



INSTITUTO EDUCACIONAL NOVOS TEMPOS

Unidade Contagem

OLIENT 2026

Olimpíada do Instituto Educacional Novos Tempos

ORIENTAÇÕES E REGULAMENTO GERAL

Ensino Fundamental II e Ensino Médio

Edição para os alunos

2026

ient.com.br



ient.com.br



Parte I — Regulamento Geral da OLIENT

1. Apresentação

A Olimpíada do Instituto Educacional Novos Tempos (OLIENT) tem como propósito a formação integral do aluno por meio de jogos orientados, promovendo integração, autonomia e inclusão, além do desenvolvimento de atitudes como respeito às regras, trabalho em equipe, cooperação, solidariedade, saúde e bem-estar.

Este Regulamento Geral normatiza a OLIENT, estabelecendo as regras que orientam as modalidades esportivas, o planejamento das atividades, a estimativa de participantes e público, as cotas de patrocínio, a nomeação de professores e organizadores do evento, além de apoiadores e parcerias em geral.

2. Justificativa

O projeto da OLIENT nasce da necessidade de trabalhar, por meio de jogos, o protagonismo dos alunos e sua autonomia para tomar decisões que estimulem o raciocínio rápido — contribuindo não apenas para a vida esportiva, mas também para a vida acadêmica. Cabe à escola desenvolver, em conjunto, a cooperação e a competitividade saudável.

3. Objetivos

1. Desenvolver o intercâmbio sociodesportivo e cultural entre os alunos;
2. Valorizar a prática desportiva educacional como estímulo ao trabalho coletivo;
3. Proporcionar aos alunos a vivência em olimpíadas escolares, preparando-os para futuras competições oficiais;
4. Estimular a prática dos esportes e demais atividades que compõem o evento;
5. Oportunizar a todos os alunos, independentemente de suas habilidades, a prática esportiva, com foco também na inclusão;
6. Integrar a equipe de educadores do IENT;
7. Promover a integração entre os alunos, do Infantil ao Ensino Médio, por meio de jogos e brincadeiras, valorizando a competição, o trabalho em equipe, o saber ganhar e perder, o fair play, a diversidade física, o companheirismo e a vivência esportiva.



4. Inscrições

1. As inscrições serão realizadas por meio do sistema da OLIENT. O cronograma específico será informado ao representante esportivo de cada equipe.
2. As inscrições deverão respeitar a modalidade e a categoria disponíveis neste documento.
3. Cada aluno poderá se inscrever em até **2 (duas) modalidades coletivas e 2 (duas) modalidades individuais**, sujeito à aplicação do código disciplinar.
4. A inscrição de cada equipe por modalidade é única — não sendo permitida mais de uma equipe da mesma turma na mesma modalidade e categoria.

5. Formação das Equipes e Categorias

Categoria	Composição
F6 / F7	6º e 7º Ano
F8 / F9	8º e 9º Ano
M1 / M2 / M3	1ª, 2ª e 3ª Séries do Ensino Médio

Observação: os alunos da 3ª série do Ensino Médio atuarão como monitores durante as atividades, sendo organizados por turma. A organização e a distribuição dos monitores serão realizadas pelas Coordenações Pedagógicas do Ensino Fundamental I e do Ensino Médio.

6. Padronização de Uniformes (Camisas)

A fim de assegurar identidade visual, organização e senso de pertencimento entre as equipes, as camisas confeccionadas pelas turmas participantes — do 6º ano do Ensino Fundamental à 3ª série do Ensino Médio — deverão seguir um padrão único de modelo, definido pela Comissão Organizadora.

1. A arte final da camisa deverá conter a logomarca do colégio (frente) do lado direito do peito e da OLIENT (livre, qualquer lugar da camisa), a identificação da turma e a numeração (livre, qualquer lugar da camisa), (de 1 ao nº 99 — com algumas ressalvas a serem definidas pela Comissão), sendo alusiva ao tema da edição e submetida à aprovação prévia **e obrigatória do DECOM antes da confecção**.
2. É permitida a inclusão do nome do aluno na camisa, desde que não contenha nomes ou apelidos impróprios.
3. Camisas que não estejam de acordo com o padrão de confecção aprovado pelo DECOM não serão homologadas para efeito de pontuação, ainda que utilizadas na abertura do evento.



