

**IFSP CÂMPUS REGISTRO  
IX GINCANA SOLIDÁRIA  
REGULAMENTO GERAL**

Este Regulamento dispõe sobre a organização da **IX GINCANA SOLIDÁRIA DO IFSP** Câmpus Registro, e foi elaborado pela **Comissão Organizadora, constituída pela Coordenadoria Sociopedagógica, Coordenadores de Curso e Coordenadoria de Apoio ao Ensino.**

Este regulamento será publicado nos murais e site do IFSP Câmpus Registro no endereço eletrônico <http://rgt.ifsp.edu.br>.

Todas as pessoas que participarem da **IX GINCANA SOLIDÁRIA DO IFSP** Câmpus Registro estarão sujeitas às condições deste Regulamento. Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste regulamento, ao qual será dada a necessária e suficiente publicidade.

É de responsabilidade do Líder da Equipe a ampla divulgação deste regulamento junto aos integrantes de sua equipe.

**ABERTURA OFICIAL**

A abertura oficial da **IX GINCANA SOLIDÁRIA DO IFSP CÂMPUS** Registro será realizada no dia 17 de abril por meio da divulgação deste Regulamento.

**OBJETIVO GERAL**

Promover a integração da Comunidade Acadêmica por meio de atividades práticas e culturais.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Oportunizar, incentivar e desenvolver atitudes de socialização, responsabilidade e ética entre a Comunidade Educativa.

Desenvolver o espírito de liderança, companheirismo e trabalho coletivo entre os participantes;

Despertar o desenvolvimento do espírito crítico, criativo e participativo de toda a Comunidade acadêmica.

**DA COMISSÃO JULGADORA**

A Comissão Julgadora poderá ser formada por Docentes, Técnicos Administrativos e Comunidade Externa, indicados pela Comissão Organizadora.

## DA INSCRIÇÃO

As inscrições deverão ser efetuadas pelo líder da equipe por meio do link on-line disponível abaixo:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwRgteG5EH\\_Hxei0BwzifKnyxAo6XMoXqTuwFIY15voF0qFw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdwRgteG5EH_Hxei0BwzifKnyxAo6XMoXqTuwFIY15voF0qFw/viewform?usp=sf_link)

I - Todos os dados contidos na ficha de inscrição deverão estar obrigatoriamente preenchidos, sem nenhum campo vazio. A ficha de Inscrição será preenchida com os seguintes dados:

- a - Nome da equipe (**Técnico/ Superior** ); Nome da cor da equipe (**Técnico Integrado**);
- b - Nome completo dos integrantes da equipe e turma;
- c - Nome do líder e vice líder da Equipe (aluno/a);
- d - Nome e número de 03 telefones fixos ou celulares para contatos necessários;
- e - E-mail líder e vice líder da Equipe para envio de comunicados.

**No ato da inscrição deve ser assinalado pelo responsável da equipe, o item no formulário que estabelece um Termo de Declaração, dizendo conhecer e que está de acordo com as normas que disciplinam o presente evento.**

## DO CUMPRIMENTO DAS TAREFAS

Todas as equipes são iguais perante a organização da Gincana.

No dia 02 de maio às 13h30 (turmas do Ensino Médio Integrado) e às 19h (turmas do Ensino Técnico/ Superior ), as equipes participarão de atividades esportivas e culturais nas dependências do IFSP CÂMPUS REGISTRO.

Todas as tarefas terão duração e pontuação máxima e mínima, pré-determinadas.

As equipes deverão obedecer rigorosamente aos horários de entrega e execução das tarefas.

Não serão computados os pontos para a equipe que apresentar tarefas fora do prazo fixado e local não designado pela Comissão Organizadora.

As tarefas esportivas e culturais serão cumpridas em local determinado pela Comissão.

Somente o Líder ou Vice-líder da equipe, devidamente credenciado, responderá pela equipe e fará a entrega de alimentos à comissão.

As equipes não poderão utilizar equipamentos e/ou instrumentos pertencentes ao IFSP para o cumprimento das tarefas. A equipe que não obedecer este item perderá os pontos na tarefa específica.

O julgamento das tarefas será de responsabilidade única do Corpo de Jurados, cabendo exclusivamente a essa Comissão Julgadora decidir se a tarefa foi cumprida ou não.

As tarefas envolverão: a - Habilidades de expressão musical, corporal e verbal; b - Habilidades de observação e memória; c - Habilidades físico-motoras; d - Habilidade de raciocínio; e - Habilidades esportivas (recreativas, jogos, etc).

