

IFSP CÂMPUS REGISTRO XI GINCANA SOLIDÁRIA REGULAMENTO GERAL

Este Regulamento dispõe sobre a organização da **XI 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 **XI 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 **XI GINCANA SOLIDÁRIA DO IFSP CÂMPUS** Registro será realizada no dia 05 de março por meio da divulgação deste Regulamento.

OBJETIVO GERAL

Promover a **SOLIDARIEDADE** e a **INTEGRAÇÃO** da Comunidade Acadêmica por meio de atividades sociais, desportivas e culturais.

OBJETIVOS ESPECÍFICO:

Oportunizar, incentivar e desenvolver atitudes de socialização, responsabilidade social 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 na Coordenadoria Sociopedagógica, na sala G-103, de terça a sexta-feira, das 12h às 18h.

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

- a - Nome e cor da equipe;
- 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, alegando conhecimento e concordância com as normas que disciplinam o presente evento.

DO CUMPRIMENTO DAS TAREFAS

Todas as equipes são iguais perante a organização da Gincana.

No dia 10 de março das 9h às 12h, 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 das doações 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 após a realização de 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).

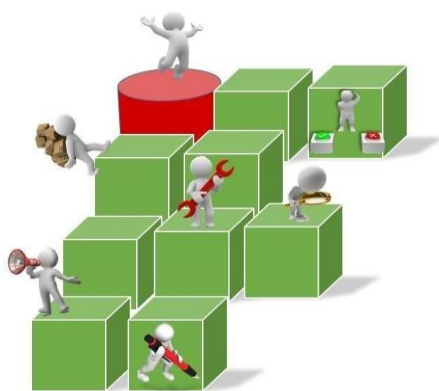
Cada equipe deverá indicar dois professores, que terão a função de orientá-los e participar junto com a equipe (nas brincadeiras em que estiver prevista sua participação neste regulamento) durante a gincana. Cada equipe deverá:

- 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 dois PROFESSORES (AS), que possam participar da gincana no dia 10 de março, que atuarão como padrinhos 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 semestre/ano do seu curso, no entanto, no mínimo, 50% das atividades deverão ser cumpridas pelos alunos ingressantes.
- **As equipes serão formadas por composição mista, de estudantes dos 5 cursos.**
- **As equipes deverão ter no mínimo 5 e no máximo 10 estudantes de cada curso, totalizando no máximo, 30 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 **XI 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 no Regimento Disciplinar Discente.
- 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 Regulamento Disciplinar Discente 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 2018 tem o prazer de apresentar a primeira e principal tarefa 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, 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, até às 10h30**, no Centro de Convivência em local previamente demarcado. As doações entregues após o término do horário disposto neste Edital, não serão pontuadas. Os pontos gerados pelas doações serão os últimos a serem acrescentados 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 500g

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	1 PONTO POR UNIDADE
DESINFETANTE 1l	2 PONTOS POR UNIDADE
BARRAS DE SABÃO EM PEDRA 200 GRAMAS	1 PONTO POR UNIDADE
SABÃO EM PÓ 500g	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 os professores escolhidos 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	40 PONTOS
3° LUGAR	30 PONTOS
4° LUGAR	20 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	40 PONTOS
3° LUGAR	30 PONTOS
4° LUGAR	20 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 10 e no máximo 15 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.
4. As músicas ficam a critério da equipe, desde que, observem o respeito ao ambiente escolar e selecionem músicas que não apresentem palavrões ou palavras de baixo calão em suas letras. A comissão pode desclassificar a equipe se considerar a música inadequada ao ambiente escolar. Para que não haja mais de uma equipe apresentando a mesma música, é importante que os líderes se conversem antes da Gincana.

CRITÉRIOS PARA JULGAMENTO:

- Cumprimento.

- Criatividade do Figurino.
- Coreografias.