7. Premiação

Nas categorias F6, F7, F8, F9 e M1/2/3, serão concedidas medalhas de ouro e prata ao final de cada modalidade.

A turma que somar o maior número de pontos ao longo do evento será considerada a grande vencedora da OLIENT e premiada com um passeio à Fazenda Jaguaratinga, em Betim/MG.

8. Sistema de Disputa

Nas categorias F6/7, F8/9 e M1/2/3, os jogos serão realizados entre turmas, classificando-se os dois primeiros colocados de cada categoria para a partida final. O formato definitivo de disputa (grupos, mata-mata ou misto) será divulgado após o encerramento das inscrições, considerando o número de equipes confirmadas.

9. Modalidades

Compõem a OLIENT 2026 as seguintes modalidades: Futsal, Futebol Society, Handebol, Basquetebol, Voleibol, Dodgeball, Tênis de Mesa, Futmesa e Vôlei de Mesa.

9.1 Número de Atletas por Modalidade

Modalidade	Mínimo	Máximo
Futsal	05	12
Futebol Society	06	12
Handebol	07	14
Voleibol	06	12
Dodgeball	10	10
Basquetebol	05	10
Tênis de Mesa	01	01
Futmesa	02	02
Vôlei de Mesa	02	02

9.2 Modalidade por Categoria

Legenda: M = Masculino · F = Feminino

Modalidade	F6	F7	F8	F9	M1/2/3
Futsal	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Futebol Society	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Basquetebol	—	—	M/F	M/F	M/F
Handebol	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Voleibol	Misto	Misto	Misto	Misto	Misto
Dodgeball	Misto	Misto	Misto	Misto	Misto
Tênis de Mesa	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Futmesa	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F
Vôlei de Mesa	M/F	M/F	M/F	M/F	M/F

Observação: A inscrição por equipe/modalidade é única.

9.3 Esportes Coletivos e Individuais

Modalidade	Individual	Coletivo
Futsal		X
Futebol Society		X
Handebol		X
Basquetebol		X
Voleibol	X	
Dodgeball	X	
Tênis de Mesa	X	
Futmesa	X	
Vôlei de Mesa	X	

Parte II — Regulamentos Específicos por Modalidade

10. Futsal

Art. 1º - A competição de Futsal será disputada conforme as Regras Nacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Futsal, complementadas por este Regulamento.

Art. 2º - As partidas terão duração de 12 (doze) minutos corridos, em tempo único.

Obs.: o tempo de jogo poderá ser ajustado conforme o número de equipes inscritas.

Art. 3º - Cada equipe deverá inscrever o número mínimo de 5 (cinco) atletas.

Art. 4º - No banco de reservas, poderão permanecer sentados, no início e ao longo da partida, no máximo 7 (sete) atletas reservas, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar.

Art. 5º - Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do prazo determinado pelo Regulamento (W x O), a equipe presente será declarada vencedora, computando-se apenas os seus pontos; a equipe ausente será desclassificada da competição e ficará sujeita a punição.

Art. 6º - Ficarão automaticamente suspensos da partida seguinte os atletas e técnicos punidos com: (I) segundo cartão amarelo; (II) cartão vermelho.

Obs.: a cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500 pontos na pontuação geral da OLIENT.

Critério de Desempate

Art. 7º - Em caso de empate na soma de pontos ganhos na primeira fase, o desempate seguirá, em ordem sucessiva de eliminação: 1º) menor número de cartões vermelhos; 2º) menor número de cartões amarelos; 3º) confronto direto; 4º) maior número de vitórias na fase; 5º) melhor saldo de gols.

Art. 8º - Em partidas eliminatórias (quartas de final, semifinal e final) que terminarem empatadas, o desempate será por cobranças alternadas de penalidade máxima, em séries de 3 (três) cobranças; persistindo o empate, as cobranças alternadas continuarão até que haja um vencedor.

11. Futebol Society

Art. 1º - A competição de Futebol Society será disputada conforme as Regras Nacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Futebol Society, complementadas por este Regulamento.

