



---

# V SEMANA CULTURAL 2018 REGULAMENTO

---



QUEM  
QUER  
MAIS  
QUER  
SIGMA

**Σ SIGMA**  
CENTRO EDUCACIONAL



## I. Definição

A Semana Cultural de 2018 será realizada nos dias 2 (ou 3) de julho, com ressalva em relação ao calendário que será proposto em função da Copa do Mundo, referente aos jogos do Brasil (conforme comunicado enviado aos responsáveis) e 4 de julho, das 7h30 às 12h10, para os alunos do Ensino Fundamental II. Os simulados do Ensino Fundamental serão realizados no dia 28 de junho, nos turnos matutino e vespertino.

Em todos os dias, APENAS alunos poderão frequentar o ambiente escolar e se envolver com as atividades e, para isso, será necessário apresentar a carteira estudantil, a entrada e a saída de aluno na escola fora do horário previsto para as atividades somente poderão ocorrer mediante apresentação de autorização **por escrito** do responsável.

## II. Divisões

Os alunos serão divididos em 2 classes:

- Classe A: 6º e 7º anos do Ensino Fundamental;
- Classe B: 8º e 9º anos do Ensino Fundamental;

## III. Participação

Deverão participar da Semana Cultural todos os alunos de cada turma. As ausências provocam perda de pontos para a turma, exceto se o aluno faltoso não puder participar por determinação da Direção da escola/Coordenação de segmento da escola.

- a) Em todos os dias, a turma deverá dirigir-se normalmente a sua sala de aula e um professor, orientadora ou estagiário fará a chamada às 7h30. Após começarão as atividades do dia, conforme a programação geral.
- b) Para cada atividade desenvolvida, a turma receberá uma pontuação, conforme disposto no regulamento específico. Será declarada vencedora a turma que, no final da Semana Cultural, totalizar maior número de pontos, dentro da sua classe, conforme o disposto no tópico II.
- c) Os alunos do turno vespertino que não puderem participar das atividades da manhã deverão apresentar justificativa escrita ao Serviço de Orientação até o dia 15 de junho, sexta-feira.
- d) O Serviço de Orientação organizará as turmas que tiverem número de alunos insuficiente.

## IV. Competição

A V Semana Cultural do Centro Educacional Sigma, unidade 606 Norte, será desenvolvida por meio das seguintes competições:

- Frequência, Disputa Científica, Simulado, caracterização (roupas e adereços), Gincana, Competições Esportivas, Xadrez, Espaço Cultural, Caracterização da Turma, Doação de Sangue, Arrecadação (donativos, roupas e brinquedos) e Atividade de Arte.
- Após a apresentação de todas as turmas, as pontuações atribuídas para cada quesito serão somadas e, então, classificadas em ordem decrescente de pontos, respeitando a seguinte tabela:



Tabela de Pontuação	
Colocação	Pontos
1ª	50
2ª	40
3ª	30
4ª	20
5ª	10
Demais colocadas	5

## V. Inscrições

- a) A turma deve inscrever **previamente** seus representantes para as seguintes competições:
- Disputa Científica: até quatro representantes;
  - Competições Esportivas: de acordo com o regulamento de cada modalidade;
  - Disputa Científica;
  - Xadrez;
  - Espaço Cultural;
  - Atividade de Artes.
- b) No dia 8 de junho, sexta-feira, deverão ser entregues para a Orientação todas as fichas devidamente preenchidas.

## VI. Frequência

- a) A cada dia, às 7h30, um professor, orientadora ou estagiário fará a chamada. **Não será atribuída presença para o aluno que estiver sem a caracterização da turma para a Semana Cultural.** A chamada será completada até as 7h35, à medida que alunos atrasados entrarem.
- b) Ao responder à chamada, o aluno receberá dois registros de participação, a cada dia.
- c) Se não responder à chamada ou estiver sem a caracterização completa, o aluno receberá dois registros de ausência.
- d) O aluno que chegar após a chamada ou que conseguir recompor a caracterização após a chamada deverá procurar a Orientação para justificar o atraso por escrito, ou para apresentar-se caracterizado. A Orientação fará o registro do ocorrido em formulário próprio. No caso de o aluno comunicar à Orientação sua chegada em atraso ou a recuperação da caracterização até as 10h do mesmo dia, ele recuperará um registro de participação para aquele dia.
- e) Não serão computadas as ausências do aluno que estiver suspenso ou que estiver representando a escola em algum evento ou por determinação da Direção/Coordenação do segmento.
- f) A turma inicia cada dia com 50 pontos de frequência; cada registro de ausência de aluno da turma, justificada ou não, implica retirada de um ponto da frequência da turma naquele dia. Cada registro de participação obtido nos moldes da alínea **d** equivale à devolução de um ponto retirado da turma, naquele dia.
- g) O aluno deverá apresentar, por escrito, **justificativa do responsável para cada um dos registros de ausência, acompanhada de atestado médico, se for o caso. Essa justificativa deverá ser entregue à Orientação até o dia 3 de agosto, sexta-feira. A justificativa desacompanhada de atestado médico será avaliada pela Orientação, que determinará se será aceita.**

Ordem crescente de quantidade de registros	
Colocação	Pontos
1 <sup>a</sup>	50
2 <sup>a</sup>	40
3 <sup>a</sup>	30
4 <sup>a</sup>	20
5 <sup>a</sup>	10
Demais colocadas	5

## VII. Simulado

- O Simulado é uma avaliação objetiva. Cada série terá uma avaliação específica, envolvendo conteúdos ministrados ao longo do semestre letivo.
- Deverão participar dos simulados todos os alunos de cada turma. As ausências provocam queda na média da turma, pois cada falta será contabilizada como nota zero.
- Os simulados serão realizados no dia 28 de junho (6<sup>o</sup>, 7<sup>o</sup> e 8<sup>o</sup> anos), quinta-feira, no turno regular, das 7h30 às 13h05, no matutino, e das 13h30 às 19h05, no turno vespertino, e no dia 23/6 (9<sup>o</sup> ano), sábado, das 7h30 às 12h, conforme lista de distribuição dos alunos. **Não haverá tolerância em caso de atraso.** Os alunos deverão trajar o uniforme completo da escola e portar a carteira estudantil.
- A caneta esferográfica de tinta preta é imprescindível para a realização da avaliação.
- Serão atribuídos nessa prova até 50 pontos, de acordo com a média da turma (soma das notas dos alunos/n<sup>o</sup> de alunos da turma). O resultado impresso com o desempenho da turma será entregue ao representante.