Após o julgamento da tarefa, a equipe deverá recolher o material apresentado para o seu cumprimento. O IFSP não se responsabilizará pela guarda de qualquer objeto usado pelas equipes no cumprimento das tarefas.

## DO RESULTADO FINAL

- Será considerado como “VENCEDOR DA GINCANA” a equipe que, no somatório, alcançar o maior número de pontos.
- O 1º lugar da classificação geral será premiado com troféu (ou troféu simbólico).
- Em caso de empate, será definida a classificação por tarefa surpresa extra, entre os que obtiverem a mesma pontuação.

## DOS PARTICIPANTES E FORMAÇÃO DAS EQUIPES:

Os alunos deverão, obrigatoriamente, dividirem-se para atender todas as modalidades de participação.

As modalidades serão divididas em três vertentes: Esportivo-Recreativa (coletivas e individuais). Cultural (coletivas e individuais). Torcida Organizada (coletivas).

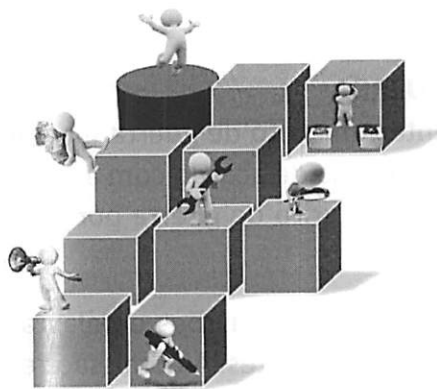
Cada curso/equipe deverá indicar um professor, que terá a função de orientá-los durante as gincanas. Cada curso/equipe deverá:

- Possuir um LÍDER, que coordenará os trabalhos da equipe e será o responsável pelo recebimento e entrega das tarefas.
- Possuir um VICE – LÍDER, que atuará como substituto legal do líder, sempre que for solicitado.
- Escolher um PROFESSOR (A), que possa participar da gincana no dia 02 de maio (Ensino Médio Integrado) e (Ensino Técnico/ Superior), e que deverá atuar como padrinho(a) junto à equipe, para acompanhar e orientar os acadêmicos no cumprimento das atividades, apoiando o seu desenvolvimento.
- Apresentar-se de forma harmônica com o espírito cordial e festivo do evento.
- Manter um tratamento cordial com seus componentes, bem como com a população em geral e a organização do evento.
- Organizar-se e apresentar-se sob a responsabilidade do Líder de sua equipe.
- Os alunos veteranos, bem como professores e demais servidores do IFSP, poderão se inscrever/participar junto à equipe do 1º período do seu curso, no entanto, no mínimo, 80% das atividades deverão ser cumpridas pelos alunos ingressantes.
- **Para os estudantes do ensino Técnico Integrado serão formadas apenas três equipes, com composição obrigatoriamente mista, de estudantes dos três cursos.**
- **Para os estudantes do Ensino Técnico Integrado, as equipes deverão ter no mínimo 6 e no máximo 10 estudantes de cada curso, totalizando no máximo, 21 estudantes que serão os competidores da equipe. O restante dos estudantes, deve permanecer no apoio à equipe e torcida.**
- Caso as equipes optem por confeccionar camisas, nestas deverá constar a ilustração referente à Gincana Solidária, fornecida pela Comissão Organizadora.
- Os estudantes devem comparecer com acessórios e vestuário da cor escolhida pela equipe.

## DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- I- No caso de um participante da IX GINCANA SOLIDÁRIA e Torcida Organizada apresentar desvio de comportamento ou conduta (agressões verbais ou físicas aos colegas, professores e jurados), ou que seja flagrado (a) alcoolizado no decorrer do evento, será imputada uma penalidade a sua respectiva equipe de perda de 400 pontos, e sendo o caso julgado pela Comissão Organizadora como inadequado à conduta aceita pela IFSP, o componente será excluído, podendo ocasionar a desclassificação da equipe e aplicada ao aluno às sanções previstas na Resolução 148.