Art. 2º - As partidas terão duração de 12 (doze) minutos corridos, em tempo único.

Obs.: o tempo de jogo poderá ser ajustado conforme o número de equipes inscritas.



Art. 3º - Cada equipe deverá inscrever o número mínimo de 6 (seis) atletas, podendo entrar em quadra com o mínimo de 5 (cinco).

Art. 4º - No banco de reservas, poderão permanecer sentados, no início e ao longo da partida, no máximo 6 (seis) atletas reservas, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar.

Art. 5º - Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do prazo determinado pelo Regulamento (W x O), a equipe presente será declarada vencedora, computando-se apenas os seus pontos; a equipe ausente será desclassificada da competição e ficará sujeita a punição.

Art. 6º - Ficarão automaticamente suspensos da partida seguinte os atletas e técnicos punidos com: (I) segundo cartão amarelo; (II) cartão vermelho.

Obs.: a cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500 pontos na pontuação geral da OLIENT.

Critério de Desempate

Art. 7º - Em caso de empate na soma de pontos ganhos na primeira fase, o desempate seguirá, em ordem sucessiva de eliminação: 1º) maior número de vitórias na fase; 2º) melhor saldo de gols; 3º) confronto direto; 4º) menor número de cartões vermelhos; 5º) menor número de cartões amarelos.

Art. 8º - Em partidas eliminatórias (quartas de final, semifinal e final) que terminarem empatadas, o desempate será por cobranças alternadas de penalidade máxima, em séries de 3 (três) cobranças; persistindo o empate, as cobranças alternadas continuarão até que haja um vencedor.

12. Handebol

Art. 1º - As competições de Handebol observarão as Regras Oficiais Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Handebol, complementadas por este Regulamento.

Art. 2º - As partidas terão duração de 12 (doze) minutos corridos, em tempo único.

Art. 3º - Cada equipe deverá inscrever o número mínimo de 7 (sete) atletas.

Art. 4º - No banco de reservas, poderão permanecer sentados, no início e ao longo da partida, no máximo 7 (sete) atletas reservas, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar.

Art. 5º - Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do prazo determinado pelo Regulamento (W x O), a equipe presente será declarada vencedora, computando-se apenas os seus pontos; a equipe ausente será desclassificada da competição e ficará sujeita a punição.



Art. 6º - Ficarão automaticamente suspensos da partida seguinte os atletas e técnicos punidos com expulsão.

Obs.: a cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500 pontos na pontuação geral da OLIENT.

Art. 7º - Em partidas eliminatórias (quartas de final, semifinal e final) que terminarem empatadas, o desempate será por uma série alternada de 3 (três) tiros de 7 (sete) metros, executados por atletas diferentes; persistindo o empate, após novo sorteio, as equipes executarão alternadamente um tiro de 7 metros, por qualquer atleta a critério do professor, até que haja um vencedor.

13. Basquetebol

Art. 1º - As competições de Basquetebol observarão as Regras Oficiais Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Basquetebol, complementadas por este Regulamento.

Art. 2º - As partidas terão duração de 12 (doze) minutos corridos, em tempo único.

Art. 3º - Cada equipe deverá inscrever o número mínimo de 5 (cinco) atletas.

Art. 4º - No banco de reservas, poderão permanecer sentados, no início e ao longo da partida, no máximo 5 (cinco) atletas reservas, devidamente uniformizados e identificados, em condições de participar.

Art. 5º - Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do prazo determinado pelo Regulamento (W x O), a equipe presente será declarada vencedora, computando-se apenas os seus pontos; a equipe ausente será desclassificada da competição e ficará sujeita a punição.

Art. 6º - Ficarão automaticamente suspensos da partida seguinte os atletas e técnicos punidos com expulsão.

Obs.: a cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500 pontos na pontuação geral da OLIENT.

Critério de Desempate

Art. 7º - Para desempate entre 2 (duas) equipes, serão adotados, em ordem sucessiva: confronto direto na fase; saldo médio de cestas (pontos) entre as equipes empatadas; saldo médio de cestas (pontos) em todos os jogos do grupo na fase.

