

REGULAMENTO GERAL DA I GINCANADA IFFLUMINENSE, CAMPUS SANTO ANTÔNIO DE PÁDUA

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1 - Este Regulamento dispõe sobre a organização da GINCANA do IFFLUMINENSE *campus* Santo Antônio de Pádua/RJ, que ocorrerá nos dias 17 e 31 de agosto de 2024.
- 1.2 - Todas as pessoas que participarem de qualquer forma do evento estarão sujeitas às condições deste Regulamento. Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste documento.
- 1.3 - É de responsabilidade dos REPRESENTANTES da equipe a ampla divulgação deste documento aos demais membros.

2. DA PARTICIPAÇÃO

- 2.1 – A gincana será composta por **três** equipes, denominadas bandeiras, e as mesmas serão distinguidas por cores, determinadas pela cor de seu curso.
- 2.2 - As equipes da gincana serão compostas por alunos matriculados no ano de 2024, IFFluminense *campus* Santo Antônio de Pádua.

3. DOS OBJETIVOS DA GINCANA

- 3.1 – Promover a integração entre estudantes e a comunidade;
- 3.2 – Desenvolver o espírito participativo e solidário como atitude positiva e enriquecedora da formação do cidadão;
- 3.3 - Exercitar o espírito de liderança e motivação pessoal e coletiva;
- 3.4 – Possibilitar vivências corporais diversificadas, estimulando a prática de atividades físicas para uma melhor qualidade de vida.

4. DA DATA E LOCAL DA EXECUÇÃO DAS TAREFAS

- 4.1 - A gincana será executada nos sábados de agosto de 2024.
- 4.2 – Será realizado integralmente no IFFluminense *campus* Santo Antônio de Pádua

5. DA PONTUAÇÃO

- 5.1 – Cada atividade terá uma pontuação própria conforme consta no **Anexo 2**;
- 5.2 - Em caso de empate na classificação final da gincana, serão seguidos os seguintes critérios:
- 1º- Maior número de primeiros lugares nas atividades classificatórias;

3º- Maior número de segundos lugares nas atividades classificatórias, e assim sucessivamente;

4º- Persistindo o empate será realizada uma tarefa extra para decidir a equipe campeã.

5.3 - Qualquer recurso junto à organização só poderá ser encaminhado pelos representantes das equipes. Não caberá recurso implantado por terceiros.

6. DA EXECUÇÃO DAS TAREFAS

6.1 – A organização e o acompanhamento da execução das tarefas da gincana bem como a avaliação das mesmas estarão sob responsabilidade da Comissão Organizadora que será auxiliada pelos demais funcionários da Instituição juntamente com estudantes representantes das equipes.

7. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

7.1 – Os resultados parciais da gincana serão divulgados no decorrer da mesma, na instituição através de cartazes e redes sociais, caso seja possível.

7.2 – O resultado será divulgado no encerramento da gincana dia 31 agosto de 2024.

8. DA PREMIAÇÃO DAS EQUIPES

8.1 - A Bandeira Campeã será aquela que somar o maior número de pontos. Em caso de empate reporte **ao item 5.2.**

8.2 – As três equipes receberão premiações específicas do **1º, 2º e 3º lugares**, determinados de acordo com a classificação final.

8.3 – A Bandeira Campeã será contemplada com um prêmio a ser definido pela Comissão Organizadora.

9. DAS INSCRIÇÕES

9.1 – **Caberá as turmas montarem as equipes de cada bandeira.**

9.2 – **O bandeira será composta entre cada curso. Exemplo: entre o curso de administração os alunos devem ser estudantes do técnico em administração.**

9.3 – **Após definição dos estudantes, os mesmos devem designar seus representantes no prazo de 7 dias, quando estudantes devem manifestar sua vontade de participar da Gincana.**

9.4 – **Os representantes das bandeiras são os responsáveis por inscrever suas devidas equipes de cada esporte ou tarefa.**

9.5 – As inscrições dos representantes de cada bandeira se dará via formulário eletrônico, a partir da promulgação do formulário de início do evento.

9.6 – A inscrição dos participantes do time será feita 30 minutos antes do início de cada uma das atividades, diretamente com a comissão organizadora no dia do evento.

10. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

10.1 – Compõem a Comissão Organizadora da gincana estudantes do Bacharelado em Administração.

10.2 – Membros da Comissão Organizadora recebem um certificado de organização de evento esportivo cancelado pela Coordenação de Extensão do IFFluminense.