- II- Todas as equipes deverão adotar conduta de cooperação para com os participantes da Gincana e respeito às diferenças e ao meio ambiente.
- III- Os líderes serão os responsáveis pelas orientações e horários divulgados pela Comissão Organizadora da Gincana solidária.
- IV- Qualquer extravio ou dano ao patrimônio e/ou nas dependências do IFSP no período de cumprimento das tarefas, será de responsabilidade da equipe o ressarcimento material relativo ao ato praticado, automaticamente, não ficando isenta das sanções previstas no regimento interno do IFSP.
- V- Fica expressamente proibido, na identificação das equipes, o uso de propaganda política, ofensa a moral e aos bons costumes, ou palavras ou termos que diretamente ou indiretamente possam produzir entendimento ou conotação, ou pronúncia verbal de palavras de baixo calão (palavrões ou gírias inadequadas).
- VI- A Gincana faz parte das atividades letivas constantes no calendário acadêmico do IFSP e, como tal, terá presença computada na data de sua realização.
- VII- Os casos não previstos nos itens acima citados e as dúvidas sobre sua interpretação serão decididos e esclarecidos, de comum acordo, entre o líder de cada equipe e a Comissão Organizadora.



# ATIVIDADES

**1. TAREFA SOCIAL:** A Comissão Organizadora 2017 tem o Prazer de apresentar a primeira e uma das principais tarefas da Gincana solidária: a tarefa social. Todos os anos, a Gincana do IFSP Câmpus Registro, tem orgulho de arrecadar e doar mantimentos, cumprindo seu principal objetivo, que é a solidariedade: “compromisso pelo qual as pessoas se obrigam umas pelas outras e cada uma delas, por todas”. Neste ano, vamos nos superar, arrecadando muitos donativos para as instituições que precisam da nossa ajuda!

**IMPORTANTE:** as doações devem ser entregues somente no dia da Gincana, no Centro de Convivência em local demarcado para curso. **INTEGRADO:** das 13h às 15h **TÉCNICO NOTURNO E CURSOS SUPERIORES:** 18H ÀS 20H. As doações entregues após o término do horário disposto neste Edital, não serão pontuadas. Os pontos gerados pelas doações serão os últimos a serem acrescidos ao resultado das equipes.

MANTIMENTOS	
FEIJÃO	2 PONTOS POR KG
ARROZ	1 PONTO POR KG
ÓLEO DE SOJA	1 PONTO POR UNIDADE
MACARRÃO	0,5 PONTO POR KG

MATERIAL DE HIGIENE	
SABONETE 90 GRAMAS	1 PONTO POR UNIDADE
SHAMPOO 200 ml	2 PONTOS POR UNIDADE
ESCOVA DE DENTES ADULTO E INFANTIL	1 PONTO POR UNIDADE
PASTA DE DENTE 90 GRAMAS	1 PONTO POR UNIDADE

MATERIAL DE LIMPEZA	
DETERGENTE 500ml	0,5 PONTO POR UNIDADE
DESINFETANTE 1l	1 PONTO POR UNIDADE
BARRAS DE SABÃO EM PEDRA 200 GRAMAS	1 PONTO POR UNIDADE
SABÃO EM PÓ 1KG	2 PONTOS POR UNIDADE

\*Obs. Todos os mantimentos e materiais terão que estar lacrados e com código de barras.

## **TAREFA 2 – GRITO DE GUERRA**

A equipe deverá apresentar um grito de guerra e caracterizar o professor escolhido para auxiliar a equipe na gincana de acordo com a cor que representa a turma.

A equipe deverá apresentar o grito de guerra por escrito aos jurados, antes de sua execução.

**IMPORTANTE:** É vetado o uso de palavrões e palavras de baixo calão, assim como ofensas as outras equipes participantes. A Comissão reserva-se ao direito de solicitar alteração e até mesmo de vetar o grito de guerra proposto pela equipe, caso julgue que o mesmo possua conteúdo inadequado.

### **Pontuação do Grito de Guerra:**

1° LUGAR	50 PONTOS
2° LUGAR	30 PONTOS
3° LUGAR	20 PONTOS
4° LUGAR	10 PONTOS

**\*Será avaliado a criatividade e força vocal da equipe.**

**Número de participantes:** Livre

### **Pontuação da Caracterização do Professor:**

1° LUGAR	50 PONTOS
2° LUGAR	30 PONTOS
3° LUGAR	20 PONTOS
4° LUGAR	10 PONTOS

**\*Será avaliado a criatividade no figurino e interação com a equipe.**

## **TAREFA 3 – VEM DANÇAR COMIGO**

**A EQUIPE DEVERÁ TRAZER O BONDE DA SUA EQUIPE PARA FAZER AS COREOGRAFIAS SOLICITADAS PELA COMISSÃO. VAMOS DANÇAR!!!!**

### **DESENVOLVIMENTO DA TAREFA:**

1. O grupo deverá ser composto de no mínimo 8 e no máximo 10 componentes. Deve haver igualdade na quantidade de meninos e meninas.
2. O figurino deverá ser criativo e conter pelo menos uma peça de roupa com a cor da equipe. Não pode ser a camisa da equipe.
3. As coreografias serão realizadas no tempo da música.
6. As apresentações serão sorteadas pelo líder ou seu representante, no dia 19/04/17.  
TARDE: 13H NOITE: 18H30 / LOCAL: SALA A-109

### **CRITÉRIOS PARA JULGAMENTO:**

- Cumprimento.
- Criatividade do Figurino.
- Coreografias.