14. Voleibol

Art. 1º - As competições de Voleibol serão disputadas em melhor de 3 (três) sets.



Art. 2º - Vencerá o set a equipe que primeiro atingir 15 pontos, respeitada uma diferença mínima de 2 pontos.

Art. 3º - As competições observarão as Regras Oficiais Internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Voleibol, complementadas por este Regulamento.

Art. 4º - Cada equipe deverá inscrever o número mínimo de 8 (oito) atletas.

Art. 5º - Em caso de não comparecimento de uma equipe dentro do prazo determinado pelo Regulamento (W x O), a equipe presente será declarada vencedora, computando-se apenas os seus pontos; a equipe ausente será desclassificada da competição e ficará sujeita a punição.

Art. 6º - A altura da rede será de 2,24 m para as categorias masculinas e 2,20 m para as categorias femininas.

Critério de Desempate

Art. 7º - Em caso de empate entre 2 (duas), 3 (três) ou mais equipes, serão observados, em ordem sucessiva: confronto direto (entre duas equipes); saldo médio de sets em todos os jogos do grupo na fase (sets ganhos menos sets perdidos); saldo médio de pontos.

Obs.: a cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500 pontos na pontuação geral da OLIENT.

15. Dodgeball

O Dodgeball poderá ser disputado em quadra aberta ou em espaço interno. A quadra deverá ter, no mínimo, 18 metros de comprimento por 9 metros de largura (medidas de uma quadra de voleibol), dividida por uma linha central, com uma linha de ataque demarcada em cada lado, paralela e distante 3 metros da linha central.

Início de Jogo

Os 6 (seis) jogadores de cada equipe devem posicionar-se sobre a linha de fundo da quadra, de frente para a linha central. As 6 (seis) bolas de borracha (dodgeballs) devem ser posicionadas uniformemente ao longo da linha central, 3 (três) de cada lado. Cada equipe deverá indicar, no mínimo, 3 (três) jogadores responsáveis por correr até a linha central para buscar as bolas.

Linha de Ataque

Para que o arremesso seja considerado válido (bola viva), o jogador que recuperou a bola na linha central deverá repassá-la a um companheiro posicionado atrás da linha de ataque, ou ele próprio

deverá retornar para trás dessa linha antes de arremessá-la. A bola somente estará "em jogo" após esse retorno.

Objetivo do Jogo

Eliminar o adversário por meio de arremessos ou pela captura de uma bola arremessada contra si; evitar ser eliminado esquivando-se, abaixando-se ou saltando.

Regras

- Bola viva é aquela arremessada que não toca o chão, o árbitro ou qualquer outro objeto da quadra antes de atingir um jogador; se uma bola viva atingir o adversário abaixo do pescoço, o jogador atingido está eliminado.
- Se o arremesso atingir o adversário acima do pescoço, quem arremessou é que está eliminado; havendo contusão do atingido, a equipe adversária terá direito à sua substituição.
- Se um jogador capturar uma bola viva antes que ela toque o solo, o autor do arremesso está eliminado.
- É permitido desviar uma bola viva usando outra bola que já esteja em mãos; se, ao fazer isso, essa bola cair, o jogador estará eliminado.
- Não é permitido posicionar propositalmente a cabeça na trajetória da bola para proteger outra parte do corpo.
- Não é permitido ultrapassar as linhas delimitadoras da quadra; jogador que sair dos limites para se esquivar de uma bola estará eliminado. É permitido sair da quadra apenas para buscar uma bola, devendo retornar pela linha de fundo.
- A partida termina quando uma equipe for totalmente eliminada ou ao final do tempo regulamentar de 10 (dez) minutos. Nesse caso, vencerá a equipe com maior número de jogadores em quadra; havendo igualdade, o tempo será acrescido em 1 (um) minuto e, persistindo o empate, será disputada uma "morte súbita".

Obs.: a cada cartão vermelho recebido, a turma perderá 500 pontos na pontuação geral da OLIENT.

16. Tênis de Mesa

As partidas observarão as Regras Oficiais vigentes da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, disponíveis em www.cbtm.org.br), ressalvadas as disposições específicas deste Regulamento Técnico.

