Atividades da Etapa do Conhecimento**

As atividades da Etapa do Conhecimento serão divididas por segmento, tendo atividades aplicadas à Educação Infantil, Anos Iniciais, Anos Finais e Ensino Médio. No dia 21 de junho (sexta-feira), no turno da manhã, serão desenvolvidas as atividades com os estudantes dos Anos Finais e Ensino Médio; no turno da tarde, as atividades serão desenvolvidas com os estudantes da Educação Infantil e Anos Iniciais. Todas elas no Ginásio do Colégio. A participação será aberta aos membros das três equipes, desde que estes estejam nos seus respectivos turnos de ensino. A atividade I (arrecadação de materiais escolares) da Etapa do Conhecimento acontecerá no sábado (22 de junho) junto às entregas da Etapa Solidária.

**I – Arrecadação de materiais escolares**

A partir da perspectiva da solidariedade, este ano, a proposta de arrecadação da Etapa do Conhecimento é a doação de materiais escolares. Entendemos por material escolar os seguintes itens:

- Caderno (96 folhas)
- Lápis de escrever nº 2
- Lápis de cor (embalagem fechada)
- Canetinha (embalagem fechada)
- Caneta esferográfica azul, Caneta esferográfica preta
- Tesoura escolar sem ponta
- Cola, Borracha, Régua



**ATENÇÃO:** Somente os itens listados serão contabilizados para pontuação. Ainda, vale ressaltar, que todos os itens doados devem ser novos.

A entrega dos materiais escolares acontecerá no dia 22 de junho (sábado) das 8h30 às 10h no Refeitório da Educação Infantil. A entrada para esta entrega deverá ser realizada pelo portão da General Canabarro. Cada equipe deverá designar um estudante para acompanhar a contagem dos pontos a partir das 10h30. Os materiais arrecadados serão doados à escola indígena Kaigang localizada na Aldeia Goj Tahn e a escolas vinculadas à Secretaria Municipal de Educação.

<b>Pontuação final - Doação de Material Escolar</b>	
<b>1º lugar</b>	<b>600 pontos</b>
<b>2º lugar</b>	<b>400 pontos</b>
<b>3º lugar</b>	<b>200 pontos</b>

## II – Das atividades da Etapa do Conhecimento no turno da manhã

Os jogos que serão desenvolvidos com os estudantes dos Anos Finais e Ensino Médio são os seguintes:

- **Corpo em movimento: a Educação Física**

<b>Tabela de contagem dos materiais escolares doados para definir o ranqueamento das equipes</b>	
Caderno (96 folhas)	3 pontos por caderno
Lápis de escrever n 2	1 ponto por lápis
Lápis de cor (embalagem fechada)	2 pontos por embalagem
Canetinha (embalagem fechada)	2 pontos por embalagem
Caneta esferográfica azul	1 ponto por caneta
Caneta esferográfica preta	1 ponto por caneta
Tesoura escolar sem ponta	1 ponto por tesoura
Cola	1 ponto por cola
Borracha	1 ponto por borracha
Régua	1 ponto por régua

Esta será a primeira atividade aplicada no turno da manhã. Dentro da quadra do ginásio será montado um circuito abrangendo algumas práticas corporais. Participarão deste jogo 9 estudantes de cada equipe, que serão divididos pelo circuito a partir da seguinte distribuição:

- Yoga: 1 estudante
- Golfe: 1 estudante
- Basquete: 1 estudante



- Futebol: 2 estudantes
- Dança: 2 estudantes
- Rugby: 2 estudantes

Primeira estação do circuito: Yoga. Nesta estação, teremos um estudante posicionado. Este deverá realizar duas posições da Yoga: a chamada *Surya Namaskara* (Saudação ao Sol) e a chamada *Vriksana* (Postura da Árvore). Ambas as posições estarão representadas em imagens no momento da atividade.

Segunda estação: Golfe. Nesta estação, teremos um estudante posicionado. Este deverá, utilizando taco e bolinha, dar uma tacada e acertar a bolinha de golfe no buraco.