## VIII. Disputa Científica

- Cada turma inscreverá quatro representantes.
- A prova será realizada nos dias 2 (ou 3) e 4 de julho, das 8h30 às 12h, conforme o cronograma a seguir.

Cronograma de realização das tarefas	
2 ou 3/7	8 <sup>o</sup> e 9 <sup>o</sup> ano
4/7	6 <sup>o</sup> e 7 <sup>o</sup> ano

- A Disputa Científica será realizada no pátio da Educação Infantil.
- Serão atribuídos, de acordo com a realização de cada tarefa em tempo hábil e considerando a qualidade da resolução das tarefas, 50 pontos, no máximo.
- A resolução das tarefas desta prova será feita em conjunto pelos representantes da turma (apenas os quatro inscritos). As tarefas podem ser teóricas ou experimentais sobre o conteúdo abordado em cada série.
- Serão 5 tarefas para cada série, com o valor máximo de 10 pontos para cada uma, conforme a tabela a seguir:

<b>Tabela de Pontuação (cada tarefa da Disputa Científica)</b>	
<b>Colocação</b>	<b>Pontos</b>
1ª	10
2ª	8
3ª	6
4ª	4
5ª	2
Demais colocadas	5

- g) Após a realização de todas as tarefas, as pontuações de cada turma nas tarefas serão somadas e, então, classificadas em ordem decrescente de pontos, respeitando a seguinte tabela:

<b>Tabela de Pontuação (cada tarefa da Disputa Científica)</b>	
<b>Colocação</b>	<b>Pontos</b>
1ª	50
2ª	40
3ª	30
4ª	20
5ª	10
Demais colocadas	5

- h) Equipes que não apresentarem seus representantes para as tarefas ficarão com nota zero na prova.

## **IX. Espaço Cultural**

- Os alunos disporão de um palco com serviço de som e tomadas. A turma poderá usar o número de alunos que julgar necessário; só poderão participar da apresentação alunos da turma com trabalhos feitos por eles mesmos.
- No primeiro dia, as apresentações acontecerão a partir das 8h30, após o desfile de abertura. Nos demais dias, o palco deverá estar pronto para a primeira apresentação às 8h. Cada turma terá um tempo máximo de 10 minutos e mínimo de 5 minutos para a apresentação.
- O horário de apresentação será sorteado no dia 14 de junho, quinta-feira, às 13h30, em reunião com o professor responsável. Um representante de cada turma deverá participar dessa reunião. Nela, deverá ser entregue ao responsável pelo Espaço Cultural um roteiro básico da apresentação com a descrição de cada cena.
- Os pedidos de permuta de horário de apresentação entre as turmas serão feitos em formulários próprios, fornecidos e recebidos pelo professor responsável, impreterivelmente, até o dia 21 de junho, quinta-feira.
- Não serão permitidas apresentações que envolvam risco físico para os participantes, tais como içamento, saltos de estruturas elevadas e lutas com objetos pontiagudos. Caso a turma insista nessas atividades, a Comissão Julgadora anulará a apresentação desta.
- A Comissão Julgadora atribuirá uma nota de 0 a 50 (zero a cinquenta) para a apresentação. Para tanto, considerar-se-ão:
  - caracterização (roupas e adereços) – 0 a 10 pontos;
  - valor artístico – 0 a 10 pontos;
  - criatividade – 0 a 10 pontos;
  - harmonia – 0 a 10 pontos;
  - adequação ao tema da Semana Cultural – 0 a 10 pontos.

- g) Após a apresentação de todas as turmas, as pontuações atribuídas para cada quesito serão somadas e, então, classificadas em ordem decrescente de pontos, respeitando a seguinte tabela:

Tabela de Pontuação	
Colocação	Pontos
1ª	50
2ª	40
3ª	30
4ª	20
5ª	10
Demais colocadas	5

## X. Gincana

### Torcida mais animada

A gincana contará com a prova da torcida mais animada. Cada turma deverá organizar a sua torcida, com grito de guerra e coreografia. O grito de guerra não pode conter palavras chulas, ofensas à direção, orientação, professores ou outras turmas. Cada turma deverá entregar o seu grito de guerra até o dia 21 de junho, quinta-feira, das 7h30 às 13h05 ou das 13h30 às 19h05, para a Orientação Educacional. As turmas que não entregarem o grito de guerra no prazo estipulado estarão automaticamente desclassificadas dessa prova. No dia da gincana da respectiva série, no momento adequado, cada turma será chamada para apresentar seu grito de guerra. Cada turma deverá se apresentar em um tempo mínimo de 3 minutos e máximo de 5 minutos. Cada turma poderá usar qualquer instrumento autorizado pelo regulamento da V Semana Cultural de 2018.