1. A partida será disputada em 1 (um) set de 11 (onze) pontos. Vencerá o set o atleta que primeiro completar 11 pontos, salvo se ambos completarem 10 pontos, hipótese em que vencerá quem

- obtiver 2 pontos de vantagem. A partir do placar 10 a 10, a sequência de saque e recepção permanece a mesma, alternando-se um único saque por atleta até o fim do jogo.
2. A pontuação de cada partida seguirá o critério: (a) 2 pontos por vitória; (b) 1 ponto pela derrota em jogo disputado até o fim; (c) 0 ponto pela derrota por W x O ou por jogo não concluído.
 3. Os critérios de desempate para classificação seguirão, nesta ordem: (a) número de sets vencidos; (b) número de pontos a favor; (c) confronto direto (somente entre dois atletas); (d) saldo de pontos; (e) sorteio.
 4. É permitido o uso de camisa, shorts, calça de agasalho, saia, tênis e meias de qualquer cor, ressalvado que, quando estiver em uso bola branca, apenas a gola e as mangas da camisa poderão ser brancas; quando em uso bola laranja, apenas essas partes poderão ser dessa cor.
 5. Não será permitido o uso de calça jeans, tergal ou material similar.
 6. Haverá tolerância de 15 (quinze) minutos apenas para o primeiro jogo da rodada; os demais jogos deverão respeitar o horário programado em tabela.
 7. Em caso de W x O, o adversário terá o resultado convertido em 1 set a 0 para efeito de pontuação, com placar final registrado como 11 a 0.
 8. Em caso de W x O nas fases eliminatórias, não será permitida a ascensão de atletas eliminados nas fases anteriores.
 9. O sistema de disputa das 3 (três) fases será definido pelo Coordenador Técnico do evento, em conjunto com os representantes de turma presentes na reunião realizada previamente no colégio, considerando o número de atletas inscritos.
 10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

17. Futmesa

O Futmesa é disputado sobre mesa própria da modalidade (ou mesa de tênis de mesa adaptada), dividida ao meio por uma rede baixa, sendo a bola jogada exclusivamente com os pés, pernas, tronco ou cabeça — nunca com as mãos ou braços.

Art. 1º - A partida será disputada no formato individual (2x2), em melhor de 3 (três) sets, vencendo o set quem primeiro atingir 9 (nove) pontos, respeitada uma diferença mínima de 2 (dois) pontos.

Art. 2º - É proibido o toque da bola com as mãos ou braços; a infração resulta em ponto imediato para o adversário.



Art. 3º - Cada atleta poderá tocar a bola até 3 (três) vezes consecutivas antes de devolvê-la ao campo adversário.

Art. 4º - Vencerá o ponto o atleta cujo adversário deixar a bola tocar o solo ou a própria mesa duas vezes, enviar a bola para fora dos limites da mesa, tocá-la com as mãos ou braços, ou não conseguir devolvê-la dentro do limite de toques.

Art. 5º - O saque será alternado a cada ponto disputado, devendo a bola ser lançada por cima da rede e cair dentro da área de jogo do adversário.

Art. 6º - As equipes trocarão de lado ao final de cada set; no set decisivo, a troca de lado ocorrerá quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

Art. 7º - Em caso de W x O, o adversário terá o resultado convertido em 2 sets a 0 (9 a 0 em cada set) para efeito de pontuação.

Art. 8º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

18. Vôlei de Mesa

O Vôlei de Mesa é disputado sobre mesa de tênis de mesa (ou similar), dividida ao meio por uma rede baixa, sendo a bola jogada exclusivamente com as mãos, em fundamentos semelhantes aos do voleibol.

Art. 1º - A partida será disputada no formato individual (2x2), em melhor de 3 (três) sets, vencendo o set quem primeiro atingir 9 (nove) pontos, respeitada uma diferença mínima de 2 (dois) pontos.

Art. 2º - A bola deverá ser tocada exclusivamente com as mãos, sendo permitido apenas 1 (um) toque por vez antes de devolvê-la ao campo adversário.

