

REGULAMENTO DA GINCANA DE ANIVERSÁRIO DE 10 ANOS DO IFES CAMPUS ARACRUZ

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Este Regulamento dispõe sobre a organização da Gincana de Aniversário de 10 anos do Ifes campus Aracruz. Todos que participarem de qualquer forma do evento estarão sujeitas às condições deste Regulamento.

Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste regulamento, já que será dada a necessária e suficiente publicidade do mesmo. É de responsabilidade do Líder da equipe a ampla divulgação junto aos integrantes da mesma.

2. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

A gincana foi organizada pela Comissão de Eventos e Aniversário do Campus Aracruz (portaria DG nº143, de 10 de maio de 2018), com o intuito de fazer uma atividade integradora, descontraída e de interesse geral em função da cooperação e convivência entre estudantes, docentes e técnicos administrativos do campus.

3. DOS OBJETIVOS DA GINCANA

A gincana procura atender aos seguintes objetivos:

- Promover a integração entre estudantes e servidores do Ifes – Campus Aracruz;
- Desenvolver os valores éticos, o trabalho em equipe e a cooperação entre os integrantes de cada equipe;
- Estimular o espírito participativo como atitude positiva;
- Desenvolver aspectos culturais e recreativos;

- Exercitar o espírito de liderança e motivação.

4. DAS INSCRIÇÕES

- As inscrições ocorrerão do dia 26/11/2018 até o dia 28/11/2018, impreterivelmente;
- As fichas (anexo I deste regulamento) deverão ser entregues na CAE durante o período de 7 às 12; das 13 às 18h e de 19h às 22h, durante o período de inscrição especificado acima;
- Se a ficha de inscrição não for entregue no local e horário acima determinados, a equipe estará, automaticamente, eliminada.

5. QUANTO AS EQUIPES

- Cada equipe será composta por alunos dos cursos técnicos de mecânica e química integrados ao ensino médio, curso técnico concomitante em mecânica, e superiores de engenharia mecânica, licenciatura em química e química industrial. **É obrigatório o número mínimo de 12 alunos de cada turma;**
- Cada equipe deverá ser identificada da seguinte forma: “ nome da equipe/turma” (exemplo: Selva / 3º ano.....);
- Cada equipe deverá convidar um docente e um técnico administrativo para padrinhos ou madrinhas;
- Cada equipe deverá eleger um aluno como Líder da equipe.

6. DAS OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES

- Somente os padrinhos/ as madrinhas e capitães das equipes terão acesso à Comissão Organizadora, para possíveis esclarecimentos;

- Os participantes das equipes deverão estar, durante as etapas da gincana, devidamente identificados com o nome de sua equipe.
- É importante a honestidade, lealdade e espírito de equipe entre os membros participantes. O respeito entre os componentes será de suma importância;

No caso de infrações às obrigações, essas serão analisadas pela comissão de organização, podendo provocar a **desclassificação ou perda de pontos da equipe**.

7. DAS ETAPAS E TAREFAS DA GINCANA

A gincana abrange duas etapas:

1ª etapa: 01/12/2018 – 08:15h às 09:30h / Campo de futebol

- Tarefas recreativas;
- Tarefas Surpresas.

2ª etapa: 01/12/2018 – 10:20h às 11:40h / Palco

- Tarefas Musicais;
- Tarefas Surpresas.

8. LISTA DE ATIVIDADES DA GINCANA

1ª etapa: Campo de Futebol

- Tarefas recreativas:

- Caça ao tesouro;
- Corrida de saco;
- Cabo de guerra;
- Bexiga na colher;

- Carrinho de mão;
- Passagem de bambolê;
- Tarefas surpresas (realização a critério da comissão organizadora).

2ª etapa: Palco

- Tarefas musicais:

- Dança da cadeira;
- Complete a Música;
- Acerte a Música (estilo Ding – Dong);
- Dança da laranja;
- Grito de guerra;
- Tarefas surpresas (realização a critério da comissão organizadora).

9. DA PONTUAÇÃO

Cada tarefa terá o formato e a pontuação definida conforme discriminado abaixo:

Caça ao tesouro: cada equipe formará um grupo de 4 integrantes para participar da prova e aquelas equipes que completarem a prova ganharão 10 pontos.

Corrida do saco: cada equipe formará duas duplas (2 meninos e 2 meninas) que irão fazer o revezamento durante a prova que terá pontuação de 10 pontos para o 1º lugar, 7 pontos para o 2º lugar e 5 pontos para o terceiro lugar.

Cabo de guerra: cada equipe formará um grupo de 6 integrantes (3 meninos e 3 meninas) para participar da prova que terá pontuação de 10 pontos para equipe ganhadora e 5 pontos para equipe perdedora. Em caso de empate, cada equipe poderá eliminar dois alunos do grupo oponente para o próximo confronto, devendo em caso de permanência de empate sobrar dois componentes de cada grupo.

Bexiga na colher: cada equipe formará duas duplas (2 meninos e 2 meninas) que irão fazer o revezamento durante a prova que terá pontuação de 10 pontos para o 1º lugar, 7 pontos para o 2º lugar e 5 pontos para o terceiro lugar.