### Desfile de Abertura

- A Semana Cultural de 2018 será oficialmente aberta com um desfile de alunos de todas as turmas.
- Cada turma deverá apresentar, para o desfile, quatro alunos, um deles portando uma placa de identificação da turma, e os outros três representando, por meio de alegorias, assuntos relacionados ao tema da Semana Cultural **Vai ter Copa: o que te encanta?**
- Os alunos representantes de cada turma para o desfile deverão se apresentar às 7h30, em local a ser estabelecido pela coordenação da Semana Cultural (os alunos escolhidos pela turma para o desfile terão as faltas justificadas pelos professores de Educação Física).
- Cronograma:
  - Concentração: às 7h30.
  - Execução do Hino Nacional Brasileiro, com o hasteamento de bandeiras.
  - Abertura oficial pelo(a) diretor(a) da unidade.
  - Início das atividades no 1º dia: às 8h30.
- O desfile de abertura da Semana Cultural contará como uma das tarefas da gincana, de acordo com os seguintes quesitos: originalidade, adereços e número de participantes. Se a turma atender a todos os quesitos, a tarefa terá sido cumprida. Caso contrário, a turma fica sem a participação nessa prova.

- a) Exceto o desfile de abertura, as tarefas da Gincana serão realizadas na quadra da Educação Infantil, localizada ao lado da Cantina da escola.
- b) Início das atividades ocorrerá às 9h, quando será exigida a presença de um representante da turma para o recebimento das tarefas.
- c) As competições entre as equipes obedecerão ao seguinte calendário:

Cronograma de realização das tarefas	
2 ou 3/7	6º e 7º ano
4/7	8º e 9º ano

- d) Os organizadores da Gincana poderão informar, na véspera, tarefas que se refiram, eventualmente, a objetos que devam ser trazidos de casa. Nenhuma tarefa exigirá que os participantes deixem o ambiente escolar.
- e) Serão observadas provas em relação ao tema da Semana Cultural de 2018.

Pontuação da Gincana	
Colocação	Pontos
1ª	50
2ª	40
3ª	30
4ª	20
5ª	10
Demais colocadas	5

## XI. Xadrez

- a) Cada equipe poderá ter dois enxadristas, que podem revezar-se durante a competição, sendo proibido fazê-lo durante a partida.
- b) Cada participante deve trazer um tabuleiro com as respectivas peças. Faltar a qualquer partida acarretará derrota por ausência, independentemente dos motivos.
- c) A competição se dará nos dias 2 (ou 3) e 4 de julho (das 8h30 às 12h10).
- d) A competição se realizará em concordância com regras da FIDE (Federação Internacional de Xadrez), havendo procedimentos próprios ao torneio, os quais serão explicitados no 1º dia da competição.
- e) Para o Ensino Fundamental, o Xadrez entrará como prova integrante das Competições Esportivas.
- f) Após a realização de todas as etapas, será atribuída à competição de Xadrez a seguinte pontuação:

Pontuação do Xadrez	
Colocação	Pontos
1ª	50
2ª	40
3ª	30
4ª	20
5ª	10
Demais colocadas	5

## XII. Caracterização da Turma

- a) A caracterização da turma, constituída exclusivamente de uma camiseta em qualquer cor, deverá estar de acordo com as normas da escola e com o tema proposto pela Comissão Organizadora.

Tema: **Vai ter Copa: o que te encanta?**

A caracterização não deverá conter alusões ao uso de drogas e/ou armas, referências a pessoas públicas, motivos pornográficos ou religiosos.

**As camisetas podem ostentar sinais, textos e marcas de patrocinadores, desde que não se refiram ou façam alusão a partidos políticos, a candidatos a cargos eletivos, a fabricantes ou distribuidores de produtos cuja venda é proibida para menores de idade ou a outras escolas e cursos. O descumprimento dessas limitações implicará perda de pontos, podendo inclusive, desclassificar a turma da Semana Cultural de 2018.**

- b) As turmas deverão apresentar, até o dia 25 de maio, sexta-feira, a arte-final da camiseta, para prévia verificação, sendo da competência da Coordenação de segmento a liberação para a impressão. Em caso de inadequação, a Comissão estipulará outra data-limite, para a apresentação de nova arte-final. Cada prazo que não for cumprido implicará perda de 5 pontos.
- c) A arte-final proposta para a camiseta de cada turma deverá ser entregue dentro de um envelope, em papel de formato A4, às orientadoras da turma.

**A arte-final apresentada NÃO será devolvida.**

- d) A camiseta da turma terá de apresentar impressa, em **ambas as mangas**, a identificação da turma, que deve seguir os moldes do *layout* abaixo, com 7 cm de comprimento, na maior extensão. O Centro Educacional Sigma disponibilizará em seu *site* ([www.sigmadf.com.br](http://www.sigmadf.com.br)), para *download*, um arquivo digital do símbolo, que deve ser editado antes de ser encaminhado à impressão nas camisetas, de modo a apresentar a identificação da série e turma (isto é, onde aparece "3º ZT", devem aparecer a numeração, a letra identificadora e o turno de cada turma).



- e) Não há necessidade de a camiseta estampar um *slogan*, uma frase, ou uma referência qualquer à letra que denomina a turma. Contudo, é essencial que a ideia transmitida (apenas pela camiseta) esteja de acordo com o tema do evento.
- f) O restante da vestimenta deve ser bermuda/*short* da escola, calças compridas, *legging* da escola ou preta.
- g) Serão atribuídos 50 pontos, no máximo, à caracterização, assim distribuídos:  
20 pontos referem-se à:
- Criatividade: 0 a 5.
  - Originalidade: 0 a 5.
  - Expressividade: 0 a 5.
  - Acabamento: 0 a 5.
  - Adequação ao tema: 0 a 5.