Art. 3º - Vencerá o ponto o atleta cujo adversário deixar a bola tocar a mesa duas vezes de seu lado, enviar a bola para fora dos limites da mesa, tocar a rede ao devolvê-la, ou tocar a bola com qualquer parte do corpo que não as mãos.

Art. 4º - O saque será alternado a cada ponto disputado, devendo a bola ser lançada por cima da rede, sem tocá-la, e cair dentro da área de jogo do adversário.

Art. 5º - As equipes trocarão de lado ao final de cada set; no set decisivo, a troca de lado ocorrerá quando um dos atletas atingir 5 (cinco) pontos.

Art. 6º - Em caso de W x O, o adversário terá o resultado convertido em 2 sets a 0 (9 a 0 em cada set) para efeito de pontuação.



Art. 7º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Parte III — Código Disciplinar e Normas Gerais

19. Código Disciplinar

19.1 Princípios Gerais

- Todos os participantes devem atuar com respeito, integridade e espírito esportivo durante as competições.
- É dever de cada atleta conhecer e cumprir o regulamento da modalidade em que estiver participando.

19.2 Conduta Irregular e Penalidades

- Infrações às regras da competição: caso um atleta ou equipe atue de forma irregular, contrariando as regras do regulamento específico da modalidade, a equipe poderá ser desclassificada da competição.
- Advertências e cartões: caso um atleta receba cartão (amarelo ou vermelho) por má conduta, atitude antidesportiva ou infração grave, deverá ajustar imediatamente sua postura, sob pena de penalidades mais severas.

19.3 Suspensão por Conduta Recorrente

Atleta que já tenha recebido cartão e continue a jogar de forma irregular será automaticamente suspenso da competição, ficando impedido de participar de qualquer outra modalidade da OLIENT.

19.4 Desclassificação por Conduta Grave

Atitudes de agressão, insultos ou qualquer comportamento que desrespeite árbitros, adversários, organizadores ou colegas resultarão na desclassificação imediata da equipe e na suspensão do atleta envolvido.

19.5 Apelações e Decisões Finais

- Decisões sobre desclassificações e suspensões são irrevogáveis e caberão exclusivamente à Comissão Organizadora.
- Em caso de dúvidas ou disputas, a decisão final será da Comissão Organizadora.

19.6 Considerações Finais



A OLIENT tem como propósito promover a integração, o respeito e o espírito de equipe. Infrações ao espírito esportivo não serão toleradas.

20. Normas Gerais

1. A participação nos jogos deverá ser proporcional entre todos os alunos da equipe.
2. **Caixas de som no Centro Esportivo serão permitidas somente a partir das 8h**, desde que o volume não atrapalhe as equipes adversárias nem o som principal do evento, e desde que o conteúdo musical não contenha letras ofensivas ou inapropriadas. Caso seja descumprida a norma, **o som será recolhido e entregue ao final da competição somente pelo responsável pelo aluno.**
3. É proibido levar coolers, caixas de isopor ou similares às dependências do evento.
4. Não é permitido permanecer sem camisa durante o evento, tampouco utilizar trajes curtos, de banho ou inadequados à finalidade do evento.
5. Os casos omissos serão julgados pelo comitê organizador, com a participação de professores e da coordenação pedagógica.
6. Não é permitida a prática de "subir nas costas" de outra pessoa, especialmente durante o desfile de abertura, sujeitando-se o infrator à aplicação de punição.

Obs.: somente poderão participar da OLIENT e permanecer nas dependências do colégio os alunos regularmente matriculados no Colégio Novos Tempos.



Parte IV — Regulamento da Gincana do Conhecimento

INFORMAÇÕES GERAIS:

Abertura do evento: 21/09 – segunda-feira – 19h - Local: Ginásio J. Maia

Obs.: A equipe deverá cantar o Hino Nacional Brasileiro com respeito e entusiasmo. O aluno que desrespeitar ou apresentar conduta inapropriada durante a execução do hino perderá 15.000 pts.

Período das Olimpíadas: 22/09 a 25/09.

Comissão Organizadora: DECOM e Equipe de Educação Física.