10.3 - São atribuições da Comissão Organizadora:

- Preparar o Regulamento;
- Divulgar a gincana e seu cronograma;
- Preparar e regulamentar as tarefas da gincana;
- Executar o processo de inscrição dos participantes da gincana;
- Sortear, na presença de ao menos um integrante de cada bandeira, a tabela das atividades da gincana;
- Orientar as equipes em relação às dúvidas na interpretação do regulamento;
- Convocar reuniões quando se fizerem necessárias;
- Estabelecer horários relacionados à execução das tarefas da gincana;
- Organizar e fiscalizar, juntamente com os demais funcionários da Instituição, a execução das tarefas da gincana;
- Excluir um integrante de uma equipe por cometer infração;
- Retirar pontos ou desclassificar a bandeira por qualquer infração do regulamento;
- Atualizar a tabela de pontuações durante a gincana.

11. DAS OBRIGAÇÕES DAS BANDEIRAS

11.1 – Selecionar um a quatro alunos representantes que deverá estar identificado com um crachá durante a gincana;

11.2 – Inscrever os integrantes em cada uma das tarefas da gincana (Anexo I) no prazo estabelecido pela Comissão Organizadora - somente estudantes representantes poderão fazer a inscrição;

11.3 – Preparar-se e empenhar-se na execução das tarefas da gincana;

11.4 – Uniformizar seus participantes com a cor da bandeira (blusa, faixa, ou qualquer objeto de identificação) durante a execução das tarefas;

11.5 – Aprontar integrantes das tarefas ao menos cinco minutos antes do início das mesmas – a equipe pode jogar com um número de atletas presentes ou perderá por W.O.;

11.6 – Organizar a inscrição de inscritos em cada modalidade de forma que o/a mesmo/a estudante não participe de mais do que 2 modalidades coletivas e individuais, estando passível de desclassificação, caso o/a mesmo/a estudante seja identificado/a em 3 ou mais modalidades coletivas e individuais.

Exemplo: cada estudante pode formar equipe em uma modalidade coletiva e uma individual, ou em duas coletivas, ou em duas individuais, independentemente de ser mista ou não. Caso as modalidades coincidam em horários, não haverá tolerância de tempo para aguardar a participação, obrigando o/a estudante a escolher entre as modalidades inscritas.

11.7 – Selecionar no mínimo dez estudantes para participar do desfile das bandeiras na **abertura da gincana**.

12. DAS PENALIDADES

12.1 - As equipes poderão perder pontos no caso de:

- Atrapalhar as equipes concorrentes por meio de qualquer artifício (inclusive barulho). Esta avaliação será feita pela Comissão Organizadora;

- Ultrapassar o tempo de conclusão previsto para o cumprimento da tarefa: poderá perder os pontos da tarefa em questão (a critério da Comissão Organizadora).

12.2 - As equipes poderão ser desclassificadas em modalidade/tarefa específica em caso de descumprimento de algum item estabelecido por este edital que a Comissão organizadora julgue necessário para o bom andamento do evento;

12.3 – A equipe (equipe inteira e não apenas as partes envolvidas ou modalidade específica) poderá ser eliminada sumariamente da gincana no caso de:

- Ocorrer comportamento considerado eticamente inadequado (por exemplo: xingamentos, palavras e gestos ofensivos e/ou agressão física e afins) por parte de algum dos seus integrantes, que fira este regulamento ou traga prejuízo à boa imagem do Instituto Federal Fluminense ou à boa imagem do evento como um todo - a critério da Comissão Organizadora podendo o caso ser levado e instância maior no Comitê disciplinar da Instituição a depender da gravidade da situação que esteja fora da competência da Comissão Organizadora do evento.

13. DA ARBITRAGEM

A arbitragem será composta por pessoas neutras, a fim de garantir imparcialidade no evento.

13.1 – Qualquer crítica a ser feita sobre arbitragem deve ser feita **por escrito**, justificando os motivos, e EXCLUSIVAMENTE por um representante da equipe.

13.2 – A comissão organizadora irá averiguar a ocorrência o mais rápido possível para tomar as devidas providências.

13.3 – Caso algum estudante que não seja representante da equipe faça uma reclamação que interrompa o andamento do evento sem cumprir o **item 13.1, a equipe será despontuada em 50 pontos, se enquadrando no item 12.1 deste regulamento**

13.4 – A equipe será desclassificada na modalidade em questão se houver recorrência do **item 13.3,**

13.5 - Se acarretar violência e/ou desrespeito aos árbitros/as, a equipe será desclassificada se enquadrando no **item 12.3** deste regulamento.