A avaliação desses itens levará em conta apenas a camiseta. O uso individual ou coletivo de acessórios (capa, chapéu, boné, maquiagem, colete, pulseira) é livre; não pode haver alusão a comportamento violento, e os adereços não podem representar armas ou qualquer artefato inadequado para o ambiente escolar. Caso a caracterização dependa desses acessórios, a pontuação será prejudicada.

- 10 pontos para cada dia de evento, desde que todos os alunos da turma estejam, ao final da chamada (7h35), completa e adequadamente caracterizados. Cada aluno flagrado, a qualquer momento, sem a caracterização ou com a camiseta adulterada (desfiada, desbotada) implicará perda de 5 pontos para a turma.
- Após o término da Semana Cultural, os pontos da caracterização serão somados e as turmas serão classificadas em ordem decrescente de pontos, de acordo com a tabela a seguir:

Pontuação da Caracterização	
Colocação	Pontos
1 <sup>a</sup>	50
2 <sup>a</sup>	40
3 <sup>a</sup>	30
4 <sup>a</sup>	20
5 <sup>a</sup>	10
Demais colocadas	5

- h) Apenas os alunos da turma poderão trajar a respectiva camiseta e participar das atividades. Em caso de flagrante da presença de pessoas que não pertençam à turma usando a camiseta que a caracteriza ou acompanhando um aluno da escola ou envolvendo-se com as atividades, a turma poderá perder **todos** os pontos relativos ao item “caracterização”.
- i) As turmas entregarão, na manhã do dia 2 (ou 3) de julho, segunda-feira (ou terça-feira), até as 12h10, uma camiseta na sala da Orientação Educacional. Apenas a camiseta será avaliada. O não cumprimento do prazo poderá implicar perda de até 5 pontos.
- j) Não poderão participar de quaisquer atividades os membros da turma que não estiverem devidamente caracterizados.
- k) Visando ao conforto sonoro da coletividade, são proibidos instrumentos ou artefatos de quaisquer tipos, capazes de produzir ruídos ou sons de intensidade excessiva, como megafones, buzinas hidráulicas, cornetas e assemelhados (como vuvuzela, *fun horn*, cornetão, buzina de ar, dentre outros). Estão liberados instrumentos de percussão e **PROIBIDOS** instrumentos assemelhados, como latas de tinta, panelas, dentre outros. A coordenação da Semana Cultural e o Serviço de Orientação poderão reter, durante todo o período da Semana Cultural, objetos que firam esta norma.

### XIII. Competições Esportivas

- a) Cada turma constituirá duas equipes, uma masculina e uma feminina por modalidade, totalizando 6 equipes (duas coletivas e o tênis de mesa). As equipes só poderão ser formadas por jogadores da mesma turma, salvo autorização em contrário da Comissão Organizadora.
- b) Durante a competição, as equipes terão de estar uniformizadas. Será obrigatório o uso de uniforme completo, composto das seguintes peças:

- b1) *short*, bermuda, calça *legging* PRETA ou calça de agasalho obrigatório do uniforme da escola adequadas para o esporte, não necessariamente idênticos. Não serão permitidos tecidos como brim, *jeans* e assemelhados;
- b2) camisas numeradas e idênticas. Não será permitido o uso de coletes como uniforme oficial, mesmo que estejam numerados;
- b3) tênis e meia.
- b4) O professor coordenador da quadra poderá emprestar um conjunto de coletes a uma das equipes, se, a seu juízo, os uniformes das duas equipes apresentarem as mesmas cores, de modo a provocar confusão entre os atletas.
- b5) Será permitido o uso da camiseta da turma (usada na caracterização) para os jogos esportivos, desde que se apresentem numeradas e pintadas. O número deverá ter altura mínima de 15 cm. Neste caso, não serão aceitos números pintados com caneta hidrográfica nem esferográfica, nem confeccionados com fita adesiva, fita crepe, esparadrapo e afins.
- b6) **Os uniformes dos times serão utilizados apenas durante os jogos**, sendo vedada a circulação de alunos trajados com eles em quaisquer áreas que não sejam as das quadras, ressalvado o caso das turmas que usam o mesmo uniforme da caracterização, acrescido de numeração.
- b7) O uniforme usado nas competições esportivas tem de seguir o que está estabelecido em “Caracterização da turma”, alínea a: não deverá conter alusões ao uso de drogas, referências a pessoas públicas, motivos pornográficos ou motivos religiosos. As camisetas podem ostentar sinais, textos e marcas de patrocinadores, desde que não se refiram ou façam alusão a partidos políticos, a candidatos a cargos eletivos, a fabricantes ou distribuidores de produtos cuja venda é proibida para menores de idade ou a outras escolas e cursos. O descumprimento dessas limitações implicará a perda de pontos, desclassificar da Semana Cultural de 2018.
- b8) É recomendável que os jogadores não usem, durante as partidas, brincos, anéis, colares, *piercings* ou qualquer outro objeto que, a juízo do árbitro ou do professor responsável, coloque em risco os demais atletas. Caso não seja possível a retirada desses objetos, eles deverão ser cobertos por esparadrapo.
- b9) As unhas dos atletas de handebol, de basquetebol e de futsal deverão estar muito bem aparadas, a juízo do árbitro ou do professor responsável.
- b10) O descumprimento dessas normas poderá acarretar a desclassificação da equipe e consequente perda da partida.
- c) Ao optar por tomar parte em qualquer competição esportiva, o aluno tem a obrigação de conhecer as regras oficiais do esporte em que está inscrito.
- d) Os jogadores deverão obedecer às regras oficiais da modalidade e, em caso de empate, será obedecido o regulamento específico de cada modalidade da Semana Cultural.