21. Apresentação e Desenvolvimento

A Gincana do Conhecimento é composta pelas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental à 3ª série do Ensino Médio, sendo cada turma uma equipe, com nome a ser definido pelos próprios alunos. A Gincana ocorre paralelamente aos jogos da OLIENT, com provas e tarefas relâmpago específicas, conforme estabelecido neste Regulamento.

As equipes deverão se organizar para participar simultaneamente dos jogos esportivos e da Gincana. Cada prova ou tarefa da Gincana recebe uma pontuação, que é somada às notas obtidas nos jogos disputados. Ao final do evento, a somatória de pontos determina o grande campeão da OLIENT — Gincana do Conhecimento.

22. Comunicação e Organização

- As notas oficiais e demais informações serão divulgadas pelo aplicativo e pelas redes sociais oficiais do colégio, sendo de responsabilidade de cada equipe o acompanhamento diário dessas comunicações.
- Cada equipe deverá indicar, no mínimo, um representante para participação na Gincana, não sendo obrigatória a participação de todas as turmas em todas as provas.
- Os professores líderes serão responsáveis pela fiel execução da Gincana do Conhecimento em sua turma, bem como por estimular a participação dos alunos em todas as provas.
- Serão avaliados, além do desempenho nas provas, o respeito às demais equipes, a obediência às instruções e o comprometimento com as tarefas propostas.

23. Provas e Tarefas

23.1 Camisa da Equipe

Cada turma poderá confeccionar uma camisa a ser utilizada na OLIENT, seguindo obrigatoriamente o padrão único de confecção estabelecido neste Regulamento (Padronização de Uniformes).

Obs.: a pontuação de 20.000 pts somente será computada se a equipe estiver utilizando a camisa durante a abertura do evento.

23.2 Bandeirão da Equipe

Critério	Pontuação
Confecção e uso da camisa na abertura do evento	20.000 pts
Bonificação — 1º lugar mais criativa (julgamento)	1.000 pts
Bonificação — 2º lugar mais criativa (julgamento)	500 pts
Bonificação — 3º lugar mais criativa (julgamento)	300 pts
Critério	Pontuação
Confecção e apresentação no desfile de abertura	5.000 pts
Bonificação — 1º lugar mais criativa (julgamento)	1.000 pts
Bonificação — 2º lugar mais criativa (julgamento)	500 pts
Bonificação — 3º lugar mais criativa (julgamento)	300 pts

Obs.: tamanho mínimo de 2 m de largura por 1,5 m de altura. A equipe que não se apresentar com, no mínimo, 50% dos alunos no desfile de abertura terá esta pontuação anulada.

23.3 Vídeo Estilo "TikTok"

1.0 - DESAFIO "DEUSES INVADIRAM O TIKTOK"

Cada turma deverá produzir 1 vídeo curto, no estilo TikTok/Reels, relacionado ao deus, deusa ou cidade definido(a) para a turma. A proposta é imaginar como esse personagem se comportaria nos dias atuais. O vídeo deverá apresentar referências às características, histórias, poderes, símbolos ou curiosidades do personagem escolhido, demonstrando conhecimento sobre o conteúdo estudado.

- REGRAS

- * 1 vídeo por turma;
- * Duração máxima de 30 segundos;
- * Uso obrigatório do uniforme diário ou da camisa oficial da Olimpíada;



- * O personagem ou tema da turma deve estar claramente representado;
- * É permitido utilizar acessórios e elementos de caracterização, desde que adequados ao ambiente escolar;
- * Humor, criatividade, atuação e edição são permitidos e incentivados;
- * Não serão permitidas cenas, falas ou conteúdos ofensivos, violentos, discriminatórios ou inadequados ao ambiente escolar;
- * Não serão permitidos insultos, injúrias, termos pejorativos, ridicularização ou qualquer representação que denigra, desrespeite ou ofenda a figura do deus, deusa ou personagem mitológico, considerando sua relevância cultural, histórica e/ou religiosa;
- * O vídeo deverá ser enviado pelo WhatsApp oficial do DECOM até dia 14/09 e após aprovação, postado nas redes sociais, marcando o @colegionovostemposcontagem.

PONTUAÇÃO

5.000 pontos por vídeo.