Terceira estação: Basquete. Nesta estação, teremos um estudante posicionado. Este deverá acertar a bola de basquete na cesta.

Quarta estação: Futebol. Nesta estação, teremos dois estudantes posicionados. Um dos estudantes, que estará vendado e será girado três vezes para a direita e três vezes para a esquerda, deverá chutar a bola de futebol acertando a goleira posicionada. O outro estudante deve auxiliá-lo em sua posição, a fim de garantir que, mesmo vendado, consiga fazer o gol.

Quinta estação: Dança. Nesta estação, teremos dois estudantes posicionados. Os estudantes devem realizar dois passos básicos do ritmo samba. No chão do ginásio, estarão marcados os espaços obrigatórios que os estudantes devem pisar para realizar os passos. Primeiro farão o passo individualmente, depois devem dançar juntos. Tendo feito os dois passos, primeiro individualmente e depois em dupla, a próxima estação pode iniciar.

Sexta estação: Rugby. Nesta estação, teremos dois estudantes posicionados. Um dos estudantes, portará uma bola de rugby e deve fazer o passe correto ao seu companheiro de jogo. Importante ressaltar: o passe de bola no rugby só pode acontecer quando a pessoa que está com a bola está posicionada à frente da pessoa que a receberá. Além disso, a bola deve ser passada em movimento; isto é, correndo. Estas duas regras devem ser seguidas para finalizar essa estação.

A fim de contabilizar o desempenho de cada equipe neste jogo, estando cada estudante em seu espaço do circuito, o cronômetro será iniciado no momento que o estudante da primeira estação iniciar seu movimento (yoga) e só será encerrado no momento da finalização da última estação (rugby). Para este jogo, sortearemos a ordem em que as equipes jogarão. Isto é, jogará uma equipe por vez. A equipe que realizar o circuito em menos tempo ganha esse primeiro jogo.

- **A internacionalização Marista: (re)conhecendo os países**

Esta será a segunda atividade aplicada no turno da manhã. Dentro da quadra do ginásio serão dispostas três mesas, uma para cada equipe. Nestas mesas haverá dois envelopes: um com bandeiras de alguns países do mundo e outro com os nomes destes países. Os estudantes devem realizar a correspondência de nome-bandeira numa folha de papel A4 disposta na mesa da sua equipe. Também será disponibilizada cola para que a equipe fixe a bandeira junto do respectivo nome. Participarão deste jogo 4 estudantes de cada equipe, sendo eles, obrigatoriamente, um de cada série dos anos finais: 6º, 7º, 8º e 9º. Esse jogo será cronometrado e terá a duração de 3 minutos. As três equipes terão o mesmo tempo para realizar a correspondência e farão a atividade ao mesmo



tempo. Ao final, a comissão organizadora conferirá as respostas de cada equipe. A equipe que acertar o maior número de bandeiras ganha esse segundo jogo.

- **Personalidades históricas: identificando sujeitos**

Esta será a terceira atividade aplicada no turno da manhã. Dentro da quadra do ginásio serão dispostas três mesas, uma para cada equipe. Nestas mesas haverá dois envelopes: um com fotos de personalidades históricas do mundo e outro com os nomes destas figuras. Os estudantes devem realizar a correspondência de nome-foto numa folha de papel a metro disposta na mesa da sua equipe. Também será disponibilizada cola para que a equipe fixe a foto junto do respectivo nome. Participarão deste jogo 3 estudantes de cada equipe, sendo eles, obrigatoriamente, um de cada série do ensino médio: 1º, 2º e 3º. Esse jogo será cronometrado e terá a duração de 3 minutos.

As três equipes terão o mesmo tempo para realizar a correspondência e farão a atividade ao mesmo tempo.

Ao final, a comissão organizadora conferirá as respostas de cada equipe. A equipe que acertar o maior número de identificações ganha esse terceiro jogo.