Tabela de Modalidades								
Unidades	Asa Sul - 912		Asa Norte - 910		Águas Claras		L2 Norte	
Ano/Série	Masc	Fem	Masc	Fem	Masc	Fem	Masc	Fem
6º	Tênis de Mesa Futsal Handebol	Tênis de Mesa Futsal Handebol	Tênis de Mesa Futsal Queimada	Tênis de Mesa Futsal Queimada	Tênis de Mesa Futsal Queimada	Tênis de Mesa Futsal Queimada	Tênis de Mesa Futsal Queimada	Tênis de Mesa Futsal Queimada
7º	Tênis de Mesa Handebol Futsal	Tênis de Mesa Handebol Queimada	Tênis de Mesa Handebol Futsal	Tênis de Mesa Handebol Queimada	Tênis de Mesa Handebol Futsal	Tênis de Mesa Handebol Queimada	Tênis de Mesa Handebol Futsal	Tênis de Mesa Handebol Queimada
8º	Tênis de Mesa Basquetebol Futsal	Tênis de Mesa Basquetebol Handebol	Tênis de Mesa Basquetebol Futsal	Tênis de Mesa Basquetebol Handebol	Tênis de Mesa Futsal Basquetebol	Tênis de Mesa Handebol Basquetebol	Tênis de Mesa Voleibol Futsal	Tênis de Mesa Voleibol Queimada
9º	Tênis de Mesa Voleibol Futsal	Tênis de Mesa Voleibol Handebol	Tênis de Mesa Voleibol Futsal	Tênis de Mesa Voleibol Handebol	Tênis de Mesa Voleibol Futsal	Tênis de Mesa Voleibol Handebol	Tênis de Mesa Voleibol Futsal	Tênis de Mesa Voleibol Queimada
1ª	Tênis de Mesa Futsal Handebol	Tênis de Mesa Handebol Voleibol	Tênis de Mesa Futsal Basquetebol	Tênis de Mesa Voleibol Handebol	Tênis de Mesa Basquetebol Futsal	Tênis de Mesa Queimada Voleibol	-	-
2ª	Tênis de Mesa Futsal Basquetebol	Tênis de Mesa Basquetebol Voleibol	Tênis de Mesa Futsal Basquetebol	Tênis de Mesa Voleibol Handebol	Tênis de Mesa Futsal Handebol	Tênis de Mesa Handebol Queimada	-	-
3ª	Tênis de Mesa Futsal Basquetebol	Tênis de Mesa Handebol Futsal	Tênis de Mesa Futsal Voleibol	Tênis de Mesa Handebol Voleibol	Tênis de Mesa Voleibol Futsal	Tênis de Mesa Handebol Voleibol	-	-

- e) **A pontuação da competição de Xadrez será vinculada às competições esportivas (para o Ensino Fundamental).**
- f) Os casos omissos referentes às competições esportivas serão julgados pela Comissão Organizadora.

#### Futsal

- Número mínimo de atletas por equipe: 5.
- Número máximo de atletas por equipe: 10.
- A partida terá dois tempos, com duração de 10 minutos corridos cada um. Os jogos para os 6<sup>os</sup> anos terão duração de 15' corridos.
- Em caso de empate, serão cobradas penalidades máximas alternadas, até que se defina um vencedor, no sistema de eliminatória simples.
- Na fase eliminatória, no sistema de chaves, haverá cobrança de penalidades no caso de empate.
- Serão observadas as demais regras oficiais da modalidade.

### Handebol

- Número mínimo de atletas por equipe: 7.
- Número máximo de atletas por equipe: 12.
- A partida terá dois tempos, com duração de 10 minutos corridos cada um.
- Em caso de empate, serão cobrados tiros de 7 metros alternados até que se defina um vencedor.
- Serão observadas as demais regras oficiais da modalidade.

### Voleibol

- Número mínimo de atletas por equipe: 6.
- Número máximo de atletas por equipe: 12.
- A partida terá um *set* de 25 pontos.
- Haverá troca de lado na quadra quando uma equipe atingir 13 pontos.
- Serão observadas as demais regras oficiais da modalidade.
- O jogo final será disputado em melhor de 3 *sets* de 15 pontos.
- Será observada sempre a diferença final de dois pontos para o término do *set*.

### Tênis de Mesa

- Número de atletas por turma: 4 (2 atletas no gênero masculino e 2 atletas no gênero feminino).
- A partida deverá ser jogada em melhores de 3 *sets* de 11 pontos. Havendo empate em 10 × 10, o *set* termina com a diferença de dois pontos para qualquer um dos jogadores, que terão de sacar apenas uma vez até o final do jogo.
- Haverá troca de saque a cada 2 saques do adversário de forma direta.
- Haverá troca de lado quando um dos adversários atingir o fechamento do *set*.

### Queimada

- A modalidade de Queimada será regida pelas disposições deste Regulamento, válido para o corrente ano, adaptadas ao contexto dos jogos e da unidade.
- Os times deverão ser compostos por, no mínimo 5, e, no máximo, 15 jogadores.
- As equipes que iniciarem a partida com menos de 10 jogadores terão “vidas”, que, obrigatoriamente, deverão ser utilizadas pelos primeiros queimados. A turma que não tiver, em sua composição, quantidade de alunas(os) suficiente, deverá definir antecipadamente (antes do jogo) quais alunas(os) utilizarão a(s) vida(s). Os respectivos alunos terão o nome repetido na súmula para que haja igualdade no número entre as equipes em disputa. A repetição do nome estará acrescida do código “VIDA”.
- As partidas terão duração de 15 minutos, sendo 2 tempos de 7 minutos e 30 segundos. Cada equipe terá direito a uma única “troca de sangue”, devendo ser utilizada antes que o jogador se dirija à área dos queimados, sendo a bola lançada pelo substituto.

