

## Olimpiadi Artistiche della QdV REGOLAMENTO

Le olimpiadi artistiche sono pensate per far divertire divertendosi e far partecipare tutte le ragazze e i ragazzi della QdV!!!  
Le classi si sfidano tra loro per categorie: le prime con le prime, le seconde con le seconde e le terze con le terze e per ogni girone verrà formulata una classifica, la classe che nel proprio girone otterrà il maggior punteggio vincerà una partita a bowling al PLAYUP di Loreto (ogni alunno della classe vincitrice potrà usufruire della partita anche singolarmente).

Ciò che conta non è tanto vincere, ma giocare, ridere, partecipare e conoscersi.

**LE SFIDE:** ogni classe deve cimentarsi in tre prove:

- musicale: suono e/o canto
- motoria: coreografie di ballo
- teatrale: recitazione e intrattenimento (barzellette, imitazioni, mini spettacoli)

**ISCRIZIONE:** Per iscriversi alle "Olimpiadi Artistiche della QdV" basta accettare il presente regolamento e compilare la scheda di iscrizione in ogni sua parte e imbucarla in una delle due **SCATOLE** che verranno **posizionate nell'atrio di via Sacchini e di Via Lulli**. Ogni classe può iscriversi alle Olimpiadi QdV, partecipando per ogni categoria con un gruppo, un duo o un singolo (in rappresentanza della classe).

Ogni classe deve nominare un proprio **caposquadra e se possibile individuare anche un genitore referente** che saranno il tramite della classe con gli organizzatori delle Olimpiadi QdV.

L'iscrizione ai giochi è totalmente gratuita e dovrà pervenire **entro e non oltre VENERDÌ 13 MAGGIO**.

**LE GIURIE:** 3 giurie composte ciascuna da 1 genitore + 1 insegnante + 1 personale scolastico (ATA e/o segreteria) + 1 ex alunno.

Per ogni esibizione i giudici assegnano un voto che va dal 6 al 10, i voti dei vari giudici compongono il punteggio finale assegnato alla classe per l'esibizione.

Ad ogni esibizione verrà assegnato anche un punteggio risultante dall'**APPLAUSOMETRO** (l'applauso del pubblico verrà registrato tramite smartphone con medesima APP) che contribuirà a formare il punteggio finale.

**LE ESIBIZIONI:** dovranno avere una durata massima di **tre minuti**. Chi necessita di base musicale **deve inviarla** in formato **MP3 alla casella mail [feste@genitoriquintino.it](mailto:feste@genitoriquintino.it)** indicando nell'oggetto della mail la classe e la prova della base (es. CLASSE 1A - motoria) entro e non oltre il 13 maggio.

**LA CLASSIFICA:** per ogni girone (prime, seconde, terze) verrà formulata una classifica, e per ogni girone la classe che otterrà il miglior punteggio vincerà l'Olimpiade delle QdV, si avranno così tre classi vincitrici, una prima, una seconda e una terza. Le classi che nel medesimo girone dovessero ottenere lo stesso punteggio, dovranno effettuare una sfida lampo (decisa al momento a sorteggio) e chi otterrà l'applauso più fragoroso otterrà un punto.

**REGOLE DI CONDOTTA:** Tutti i partecipanti sono tenuti a tenere un comportamento corretto, nel pieno rispetto delle regole, degli avversari, degli organizzatori e dei luoghi nei quali si svolgono i giochi. Le esibizioni non dovranno contenere nessuna volgarità, provocazione etc, pena interruzione della esibizione e squalifica insindacabile da parte della giuria.

**SQUALIFICA:** la squalificata di uno o più partecipanti, comporterà una penalità di 20 punti alla classe di appartenenza.

**CASI SPECIALI:** Le classi che non avessero al loro interno componenti per partecipare ad una della sfide, potranno comunque partecipare all'Olimpiade, e per la/le sfide non gareggiate verranno assegnati 20 punti "a tavolino".

**REFERENTI DELLE OLIMPIADI Q.D.V:**

**genitori:** Marco Gregori, Laura Coletta [feste@genitoriquintino.it](mailto:feste@genitoriquintino.it)

**docenti:** prof. Onnembo

Milano, 13 aprile 2016