14. DISPOSIÇÕES FINAIS

14.1 – A Comissão Organizadora decidirá os casos omissos por este regulamento, quando provocado por recursos escritos ou observados pela mesma.

14.2 – Este regulamento entra em vigor na presente data.

Comissão Organizadora da Gincana do IFFluminense
campus Santo Antônio de Pádua.

Santo Antônio de Pádua, **24/07/2024**

Anexo 1

Gincanado IFFluminense, *campus*
Santo Antônio de Pádua

CORES DA BANDEIRA

- 1 – ADMINISTRAÇÃO = AZUL**
- 2 – AUTOMAÇÃO = LARANJA**
- 3 – EDIFICAÇÕES = VERDE**

Pontuação por composição de ESTUDANTES DOS CURSOS

INTEGRADOS 15 alunos ou mais = 25 pts;

4 alunos = 10 pts;

3 alunos = 7 pts;

2 alunos = 5 pts;

1 aluno = 2pts.

Anexo 2

REGULAMENTO DOS JOGOS, PONTUAÇÃO E TAREFAS DA GINCANA

1. As modalidades

classificatórias:

2. Coletivas:

Futsal Misto;
Vôlei de quadra misto;
Handebol misto;
Queimado misto;
Tarefa relâmpago;
Bisca;
Corrida com
revezamento;
Esports.

Individuais:

Xadrez masculino e feminino,

1.1 A pontuação por resultado:

Vitória – 30 pontos,
Derrota – 10 ponto,
WO – 0 ponto.

1.2 Sistema de competição

1.2.1 Será adotado o sistema de rodízio, onde todas as equipes se enfrentam entre si.

1.2.2 A equipe vencedora será aquela que obtiver o maior número de vitórias durante o rodízio.

1.2.3 Quesitos para desempate após rodízio:

- a) Maior número de pontos;
- b) Maior saldo de pontos de acordo com o esporte;
- c) Maior número de gols, pontos ou atletas em quadra ao final do jogo (queimado);
- d) Menor quantitativo de WO;
- e) Confronto direto;

Persistindo o empate, vai ser feita uma disputa extra entre as equipes de forma alternada (pênaltis, lance livre, tiro livre, um contra um no queimado e diferença de 2 pontos).

3. DOS REGULAMENTOS DAS MODALIDADES ESPORTIVAS CLASSIFICATÓRIAS

2.1.

Futsal MISTO

Regras:

Máximo de 10 por equipe. Sendo 5 em jogo.

Pontuação: 1º = 30 pts; 2º = 20 pts; 3º = 10 pts. WO não pontua.

Regulamento Específico:

- Regra oficial da modalidade com adaptações
- Tempo de jogo: 2 tempos de 10 minutos, intervalo de 5 minutos.
- Cada equipe deverá obrigatoriamente ter em quadra 2 jogadores do sexo masculino e 2 jogadores do sexo feminino; O goleiro estará liberado para escolha da equipe.
- A equipe que não tiver ao menos 7 jogadores, previamente inscritos, no horário estabelecido para o início do jogo é considerada derrotada por WO;
- Em caso de empate após o término do jogo, será decidido o vencedor através de penalidades alternadas com respectivas mudanças de atletas.
- A cada gol feito a equipe ficará responsável por plantar 1 árvore e a cada gol sofrido ficará responsável por plantar 2.

2.2.

VOLEI DE QUADRA MISTO

Regras:

Máximo de 15 por equipe.

Pontuação: 1º = 30 pts; 2º = 20 pts; 3º = 10 pts. WO não pontua.

Regulamento Específico:

- Regra oficial da modalidade com adaptações
- Pontuação do jogo: A primeira equipe a ganhar primeiro dois sets de 15 pontos.
- Cada equipe deverá obrigatoriamente ter em quadra 3 jogadores do sexo masculino e 3 jogadores do sexo feminino.
- Em caso de empate em 14 a 14 ganhará a equipe que tiver primeiro 2 pontos de vantagem.
- A equipe que não tiver ao menos 6 jogadores (3 meninos e 3 meninas), previamente inscritos, no horário estabelecido para o início do jogo é considerada derrotada por WO;

2.3.

HANDEBOL MISTO

Regras:

Máximo de 20 por equipe

Pontuação: 1º = 30 pts; 2º = 20 pts; 3º = 10 pts. WO não pontua.