- No início do jogo, deverá ficar um jogador na área dos queimados, sendo esse denominado “cruza”, que também terá direito de queimar.
- Será realizado sorteio (par ou ímpar) para a escolha inicial do campo das equipes; quando a metade dos componentes de uma das equipes for queimada, será efetuada a troca de campo.
- Assim que o primeiro jogador for queimado (depois de utilizadas todas as vidas), o cruza deverá retornar à área de jogo dos não queimados.
- Caso a bola saia pelas laterais da quadra (área neutra), a posse será da equipe que pegar a bola, não podendo ser lançada dessa área neutra, devendo ser jogada somente de dentro do próprio campo.
- Caso a bola saia pela linha de fundo ou do campo dos queimados ou bata em obstáculos e retorne ao campo de jogo, a bola será da equipe de onde a bola parou.
- No caso de a bola bater em um jogador queimado e voltar à quadra adversária, estará em jogo normalmente.
- O aluno recém-queimado que conseguir, no seu primeiro lançamento, queimar um integrante da equipe adversária retornará ao campo dos vivos.
- Será considerada vencedora a equipe que queimar mais adversários ao término dos 15 minutos, ou tiver queimado todos os jogadores.
- O último jogador queimado não terá o direito de queimar para voltar, tendo, assim, terminado o jogo.
- Os jogadores deverão obedecer a sua área de jogo e a invasão da área do adversário ocasionará a perda da posse de bola.
- Não será permitido o arremesso de bola “rodada”.
- A cada arremesso, apenas um jogador poderá ser queimado; caso a bola bata em dois ou mais jogadores e tenha contato com o chão/parede/grade, será dado como queimado o último em que a bola tocou. Para se concretizar a queima, é necessário que, após tocar no adversário, a bola tenha contato direto com o chão/parede/grade. Caso contrário, o jogador atingido estará “salvo”.
- Considera-se queimado o jogador atingido pela bola em qualquer parte do corpo, inclusive cabelos e roupas, além do subsequente contato da bola com o chão/parede/grade.
- Agressões físicas ou verbais ou atitudes antidesportivas serão punidas com cartão vermelho e levarão à expulsão do jogador, não podendo o aluno permanecer em quadra.

#### **Critérios de desempate para queimada**

1. Realização de uma prorrogação normal de 3 minutos.
2. Realização de uma prorrogação especial de 2 minutos, de forma que, ao primeiro aluno queimado de qualquer uma das equipes, o jogo se encerra.
3. Caso haja punição para alguma das equipes, a outra equipe é declarada vencedora. Se não houver punição, a prorrogação especial continua até que algum(a) aluno(a) seja queimado(a).
  - a) As disputas serão em sistema de eliminatória simples ou por chaves (para as modalidades coletivas). Para as modalidades individuais, as disputas serão sempre eliminatória simples. As chaves serão determinadas por sorteio, no **dia 15 de maio, terça-feira, às 15h**. Caso seja necessário, as equipes farão mais de um jogo por dia. Se houver necessidade, as partidas poderão ocorrer no período da tarde.

- b) A exclusão de um aluno pelos árbitros ou pelo professor coordenador de quadra, por atitude de agressão, desrespeito (atitude antiesportiva) e/ou cartão vermelho ou equivalente, implicará perda de **5 pontos** para a equipe. A eventual exclusão do aluno da competição será objeto de avaliação da Comissão Organizadora. Essas penalidades podem ser estendidas, a critério da Comissão Organizadora, até toda a pontuação.
- b1) Havendo constatação de qualquer atitude antiesportiva, de agressão, de desrespeito pela torcida, a juízo dos árbitros ou dos professores coordenadores de quadra, a turma responsável será punida com a perda de, no mínimo, 5 pontos.
- b2) Os alunos que receberem cartão vermelho ou forem desqualificados de forma direta, em uma partida, estarão automaticamente excluídos da partida seguinte.
- c) Qualquer dúvida em relação ao regulamento ou às regras poderá ser esclarecida pelos professores de Educação Física.
- d) Cada modalidade de cada um dos gêneros vale até 20 pontos. Pela participação em todas as partidas de que deve participar, cada equipe de uma dada modalidade obtém 5 pontos, além da pontuação destinada à modalidade, que será distribuída conforme discriminado a seguir:

Pontuação para cada modalidade e gênero	
Colocação	Pontos
1 <sup>a</sup>	20
2 <sup>a</sup>	15
3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>	10
5 <sup>a</sup> a 9 <sup>a</sup>	5
Participação em todas as partidas	5

- e) Qualquer equipe que tiver perdido um jogo por ausência, em qualquer modalidade e em qualquer etapa da competição, receberá zero ponto na modalidade.
- f) Para composição do resultado da etapa Competição Esportiva, serão somados todos os pontos obtidos em todas as modalidades e em todos os gêneros disputados pelas turmas. Após efetuado esse cálculo, as turmas serão classificadas em ordem decrescente de nota, sendo atribuída à Competição Esportiva a seguinte pontuação:

Pontuação da Competição Esportiva	
Colocação	Pontos
1 <sup>a</sup>	50
2 <sup>a</sup>	40
3 <sup>a</sup>	30
4 <sup>a</sup>	20
5 <sup>a</sup>	10
Demais colocadas	5

#### XIV. Doação de Sangue

- a) Cada turma deverá providenciar pessoas que se disponham a doar sangue. São válidos comprovantes de doação relativos ao período entre 28 de maio de 2018 e 2 ou 3 de julho de 2018, emitidos por qualquer instituição especializada de Brasília.
- b) No dia 4 de julho de 2018, das 9h às 12h, um aluno representante da turma deverá entregar, na Secretaria, comprovantes de doação, carimbados e assinados em nome da instituição coletora.
- c) **Não terá validade documento de crédito de sangue ou reprodução de comprovante de doação em fotocópia autenticada.**
- d) Após a Semana Cultural, os interessados poderão resgatar os originais na Secretaria da Escola.