Carrinho de mão: cada equipe formará duas duplas (2 meninos e 2 meninas) que irão fazer o revezamento durante a prova que terá pontuação de 10 pontos para o 1º lugar, 7 pontos para o 2º lugar e 5 pontos para o terceiro lugar.

Passagem de bambolê: cada equipe formará um grupo de 8 integrantes para participar da prova que terá pontuação de 10 pontos para o 1º lugar, 7 pontos para o 2º lugar e 5 pontos para o terceiro lugar.

Dança da Cadeira: cada equipe formará uma dupla que participará da prova que terá pontuação de 10 pontos para equipe vencedora e 5 pontos para equipe perdedora.

Complete a música: cada equipe escolherá 2 integrantes para participar da prova que terá a pontuação de 10 pontos por acerto.

Acerte a música: cada equipe escolherá 2 integrantes para participar da prova que terá a pontuação de 10 pontos por acerto.

Dança da laranja: cada equipe escolherá 2 integrantes para participar da prova que terá a pontuação de 10 pontos para dupla ganhadora e 5 pontos para dupla perdedora.

Grito de guerra: Cada equipe deverá elaborar um grito de guerra que represente o seu curso e apresentá-lo para a comissão avaliadora nos momentos previamente determinados dentro do evento. Serão avaliados os critérios: originalidade e criatividade, engajamento e participação da torcida, ritmo e melodia e desenvolvimento e adequação da letra ao curso representado. Cada grito será avaliado com as pontuações de 10, 7 ou 5 pontos.

ATENÇÃO: Não será permitido nenhum tipo de ofensa ou provocação a outros cursos durante a execução do grito de guerra. A infração a essa regra será penalizada com a perda total dos pontos da prova.

Prova surpresa: terá pontuação de 10 pontos para a equipe ganhadora e ficará a critério da comissão organizadora a realização da mesma, levando em consideração o tempo destinado ao evento.

Observações:

I - a participação de pelo menos um padrinho em cada prova é facultativa, mas caso um dos membros da equipe ganhadora for o padrinho, a equipe receberá a bonificação de 2 pontos.

II – Se a quantidade de alunos inscritos de uma turma alcançar a 50% do número total de alunos da turma, a equipe receberá 15 pontos, caso alcance a 75%, receberá 20 pontos, caso alcance 100%, receberá 25 pontos e em caso de participação dos padrinhos, receberá mais 2,5 pontos para cada padrinho (contagem realizada no dia do evento).

10. DAS PENALIDADES

As equipes poderão perder pontos nos seguintes casos:

- Os membros das Equipes portarem-se aos membros da Comissão Organizadora e Júri, a todo momento perturbando os mesmos e o andamento do evento; (a critério do Júri)
- Ultrapassar o limite de 2 minutos para iniciar a prova: perda gradativa dos pontos correspondentes à tarefa;
- Atrapalhar as equipes concorrentes por meio de qualquer artifício (inclusive barulho): perda até o total de pontos da respectiva tarefa (a critério do Comissão Organizadora);
- Ultrapassar em 2 minutos o tempo de conclusão previsto para o cumprimento da tarefa: perda gradativa de pontos da tarefa correspondente.
- Deixar acumular lixo no espaço ocupado pela Equipe: perda de pontos gradativa. A avaliação será feita pela Comissão Organizadora durante o decorrer do evento e a eventual penalização será feita no final da GINCANA. (perda de até 100 pontos)

- Apresentar qualquer participante de Equipe comportamento contrário ao espírito esportivo e à boa convivência entre os participantes (perda de 100 pontos para cada ocorrência)
- Pichar, riscar as paredes e instalações locais ou praticar atos de vandalismo durante a realização da GINCANA: desclassificação sumária (decisão irrecorrível).
- Promover provocações e acirramento de rivalidades no ambiente escolar, social ou virtual . (100 pontos para cada ocorrência).

11. DA PREMIAÇÃO DA EQUIPE

A Equipe vencedora é aquela que somar o maior número de pontos, sendo premiada com uma viagem Cultural com visita técnica à região Serrana do Espírito Santo.

12. NORMATIVOS

- Os casos de descumprimento de normas, deverão ser relatados a Comissão Organizadora e assim, comprovados por meio de vídeo ou qualquer outro recurso. Todo descumprimento de normas será avaliado e julgado pela Comissão Organizadora.
- A gincana será encerrada impreterivelmente, às 11:40h, mesmo que, devido a algum imprevisto durante o transcorrer da programação, sobrem tarefas na lista repassada.

13. DOS CASOS OMISSOS NO REGULAMENTO

A comissão organizadora decidirá os casos omissos por este regulamento, quando observados pela comissão organizadora,

COMISSÃO ORGANIZADORA DA GINCANA DE ANIVERSÁRIO DE 10 ANOS DO IFES CAMPUS ARACRUZ



INSTITUTO FEDERAL

Espírito Santo

Campus Aracruz