Regulamento Específico:

- Regra oficial da modalidade com adaptações
- Tempo de jogo: 2 tempos de 10 minutos com intervalo de 3 minutos.
- A equipe que não tiver ao menos 7 jogadores, previamente inscritos, no horário estabelecido para o início do jogo é considerada derrotada por WO;
- Ganha o jogo o maior número de gols durante o tempo do jogo.
- Em caso de empate após o término do jogo, será decidido o vencedor através de cobrança de 7 metros alternados com respectivas mudanças de atletas.
- A cada gol feito a equipe ficará responsável por plantar 1 árvore e a cada gol sofrido ficará responsável por plantar 2.

2.4.

QUEIMADO MISTO

Regras:

Máximo de 12 por equipe (10 titulares, sendo 5 meninas e 5 meninos em quadra)

Pontuação: 1º = 30 pts; 2º = 20 pts; 3º = 10 pts. WO não pontua.

Regulamento Específico:

- Tempo de jogo: 30 minutos
- A equipe que não tiver os 10 jogadores (5 meninas e 5 meninos), previamente inscritos, no horário estabelecido para o início do jogo poderá jogar com o quantitativo presente, sabendo que estará em desvantagem numérica e que não poderá incluir as participantes retardatárias no decorrer da partida;
- Estudantes que forem queimados durante a partida irão para a área dos queimados e não poderá mais retornar;
- Ganha o jogo a primeira equipe que queimar todos os adversários ou a equipe que estiver com maior número de integrantes na área de não queimados com 30 minutos; ou

- Em caso de empate, haverá confronto 1x1, sem poder tirar os pés do chão, ganha quem queimar primeiro ou segurar o arremesso do adversário.
- Primeiro lugar planta 2 arvores, segundo 5 e terceiro 10.

2.5.

XADREZ MASCULINO E FEMININO

Regras:

Máximo de 5 em cada equipe

Pontuação: 1º = 30 pts; 2º = 20 pts; 3º = 10 pts; 4º = 5 pts. WO não pontua.

Regulamento Específico:

- Regra oficial da modalidade com adaptações
- O jogador, previamente inscrito, que não estiver no horário estabelecido para o início do jogo é considerado derrotado por WO;

2.6.

CORRIDA REVEZAMENTO MISTA

Regras:

Equipes com até 4 alunos composta por 2 meninos e 2 meninas

Pontuação: 1º = 30 pts; 2º = 20 pts; 3º = 10 pts. WO não pontua.

Regulamento Específico:

- Na equipe mista pode ser os/as mesmo/as corredores ou não, a critério da equipe.
- A equipe será desclassificada caso não se apresente com 4 corredores no horário estipulado;
- Corredores que queimarem a largada serão automaticamente eliminados, ficando sua equipe desclassificada;
- A classificação da corrida será dada pela ordem de chegada/tempo.
- Primeiro lugar planta 2 arvores, segundo 5 e terceiro 10.

2.7.

ESPORT

Regras:

Máximo de 8 alunos em cada equipe, podendo escolher livremente a quantidade de meninos e meninas a participar.

Pontuação: 1º = 30 pts; 2º = 20 pts; 3º = 10 pts. WO não pontua.

Regulamento Específico:

- Os participantes, previamente inscritos, que não estiverem no horário estabelecido para o início da corrida estará eliminado;
- Será considerado vencedor na fase de rodízios o(a) jogador(a) que conquistar a vitória do *game* proposto em 1 rodada.
- Será vencedor da final, entre os dois primeiro lugares da fase de rodízios a equipe que conquistar a vitória do *game* proposto em duas rodadas.
- Não é permitido o uso de Bugs/Glitches em QUALQUER jogo, caso ocorra o participante automaticamente será desclassificado.
- Não será permitida a utilização de consoles, controles e outros acessórios de posse do participante;

- O jogador será considerado derrotado (WO) caso distraia, incomode ou provoque deliberadamente o adversário.

2.8.