- **Circuito dos saberes: interpretação, lógica e sustentabilidade**

Esta será a quarta e última atividade aplicada no turno da manhã. Dentro da quadra do ginásio serão dispostas três ilhas, uma para etapa do circuito. Nestas ilhas estarão organizadas as seguintes atividades:

1ª ilha - Organização textual

2ª ilha – Problemas de ordem lógica

3ª ilha – Reciclagem

Na primeira ilha, haverá uma mesa com um envelope em que os estudantes encontram um texto recortado em partes e embaralhado. A equipe, utilizando seus conhecimentos, deve organizá-lo corretamente. Haverá cartolina e cola na mesa para que a equipe fixe as partes do texto na ordem que parecer adequada.

Na segunda ilha, haverá uma mesa com um envelope em que os estudantes encontrarão três problemas de raciocínio lógico. A equipe deve resolver os problemas utilizando a caneta que estará disponibilizada na mesa. Só será disponibilizada uma caneta a fim de que todos resolvam os problemas em conjunto.

Na terceira ilha, os estudantes encontrarão lixeiras identificadas a partir dos símbolos da reciclagem. Logo ao lado, a equipe encontrará uma caixa cheia de resíduos, de diferentes tipos, e deve separá-los nas lixeiras adequadas.

Para este jogo, sortearemos a ordem em que as equipes jogarão. Isto é, jogará uma equipe por vez. O tempo de execução das tarefas em todas as ilhas será cronometrado. Vence este jogo a equipe que realizar as atividades das três ilhas, em sequência, em menor tempo.



Pontuação final – Turno da Manhã	
1º lugar	600 pontos
2º lugar	400 pontos
3º lugar	200 pontos

### III – Das atividades da Etapa do Conhecimento no turno da tarde

Os jogos que serão desenvolvidos com os estudantes da Educação Infantil e Anos Iniciais são os seguintes:

- **Formas e números: reconhecendo estruturas**

Estas atividades serão desenvolvidas pelos estudantes da Educação Infantil. Que deverão estar no ginásio pontualmente às 13h45. Na oportunidade um representante de cada equipe será escolhido para desempenhar a atividade.

Na primeira atividade os representantes de cada equipe, com o auxílio das formas geométricas planejadas deverão cobrir o desenho com as peças adequadas.

Já na segunda atividade, outros representantes de cada equipe deverão ser escolhidos. Números aleatórios de 1 a 10 estarão espalhados e os estudantes deverão colocar a quantidade de prendedores de roupas relativo ao número representado.

Após os jogos cada equipe estará liberada para retornar a sua sala de aula.

Para simbolizar a participação dos estudantes na etapa do conhecimento cada equipe irá receber a mesma pontuação, 100 pontos.

- **Letras confusas: decifrando palavras**

Esta atividade será desenvolvida pelos estudantes do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental. Na oportunidade dois representantes de cada equipe serão escolhidos para desempenhar a atividade. Devendo ser um representante do 1º ano e um representante do 2º ano da mesma equipe.

A atividade consiste em observar a imagem e com as letras disponíveis formar a respectiva palavra dentro do menor tempo.

Por meio de sorteio das cores, será definida a ordem de realização da atividade, ela será cronometrada e após todas as equipes realizarem a atividade será anunciada a classificação e a pontuação.

- **Conhecendo nosso contexto: Quiz de RG, RS e Brasil**

Esta atividade será desenvolvida pelos estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Na oportunidade três representantes de cada equipe serão escolhidos para desempenhar a atividade. Devendo ser um representante do 3º ano, um representante do 4º ano e um representante do 5º ano da mesma equipe.

Neste Quiz terão perguntas referentes aos componentes de história e geografia, de acordo com os registros estudados por cada ano. A pontuação se dará por ranqueamento a partir da finalização do jogo.



Para que a participação das equipes seja igual haverá três rodadas de perguntas. E as equipes irão competir da seguinte maneira:

AZUL X AMARELO
VERMELHO X AZUL
VERMELHO X AMARELO

- **Descomplicando a gramática: construindo sentidos**

Esta atividade será desenvolvida pelos estudantes do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Na oportunidade três representantes de cada equipe serão escolhidos para desempenhar a atividade. Devendo ser um representante do 3º ano, um representante do 4º ano e um representante do 5º ano da mesma equipe.