- e) A pontuação será atribuída à turma, segundo a quantidade de doadores, de acordo com as seguintes tabelas:

Ensino Fundamental	Quantidade de doadores	Pontos
	3	50
	2	40
	1	30
	0	0

## XV. Arrecadação de Donativos

Todas as turmas do Ensino Fundamental devem entregar seus donativos, de acordo com cronograma a seguir.

Cronograma de Entrega de Donativos		
Dia	Ano	Horário
2 ou 3/7	6º ano	8h30 às 12h
4/7	7º ano	8h às 10h
4/7	8º ano	10h às 12h
4/7	9º ano	10h às 12h

Será autorizada a permanência de um aluno(a) da turma durante a entrega dos donativos, que deverá apresentar-se ao coordenador para validar sua presença no dia.

As turmas que não conseguirem entregar a totalidade dos donativos no horário a elas reservado terão das 13h às 14h do dia 4/7, quarta-feira, para fazê-lo, obedecendo à ordem de chegada. As turmas que estiverem fora do momento previsto e/ou entregando complementos estarão sujeitas a aguardar uma disponibilidade.

### Alimentos e Higiene Pessoal

- Deverão ser entregues em embalagens fechadas, em tipo e quantidade discriminados abaixo.
- Caso a equipe doe algo não constante da lista, será considerada doação voluntária e não entrará na contagem dos pontos.
- A equipe receberá 30 pontos ao entregar todos os itens pedidos na lista a seguir.

<b>Tabela de arrecadação de alimentos/itens para higiene pessoal</b>			
<b>Relação dos alimentos/itens para higiene pessoal</b>	<b>Quantidade de alunos <math>10 \leq N_A \leq 20</math></b>	<b>Quantidade de alunos <math>21 \leq N_A \leq 30</math></b>	<b>Quantidade de alunos <math>N_A \geq 31</math></b>
Arroz (kg)	30	40	50
Feijão (kg)	20	25	30
Macarrão (kg)	15	20	25
Leite em Pó (latas)	3	4	5
Óleo (litro)	6	8	10
Milharina (pacotes)	8	12	15
Açúcar (kg)	20	25	30
Fubá (kg)	13	17	20
Farinha de Mandioca (kg)	13	17	20
Café (kg)	3	4	5
Sal (kg)	3	4	5
Sabonete de 90 g (unidades)	13	17	20
Creme dental de 90 g (unidades)	13	17	20

$N_A$  = número de alunos na turma

- d) O aluno responsável pelos donativos de sua turma terá de conferir o recibo na hora da entrega. Não serão aceitas reclamações, em hipótese alguma, após a entrega do recibo.
- e) Será atribuída a pontuação ZERO para a turma que não concluir a entrega mínima dos itens dos respectivos intervalos.

#### **Roupas**

- a) Serão aceitas roupas de qualquer tipo, em bom estado de uso, exceto peças íntimas e meias.
- b) As roupas devem ser embaladas em sacos plásticos (roupas de adultos em saco preto e roupas de crianças em saco azul) com 10 peças em cada saco.
- c) Não serão aceitas roupas sujas e/ou rasgadas.
- d) A equipe receberá 10 pontos se entregar a quantidade mínima estipulada na tabela abaixo.

#### **Brinquedos**

- a) Os brinquedos devem estar completos e em perfeito estado de uso. Brinquedos do tipo jogo devem ser entregues acondicionados em sacos plásticos. Não serão aceitos brinquedos que incitem a violência (armas, espadas, estilingues...). Fica a critério dos professores Marcelo e Humberto a validação dos brinquedos.
- b) A equipe receberá 10 pontos se trazer a quantidade mínima estipulada na tabela abaixo.

Segue tabela de distribuição dos donativos de roupa e brinquedo:

<b>Tabela de arrecadação de roupas/brinquedos</b>			
<b>RELAÇÃO DOS ALIMENTOS</b>	<b>Quantidade de alunos <math>10 \leq N_A \leq 20</math></b>	<b>Quantidade de alunos <math>21 \leq N_A \leq 30</math></b>	<b>Quantidade de alunos <math>N_A \geq 31</math></b>
<b>Roupas</b>	<b>80</b>	<b>120</b>	<b>160</b>
<b>Brinquedos</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>



## Entrega dos Donativos

- a) Os donativos serão entregues a entidades beneficentes cadastradas junto à escola.