2.0 DESAFIO “EU ESCOLHO NOVOS TEMPOS”

Cada turma deverá produzir **1 vídeo curto, no estilo TikTok/Reels**, mostrando, de forma criativa e autêntica, **por que estudar no Colégio Novos Tempos faz parte da história de cada aluno**. A proposta é transformar os estudantes em protagonistas, apresentando momentos, experiências, espaços, projetos, amizades, aprendizagens e características que tornam o Colégio Novos Tempos especial.

O vídeo deverá transmitir a ideia de que **cada aluno vive uma experiência única e constrói, na escola, o seu próprio futuro**.

REGRAS

- **1 vídeo por turma;**
- Duração máxima de **30 segundos;**
- Uso obrigatório do **uniforme diário ou da camisa oficial da Olimpíada;**
- A turma deverá apresentar, de maneira criativa, **um motivo para escolher o Colégio Novos Tempos;**
- É permitido utilizar humor, atuação, transições, edição, coreografias, desafios, frases e tendências das redes sociais, desde que adequados ao ambiente escolar;



- O vídeo poderá explorar temas como **amizade, professores, aprendizagem, projetos, esporte, tecnologia, acolhimento, experiências, conquistas e momentos marcantes da vida escolar**;
- Não serão permitidos conteúdos ofensivos, discriminatórios, violentos ou inadequados ao ambiente escolar;
- O conteúdo deverá valorizar a imagem e a identidade do Colégio Novos Tempos;
- O vídeo deverá ser enviado pelo **WhatsApp oficial do DECOM até o dia 24/09**;
- **Após aprovação**, os vídeos poderão ser publicados nas redes sociais oficiais do Colégio, com marcação do **@colegionovostemposcontagem**.

PONTUAÇÃO

5.000 pontos por vídeo entregue e aprovado

23.4 Desfile Temático de Abertura

Critério	Pontuação
Desfile com adereço/traje alusivo ao tema (mín. 1 menino e 1 menina)	5.000 pts
Bonificação — 1º lugar mais criativo (julgamento)	1.000 pts
Bonificação — 2º lugar mais criativo (julgamento)	500 pts
Bonificação — 3º lugar mais criativo (julgamento)	300 pts

23.5 Presença no Desfile de Abertura

A turma que não comparecer ao desfile de abertura com, no mínimo, 50% de seus integrantes perderá 30.000 pts. Em caso de ausência total da turma, a perda será de 60.000 pts.

23.6 Pontuação das Modalidades Esportivas

As modalidades disputadas na OLIENT (exceto Dodgeball) serão pontuadas da seguinte forma:

Colocação	Pontuação
1º lugar	15.000 pts
2º lugar	5.000 pts

Obs.: a cada cartão vermelho recebido por um aluno, a turma perde 500 pts. Atos de indisciplina serão julgados pelo comitê organizador e poderão ser convertidos em cartão vermelho, sendo passíveis, ainda, de impactar a nota do conceito global da turma.

23.7 Grito de Guerra





A turma que criar e publicar nas redes sociais um "Grito de Guerra" pontuará 10.000 pts, desde que a publicação mencione o perfil oficial @colegionovostemposcontagem e esteja alinhada ao nome e ao tema da OLIENT.

24. Ação Social

Como parte da formação cidadã proposta pela OLIENT, as turmas poderão contribuir com uma campanha de arrecadação solidária, conforme o calendário a seguir:

Data	Prova	Pontuação
23/09	Doação de Lacs (Transformar em Cadeira de Rodas)	5.000 pts por Kg

25. Premiação Final da OLIENT — Gincana do Conhecimento

A turma que somar o maior número de pontos, considerando jogos esportivos e provas da Gincana, será declarada grande campeã da OLIENT e premiada com um passeio ao Sítio Jaguaratinga, em Betim/MG.

Em caso de empate, o critério de desempate seguirá, em ordem sucessiva:

1. Maior número de 1º lugares nos jogos da OLIENT;
2. Maior número de 2º lugares nos jogos da OLIENT;
3. Maior número de pontos obtidos na Gincana da OLIENT;
4. Sorteio.

26. Disposições Finais

Os casos omissos neste Regulamento serão julgados pelo comitê organizador da OLIENT.