Os estudantes deverão formar a partir do banco de palavras que estará disponível em uma mesa uma frase contendo as classes gramaticais solicitadas.

Exemplo: A frase precisa conter um artigo definido, um substantivo próprio e um verbo. As equipes receberão um envelope com as solicitações gramaticais para a escrita da frase e ao sinal da equipe organizadora deverão iniciar a montagem delas. Será observado o tempo e a escrita correta da frase para a classificação das equipes.

<b>Pontuação final – Turno da Tarde</b>	
<b>1º lugar</b>	<b>600 pontos</b>
<b>2º lugar</b>	<b>400 pontos</b>
<b>3º lugar</b>	<b>200 pontos</b>

### **3. DO REGULAMENTO DA ETAPA SOLIDÁRIA**

**Art. 27º – Arrecadação de peças de vestuário ou roupas de cama**

I – As roupas arrecadadas serão pontuadas conforme tabela abaixo e posteriormente serão doadas a organizações assistenciais.

II – Roupas rasgadas ou consideradas impróprias para o uso (ex.: suja, mofada, rasgada) acarretarão pontuação negativa, conforme tabela abaixo.

III – Os itens arrecadados nesta tarefa deverão ser entregues no dia 22 de junho (sábado), no portão da rua General Canabarro, das 8h30 às 10h.

IV – Cada equipe deverá designar dois estudantes para acompanhar a contagem dos pontos a partir das 10h.



Critério	Pontuação
1kg	<b>2 pontos</b>
1 peça de roupa considerada imprópria (suja, rasgada)	<b>- 60 Pontos</b>

**Art. 28º – Arrecadação de tampinhas plásticas**

I – As tampinhas arrecadadas serão pontuadas conforme tabela abaixo e posteriormente serão doadas a organizações assistenciais.

II - Entrega no dia 08 de junho, das 8h30 às 10h no portão da rua General Canabarro. Após esse horário, as tampinhas serão recebidas, mas não somaram pontos para a equipe;

III - As tampinhas plásticas devem estar em garrafas transparentes de 5 litros;

IV - Tampinhas válidas: qualquer tampinha plástica limpa;

V - Cada equipe deverá designar dois estudantes para acompanhar a contagem dos pontos a partir das 10h;

VI – Não é permitido usar os ambientes da escola (cozinha, refeitórios, banheiros) para lavar as tampinhas arrecadadas;

Critério	Pontuação
Cada garrafa cheia	<b>3 pontos</b>
Tampas sujas ou materiais adversos dentro das garrafas	<b>- 30 pontos por garrafa</b>

**4. DO REGULAMENTO DA ETAPA RELIGIOSA**

**Art. 29º – Let's Change the world**

I - Cada equipe deverá ensaiar previamente (as professoras de Ensino Religioso irão ajudar nesta organização) e no dia 06/06 cantar a música, **Let's Change the world** (disponível no QRcode), como 1ª tarefa da etapa religiosa. A música será executada duas vezes e avaliada por três jurados.



Critério	Pontuação
Animação	200
Participação (nº de estudantes cantando)	200
Harmonia	200
Organização	200
Disciplina	200



## Art. 30º - Tarefas da Etapa Religiosa.

As tarefas da etapa religiosa serão realizadas no dia 06/06 das 10h40 às 12h para as turmas do turno da manhã e das 16h às 17h15 para o turno da tarde, no ginásio de esportes, onde estarão todas as equipes reunidas.

**Atenção:** Duas tarefas da etapa religiosa, serão lançadas pelo Instagram do GESF, nas primeiras semanas do mês de maio.

## Art. 31º – Pontuação das tarefas da Etapa Religiosa

**1º lugar: 600 pontos**

**2º lugar: 400 pontos**

**3º lugar: 300 pontos**

## 6. DO REGULAMENTO DA APRESENTAÇÃO DOS CABEÇAS DE CHAVE NAS ABERTURAS DA OLIMPIADA.

I. A apresentação de abertura será realizada somente pelos integrantes das turmas “cabeça de chave”, sendo vedada a participação de integrantes da mesma equipe que sejam de outras turmas.