Bisca

Regras:

O valor de cada carta é definido assim:

- Áses: 11 pontos cada
- Todos os "7": 10 pontos cada
- Todos os reis: 4 pontos cada
- Todos os valetes: 3 pontos cada
- Todos as damas: 2 pontos cada
- Demais cartas: não têm valor de contagem

Valores da rodada:

- Passar a 7: 2 e 4 pontos
- Relo: 4 e 8 pontos
- Trocar 2: 2 pontos (valendo trocar até a penúltima mão, se tiver somente a última na mesa o ponto não vale)
- Vitória: 2 pontos

1 LUGAR: 30 PONTOS

2 LUGAR: 20 PONTOS

3 LUGAR: 10 PONTOS

O limite de participantes está definido em: 2 duplas de cada curso

Regulamento Específico:

- Os participantes, previamente inscritos, que não estiverem no horário estabelecido para o início da partida estarão eliminados;
- Será considerado vencedor da rodada a dupla que conquistar mais pontos.
- A dupla com a maior quantidade de vitórias ocupará o primeiro lugar, em sequência, a dupla com a segunda maior quantidade de vitórias e assim por diante.
- Em caso de empate, as duplas deverão se enfrentar para definir a posição.

4. DAS MODALIDADES DE PONTUAÇÃO (NÃO CLASSIFICATÓRIAS)

3.1 Show de talentos

3.2 solidariedade

3.3 Sustentabilidade

3.4 Torcida

3.1.

SHOW DE TALENTOS

3.1.1. CATEGORIA ESTUDANTE

Regras:

Uma inscrição ou mais por bandeira (individual ou em grupo de até 5 estudantes) 1 a 5 minutos de apresentação
Pontuação por tarefa executada: 10 pontos

Regulamento Específico:

- Estudante previamente inscrito, que não estiver no horário estabelecido para o início da tarefa estará eliminado;
- Estudantes terão, no máximo 3 minutos para sua apresentação;
- A apresentação é livre e pode ser uma dança, uma gravação de desenho, canto e etc.
- A pontuação será dada por tarefa executada, porém a tarefa fora do padrão para o ambiente escolar ou mal executada não pontuará.

3.2.

SOLIDARIEDADE

Regras:

- Agasalhos: 5 pontos por peça de agasalho.

Pontuação*: 1º = 30 pts; 2º = 25 pts; 3º = 20 pts; 4º = 15 pts;

*classificação = número de pontos/número de participantes da bandeira

- Alimentos aceitos e sua respectiva pontuação (tabela abaixo).

Pontuação*: 1º = 30 pts; 2º = 25 pts; 3º = 20 pts; 4º = 15 pts;

*classificação = número de pontos/número de participantes da bandeira

ALIMENTO	PONTUAÇÃO	QDE MÁXIMA POR BANDEIRA
Açúcar	3 pontos/Kg	20Kg
Arroz	4 pontos/Kg	livre
Café	3 pontos/500g	livre
Enlatados	1 ponto/ lata de 250-300g	livre
farinha de mandioca	3 pontos/Kg	livre
Feijão	5 pontos/Kg	livre
Fubá	2 pontos/Kg	20Kg
leite em pó	4 pontos/400-450g	livre
Macarrão	3 pontos/Kg	livre
Óleo	3 pontos/L	livre
ração de cachorro* ¹	2 pontos/Kg	livre
ração de gato* ¹	2 pontos/Kg	livre
Sal	1 ponto/500g	5Kg

*1 Embalagem comercial

3.3.

SUSTENTABILIDADE

3.6.1 Óleo usado

Regras: cada litro de óleo usado valerá 1 ponto

Pontuação*: 1º = 30 pts; 2º = 25 pts; 3º = 20 pts; 4º = 15 pts; 5º = 10 pts; 6º = 5 pts.

*classificação = número de pontos/número de participantes da bandeira

Obs. O óleo será entregue em um dia definido pela comissão organizadora da I Gincana.

3.7

TORCIDA

Cada equipe que apresentar torcida organizada em cada jogo marca 10 pontos por jogo. A torcida organizada deve ser composta por, no mínimo, 10 integrantes, em cada jogo. A torcida se caracteriza por ser animada, criativa e organizada, assim como respeitosa e ativa.

A comissão organizadora irá conferir e validar a contagem do referido ponto, a partir de critérios preestabelecidos.

Anexo 3

Modelo de tabela geral de pontuação

Participação	Pontuação parcial
Futsal Misto	
Vôlei de quadra misto	
Handebol misto	
Queimado misto	
Xadrez	
Corrida revezamento 4x4	
<i>Esports</i>	
Tarefa relâmpago	
Quizz	
Torcida	
Show de talentos	
Agasalhos	
Açúcar	
Arroz	
Café	
Enlatados	
farinha de mandioca	
Feijão	
Fubá	
Leite em pó	

Macarrão	
Óleo	
ração de cachorro* ¹	
ração de gato* ¹	
Sal	
Sustentabilidade óleo	
	TOTAL