## **PONTUAÇÃO:**

<b>CUMPRIMENTO COM A PARTICIPAÇÃO DE UM PROFESSOR</b>	<b>10 PONTOS</b>
<b>1° LUGAR</b>	<b>50 PONTOS</b>
<b>2° LUGAR</b>	<b>30 PONTOS</b>
<b>3° LUGAR</b>	<b>20 PONTOS</b>
<b>4° LUGAR</b>	<b>10 PONTOS</b>

### **TAREFA 4- Banda de Garagem**

**A EQUIPE DEVERÁ MONTAR UMA BANDA DE GARAGEM PARA TOCAR AS MÚSICAS SOLICITADAS.**

### **DESENVOLVIMENTO DA TAREFA:**

1. A banda deverá ter, no mínimo, um(a) vocalista (que não pode tocar um instrumento). A BANDA DEVERÁ TER PELO MENOS DOIS INSTRUMENTOS MUSICAIS (EX: GAITA E VIOLÃO).

Obs.: Essa não é uma prova de dublagem, a banda deverá executar as músicas.

2. A banda deverá ser formada por, no máximo, seis componentes; sendo que um DEVERÁ ser servidor do IFSP, mas, este, não poderá ser o vocalista.

3. Caixa para guitarras, baixo e outros instrumentos que a banda venha a usar são de responsabilidade das equipes, assim como cabos, pedais e pedaleiras, plugs, pilhas e qualquer outro aparato.

Obs: Caso uma ou mais bandas utilize bateria, as equipes devem, de preferência, usar a mesma bateria para facilitar a logística da tarefa.

4. O figurino da banda deverá ser extravagante e irreverente assim como o figurino da banda homenageada.

5. Cada banda deverá escolher **uma música** da lista abaixo e deverá executar, na versão que preferir:

I. Maria Chiquinha – Sandy e Júnior

II. Banho de Lua – Celly Câmpello

III. O xote das meninas – Luiz Gonzaga

IV. Superfantástico – A Turma do Balão Mágico

### **CRITÉRIOS PARA JULGAMENTO:**

Cumprimento

Musicalidade

Performance

Figurino

## **PONTUAÇÃO:**

<b>CUMPRIMENTO</b>	<b>10 PONTOS</b>
<b>1° LUGAR</b>	<b>50 PONTOS</b>
<b>2° LUGAR</b>	<b>30 PONTOS</b>
<b>3° LUGAR</b>	<b>20 PONTOS</b>
<b>4° LUGAR</b>	<b>10 PONTOS</b>



## TAREFA 05 – DESAFIO MATEMÁTICO

Sabemos que a maioria de nós adora experimentos, truques, enigmas etc. que possam ser explicados pelas Ciências. Por isso, trouxemos um desafio de lógica que vai envolvê-los de maneira divertida na busca rápida de resolução dos problemas apresentados.

**A EQUIPE DEVERÁ RESOLVER PROBLEMAS, UTILIZANDO PARA ISSO O PENSAMENTO LÓGICO, A CRIATIVIDADE, A INTUIÇÃO E A CAPACIDADE DE ANÁLISE CRÍTICA, SELECIONANDO PROCEDIMENTOS E VERIFICANDO SUA ADEQUAÇÃO.**

### DESENVOLVIMENTO DA TAREFA:

Cada equipe (de 4 pessoas), receberá uma folha contendo 2 desafios, com diferentes níveis de dificuldade. Será vencedora a equipe que conseguir resolver (ACERTADAMENTE) os desafios em menos tempo. Será estipulado um tempo máximo de 5 min para a resolução dos desafios. **ATENÇÃO:** Uma vez entregue a folha com as respostas para conferência da Comissão Julgadora, esta não retornará ao grupo.