II. Os desfiles de apresentação contam pontos para pontuação geral das Olimpíadas, sendo que a pontuação ocorre na apresentação nos dois turnos (manhã e tarde), essa pontuação é a acumulativa de cada um dos espetáculos.

III. Todas as equipes precisam possuir uma música para servir de tema de entrada, sendo proibidas músicas que não representem os valores Maristas ou que de alguma forma ofendam as outras equipes.

IV. Os desfiles precisam ter no mínimo 7 minutos e no máximo 10 de apresentação, nesse sentido o tempo gasto com a volta de apresentação não será contabilizado no desfile.



V. Durante a apresentação de uma equipe ficam proibidas qualquer forma de manifestação contrária ou que de alguma forma prejudiquem aquela equipe por parte das demais equipes.

VI. A mascote deve estar em consonância com o contexto da apresentação, sendo uma parte importante do desfile, ele precisa seguir as cores da equipe no caso de um personagem ou no caso de um animal de fazer conexão com o continente a qual representa aquela equipe, são proibidas mascotes que de alguma forma venham a ferir os valores Maristas ou que de alguma forma ofendam as outras equipes.

a. A mascote deverá ser apresentada como parte integrante da cerimônia de abertura e depois deverá acompanhar todos os jogos de sua equipe como forma de animar os jogos, sempre de forma ordeira e respeitosa.

VII. Não serão permitidos o uso de sinalizadores com fumaça ou cornetas sonoras a gás durante o desfile por motivos de segurança de todos os participantes, sendo permitido nesse momento de abertura dos jogos instrumentos de percussão, sopro, cordas e dispositivos que disparem “confetes e festões” desde que eles tenham acionamento manual e nenhum tipo de componente explosivo.

VIII. Adereços de cena e quaisquer itens cenográficos são de responsabilidade da equipe, não tendo a escola nenhum envolvimento em sua confecção ou guarda, limitando a escola a liberar um espaço na véspera da abertura dos jogos para os estudantes trazerem seus adereços e guardá-los para uso no dia seguinte, os mesmos devem ser levados embora pelos estudantes após o término da cerimônia de abertura do turno da tarde.

IX. Qualquer descumprimento de alguns desses regulamentos pode ocasionar na perda de pontos a critério da comissão organizadora.

X. Qualquer dúvida sobre um desses itens ou alguma outra questão que tenha ficado de fora, procurem a comissão organizadora para os devidos esclarecimentos.



## 7. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

A comissão organizadora da Olimpíada Champagnat 2024 é composta pelos seguintes membros:

**Coordenação Geral:** Izabel Pereira dos Santos

**Responsáveis pela abertura:**

Izabel Pereira dos Santos

Thiago Quadrado Soler

**Etapa Esportiva:**

Luciano Roldão Jaques

Douglas Pereira Cantarelli

**Etapas Religiosa e Solidária:**

Leonardo Carneiro Estima

Matheus Balbueno Pinto

**Etapa do Conhecimento:**

Camila Lapuente

Fernanda Funchal

**Encerramento e premiação:**

Izabel Pereira dos Santos

Luciano Roldão Jaques

Douglas Pereira Cantarelli

Michele Azevedo

**Contagem dos pontos:**

Luciano Roldão Jaques

## 8. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 32º - Premiação geral:** Serão premiadas com medalhas de 1º, 2º e 3º lugares as equipes participantes.

As modalidades esportivas do 6º ano do EF ao 3º ano EM, terão premiação para o atleta destaque.

**Art. 33º – Entrega de medalhas:** a entrega de medalhas aos participantes se dará no momento da premiação e encerramento das Olimpíadas.

**Art. 34º– Casos omissos:** Todos os casos omissos a esse Regulamento deverão ser apresentados à equipe organizadora que deliberará sobre as situações.