## XVI. Arte

### ENSINO FUNDAMENTAL II – 6º, 7º, 8º E 9º ANOS

#### PRODUÇÃO DE PAINEL ARTÍSTICO NO FORMATO DE GRAFITE

- a) A atividade poderá ser realizada por um ou até três alunos.
- b) Todas as turmas do Ensino Fundamental devem comparecer, a partir das 8h30, ao local estipulado pela coordenação para a confecção dos painéis.
- c) O(s) aluno(s) poderá(ão) entrar após o início do tempo destinado para a realização, assim como, sair antes do término do tempo destinado à produção da composição visual.
- d) Não será permitido troca de aluno no decorrer do tempo da produção. Em caso de necessidade de saída da sala da realização da pintura, não será permitido seu retorno, exceto saídas para ida ao banheiro e/ou para beber água.
- e) Técnica básica de composição: pintura em forma de grafite.
- f) A temática geradora da composição visual deve atender ao tema da Semana Cultural.
- g) Será responsabilidade do aluno a aquisição dos materiais a serem usados, tais como tinta acrílica em pote nas cores necessárias, rolinho de espuma, pincel chato largo ou trincha (pincel chato mais largo), cola líquida branca, tesoura, papéis coloridos (em caso de necessidade de enriquecimento da composição visual com uso de colagem).
- h) Os alunos deverão fazer painéis pintados sobre o suporte de papel pardo no tamanho de 1,50 m. A aquisição do material para suporte da composição visual será de responsabilidade da escola.
- i) Os alunos poderão se inspirar em grafites dos seguintes grafiteiros brasileiros: Gêmeos, Eduardo Kobra, Zezão, Alex Senna, Binho Ribeiro, Nunca (Francisco Rodrigues da Silva), Speto, Crânio; e dos seguintes grafiteiros estrangeiros: Banksy, Arys, Belin, Eric Grohe, Trans, Smug, Keith Haring etc.
- j) O aluno poderá pesquisar sobre os artistas e suas obras, com antecedência à data da produção. Poderá eleger um dos artistas e uma de suas obras para servir de inspiração para a produção do painel de pintura, Lembrando-se que a cópia pela cópia não demonstra o potencial criativo. A releitura poderá ser feita, desde que sejam apresentadas interferências claras e criativas na composição visual.
- k) O aluno terá 3 horas para a produção da composição visual.
- l) Poderá ser feito com antecedência um esboço de sua ideia. Nesse caso, o aluno deve apresentar ao professor orientador, presente em sala, o seu esboço elaborado em papel e não na tela do celular.
- m) Será expressamente proibido o uso de celular durante a realização da composição visual. Em caso de uso, o aluno poderá perder pontuação no valor de 50% do valor total da nota conquistada na atividade.

- n) A composição visual deve apresentar harmonia entre as cores, clareza na figuração, uso adequado do espaço de forma equilibrada; deve-se evitar painel visivelmente mal acabado, já que o resultado visual, ou seja, o acabamento, será avaliado.
- o) Todo suporte, ou seja, o local em que será realizada a composição visual, deve ser pintado e não deve ser deixado parte do fundo sem cobertura da tinta e/ou da colagem.
- p) Os alunos não devem pedir aos colegas de outra turma material emprestado, portanto, os que se dispuserem a fazer a composição visual devem se organizar com antecedência quanto à aquisição do material de uso.
- q) O painel poderá ser confeccionado com stencil, ou seja, molde elaborado com antecedência, recortado em papelão, com a imagem das figuras que serão pintadas.
- r) Não poderá ser usada, de forma alguma, a tinta em *spray*, ou seja, o Jet.
- s) As turmas serão classificadas em ordem decrescente de nota, sendo atribuída à Produção do Painel Artístico a seguinte pontuação:

Ensino Fundamental	Pontuação da Produção do Painel Artístico	
	Colocação	Pontos
	1 <sup>a</sup>	50
	2 <sup>a</sup>	40
	3 <sup>a</sup>	30
	4 <sup>a</sup>	20
	5 <sup>a</sup>	10
Demais colocadas	5	

## XVII. Professores Responsáveis

- Disputa Científica: Cindi e Aurélio
- Espaço Cultural: Angélica e Vanessa
- Esportes: Luiz Carlos e Cristine
- Xadrez: Leandro e Jonathan
- Doação de Sangue: Secretaria da Escola
- Gincana: Eliana e Edna
- Atividade de Arte: Luiz e Natália
- Arrecadação de Donativos: Marcelo e Humberto
- Apoio: Áurea

## XVIII. Recursos à Coordenação

Caso alguma equipe julgue ter sido prejudicada durante as atividades, deverá acessar o *link*: <http://bit.ly/SCSigma2018> e preencher o formulário de recursos, que serão julgados pelos professores da disciplina Convivência Ética, por um orientador ou por coordenador de segmento e representantes dos alunos. **O recebimento dos recursos encerra-se no dia 4 de julho, quarta-feira, às 13h30.**

## XIX. Pontuação Final e Nota

- a) Os pontos marcados pela turma, em cada competição, serão totalizados ao final da Semana Cultural e convertidos em parte da nota de todas as disciplinas no 3º período, de acordo com a seguinte tabela (D.A. SERÁ A MÉDIA DAS DEMAIS AVALIAÇÕES):

TOTAL DE PONTOS OBTIDOS PELA TURMA NA SEMANA ( X )	CÁLCULO DA NOTA DO PERÍODO (3º período)
$0 \leq x \leq 100$	D.A
$100 < x \leq 300$	0,5 + D.A
$300 < x \leq 375$	0,7 + D.A
$375 < x \leq 425$	1,0 + D.A
$425 < x \leq 475$	1,2 + D.A
$x > 475$	1,5 + D.A

- b) Os alunos que tiverem 3 ou mais registros de participação receberão o benefício previsto no item XX.a.
- c) O aluno que tiver 2 ou mais registros de ausência não justificados, conforme descrito no item VI, **não** terá o benefício descrito no item XX.a e terá a nota do 3º período calculada multiplicando-se as DEMAIS AVALIAÇÕES (D.A.) pelo fator 0,9 (noventa por cento). Cabe à coordenação de cada segmento passar as planilhas de pontuação de cada turma.
- d) O aluno que sofrer sanção disciplinar durante o período da Semana Cultural terá a nota do 3º período calculada multiplicando-se as DEMAIS AVALIAÇÕES (D.A.) pelo fator 0,9 (noventa por cento).
- e) Os alunos da equipe campeã de cada Classe receberão medalhas comemorativas, desde que não tenham sido suspensos ao longo da Semana Cultural.
- f) As disputas da Semana Cultural deverão ser formatadas entre as classes.
- g) Os casos omissos neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora (Coordenação).