PONTUAÇÃO:

CUMPRIMENTO COM A PARTICIPAÇÃO DE UM PROFESSOR	10 PONTOS por professor
1° LUGAR	50 PONTOS
2° LUGAR	40 PONTOS
3° LUGAR	30 PONTOS
4° LUGAR	20 PONTOS

TAREFA 4- Banda de Garagem

A EQUIPE DEVERÁ MONTAR UMA BANDA DE GARAGEM PARA TOCAR UMA MÚSICA DE UM DOS NOMES ABAIXO:

Mamonas Assassinas
 Sidnei Magal
 Banda Calypso
 Asa de Águia
 É o Tchan
 Thakabum
 Elvis Presley
 Michael Jackson

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** e deverá executar, na versão que preferir.

CRITÉRIOS PARA JULGAMENTO:

Cumprimento
 Musicalidade
 Performance
 Figurino

PONTUAÇÃO:

CUMPRIMENTO	10 PONTOS
1° LUGAR	50 PONTOS
2° LUGAR	40 PONTOS
3° LUGAR	30 PONTOS
4° LUGAR	20 PONTOS

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:

1° LUGAR	50 PONTOS*
2° LUGAR	30 PONTOS * (COM NO MÍNIMO 1 QUESTÃO SOLUCIONADA DE FORMA CORRETA)
3° LUGAR	20 PONTOS * (COM NO MÍNIMO 1 QUESTÃO SOLUCIONADA DE FORMA CORRETA)
4° LUGAR	10 PONTOS * (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 DESTA JOGO 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:

1º LUGAR	50 PONTOS
2º LUGAR	40 PONTOS
3º LUGAR	30 PONTOS
4º LUGAR	20 PONTOS

TAREFA 08 – CORRIDA DO JORNAL

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

PARTICIPANTES: 10 EM CADA EQUIPE

DESENVOLVIMENTO:

Cada participante recebe 2 folhas de jornal. Cada participante da equipe deve atravessar a linha de chegada (o trajeto será previamente determinado), pisando apenas nas folhas de jornal que recebeu. Quem pisar no chão deve voltar para o início. Atenção! Poderá haver obstáculos no caminho!

Um de cada vez, a sequência se repete até todos os jogadores terem participado. Vence a equipe cujo todos os participantes cruzarem a linha de chegada primeiro.

PARTICIPANTES: cada equipe deverá ser formada por 10 participantes.

Pontuação:

1° LUGAR	50 PONTOS
2° LUGAR	40 PONTOS
3° LUGAR	30 PONTOS
4° LUGAR	20 PONTOS

TAREFA 08 – TELEFONE SEM FIO EM LIBRAS

DESENVOLVIMENTO DA TAREFA: Cada equipe formará uma fila com 10 pessoas, a Interpreté de Libras sinalizará uma frase ao primeiro membro da equipe de cada sala e sem que ninguém mais se comunique oralmente, sinalizará para o próximo a sua frente e assim por diante até chegar ao último. Quando a frase chegar ao último esse deve sinalizar o que viu para a Interpreté que fará avaliação quanto ao êxito da equipe.

Critério de Avaliação: vence o grupo que concluir a prova com a frase mais próxima à repassada no início da atividade.

Pontuação: cada frase terá 5 palavras. Cada palavra sinalizada corretamente pelo último integrante à intérprete, vale 10 pontos.

Duração: Indeterminado

TAREFA 09 – CORRIDA DA BANDEJA

DESENVOLVIMENTO DA TAREFA:

Cada equipe com 10 participantes, deverá encher uma garrafa de 2l, levando o líquido em copinhos (um participante por vez) utilizando uma bandeja. O percurso poderá conter obstáculos.

Obs. Cada participante poderá levar, no máximo, 5 copinhos por vez na bandeja.

Obs. II – Cada participante vai até a garrafa e ele mesmo deve depositar o líquido no recipiente, voltando com a bandeja vazia para liberar o próximo participante a fazer o mesmo.

Vence a equipe que, trabalhando em equipe, encher a garrafa primeiro.

Pontuação:

1° LUGAR	50 PONTOS
2° LUGAR	40 PONTOS
3° LUGAR	30 PONTOS
4° LUGAR	20 PONTOS

PROVAS SURPRESAS*

***As provas serão divulgadas no momento da realização da Gincana, em 10 de março. A comissão organizadora tem total responsabilidade pelo planejamento, execução e por estabelecer critérios para julgamento dessas atividades, informando-os às equipes antes do início das provas.**

COORDENADORIA SOCIOPEDAGÓGICA