### PONTUAÇÃO:

<b>1° LUGAR</b>	<b>50 PONTOS*</b>
<b>2° LUGAR</b>	<b>30 PONTOS *</b> (COM NO MÍNIMO 1 QUESTÃO SOLUCIONADA DE FORMA CORRETA)
<b>3° LUGAR</b>	<b>20 PONTOS *</b> (COM NO MÍNIMO 1 QUESTÃO SOLUCIONADA DE FORMA CORRETA)
<b>4° LUGAR</b>	<b>10 PONTOS *</b> (COM NO MÍNIMO 1 QUESTÃO SOLUCIONADA DE FORMA

\* Com verificação dos fiscais de prova e comissão julgadora.

## TAREFA 06 - QUIZ

**OS JOGOS DE QUIZ SÃO A MELHOR MANEIRA PARA VOCÊ ENTENDER MAIS SOBRE VOCÊ, OU DETERMINADOS ASSUNTOS COMO NATUREZA, SAÚDE, ESPORTES, ATUALIDADES E MUITOS OUTROS. NA GINCANA DO IFSP, O TEMA É SEMPRE UMA SURPRESA. FIQUE ATENTO!**

**DICA: Use os conhecimentos de sua equipe sobre os eventos no Câmpus!**

### DESENVOLVIMENTO DA TAREFA:

As equipes terão de responder às perguntas sobre temas variados, a serem divulgados no momento da prova.

**CRITÉRIOS PARA JULGAMENTO: RAPIDEZ DE RACIOCÍNIO MAIOR NÚMERO DE ACERTOS**

### PONTUAÇÃO:



RESPOSTA CORRETA*	5 PONTOS
-------------------	----------

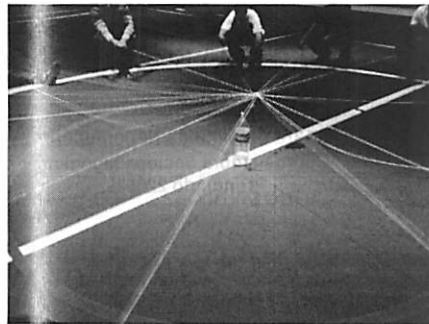
\* Após verificação dos fiscais de prova e comissão julgadora.

### TAREFA 07 – ACERTANDO O ALVO

**O OBJETIVO DESTES JOGOS É TRABALHAR EM EQUIPE PARA COLOCAR A CANETA DENTRO DA GARRAFA, APENAS SEGURANDO NAS PONTAS DOS CORDÕES.**

#### DESENVOLVIMENTO DA TAREFA:

Os participantes fazem um círculo e no meio será colocada uma garrafa pet vazia. Cada participante segura na ponta de um cordão que estará ligado a uma caneta no centro e aos outros cordões, que serão distribuídos em outras direções para os colegas do grupo que irão segurar nas outras pontas opostas. Vence a equipe que realizar a prova em menos tempo. Como na imagem abaixo:



**TEMPO MÁXIMO PARA A EXECUÇÃO DA PROVA: 5 MINUTOS**

**PARTICIPANTES: 8 ESTUDANTES DE CADA EQUIPE**

#### PONTUAÇÃO:

1° LUGAR	50 PONTOS
2° LUGAR	30 PONTOS
3° LUGAR	20 PONTOS
4° LUGAR	10 PONTOS

### TAREFA 08 – CORRIDA VARAL

**Trabalho em equipe e agilidade! Corra o máximo que puder para ajudar sua equipe!**

#### DESENVOLVIMENTO:

Cada equipe forma uma fila. Serão marcadas duas linhas no chão: uma é a linha de partida onde fica o primeiro jogador de cada fila. Na outra, a uma certa distância, dois servidores irão segurar o varal de estender roupa. Ao sinal, o primeiro jogador de cada time vai até o varal, pendura a roupa utilizando sempre dois pregadores e volta para o fim da fila. O segundo jogador vai até o varal, tira a roupa e volta, entregando para o terceiro e indo para o fim da fila. A sequência se repete até todos os jogadores terem participado. Vence a equipe que terminar primeiro.

**Participantes:** cada equipe deverá ser formada por 10 participantes.

**Pontuação:**

1° LUGAR	50 PONTOS
2° LUGAR	30 PONTOS
3° LUGAR	20 PONTOS
4° LUGAR	10 PONTOS

**TAREFA 06 – PROVA SURPRESA\***

**\*A prova será divulgada no momento da realização da Gincana, em 02 de maio. A comissão organizadora tem total responsabilidade pelo planejamento, execução e por estabelecer critérios para julgamento dessa atividade, informando-os às equipes antes do início das provas.**



---

**COORDENADORIA SOCIOPEDAGÓGICA**

Iamara de Almeida Nepomuceno  
Coordenadora Sociopedagógica  
Prontuário 220528