

GINCANA ESTUDANTIL EM COMEMORAÇÃO AOS 15 ANOS
DO IFPE CAMPUS IPOJUCA

REGULAMENTO

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 Este Regulamento dispõe sobre a organização da Gincana Estudantil em comemoração aos 15 anos do campus Ipojuca, e foi elaborado pela Comissão Organizadora, especialmente instituída pela direção. O mesmo será publicado nos meios oficiais de comunicação da instituição.

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, já que será dada a necessária e suficiente publicidade do mesmo.

1.3 A Gincana envolverá os estudantes e servidores do Campus.

1.4 O Evento será composto por: Comissão Organizadora , Comissões Julgadoras, Equipe de Apoio, Líderes das equipes e as Equipes competidoras.

1.5 É de responsabilidade da Comissão Organizadora a divulgação deste regulamento junto à comunidade acadêmica.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Estimular o desenvolvimento dos pilares da educação: aprender a conviver, aprender a fazer, aprender a pensar e a conhecer, aprender a ser, aprender a empreender e aprender a transcender.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Promover a integração entre estudantes, servidores e comunidade oportunizando a integração escola, família e comunidade.

- Desenvolver o espírito participativo como atitude positiva e enriquecedora da formação do cidadão.
- Desenvolver aspectos culturais, ecológicos, lúdicos, sociais e comunitários.
- Exercitar o espírito de liderança e motivação.

3. REALIZAÇÃO

A Gincana Estudantil em comemoração aos 15 anos do campus Ipojuca será realizada nos dias 12 e 13 de dezembro de 2022, nos horários e locais definidos no Cronograma em anexo.

4. INSCRIÇÕES

4.1 A Inscrição será individual e deverá ser realizada de 2 a 7 de dezembro, via formulário on-line acessível através do link: <https://forms.gle/cpouGjzJ1tXWsqAC9>.

4.2 Os participantes devem atentar para estarem disponíveis nos horários das atividades.

5. EQUIPES

5.1 Os inscritos serão divididos por sorteio em quatro equipes de até 20 participantes, que competirão entre si. As equipes serão as seguintes:

EQUIPE A

EQUIPE B

EQUIPE C

EQUIPE D

5.2 A divulgação das equipes será feita no dia 8 de dezembro no site institucional e redes sociais do Campus.

5.3 Cada equipe deverá ter dois estudantes representantes, responsáveis pela organização

da mesma.

5.4 Cada equipe deverá nomear um capitão para cada uma das modalidades que serão disputadas.

6. MODALIDADES

6.1 Abraço do Campus.

6.2 Concurso de Fotografia

6.3 Queimado

6.4 Voleibol

6.5 Dominó de dupla

6.6 Futebol Misto

6.7 Desenvolvendo o espírito de solidariedade

6.8 Festival de talentos - Canto, dança, tocar instrumento, recitar poesia.

7. PREMIAÇÃO

Todas as equipes participantes receberão medalhas e a equipe vencedora receberá, durante a cerimônia de comemoração dos 15 anos do Campus, o troféu de campeã.

8. IDENTIFICAÇÃO DAS EQUIPES

Cada membro receberá uma pulseira de identificação na cor representativa da sua equipe. A definição das cores será feita por sorteio.

9. PONTUAÇÃO

9.1 As equipes receberão a seguinte pontuação, de acordo com sua classificação em cada modalidade:

1º Lugar: 100 pontos;

2º Lugar: 85 pontos;

3º Lugar: 75 pontos;

4º Lugar: 65 pontos.

10. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

10.1 Critérios de desempate: Se, ao final dos jogos, uma ou mais equipes somarem o mesmo número de pontos, o desempate ocorrerá da seguinte forma:

1º critério: Maior número de 1ºs lugares nas modalidades esportivas;

2º critério: Maior número de 2ºs lugares nas modalidades esportivas;

3º critério: Maior pontuação na arrecadação de alimentos (até o momento)

11. CASOS OMISSOS

Os casos omissos serão decididos exclusivamente pela Comissão Organizadora.

12. REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES PRÉ-ESPORTIVAS E ESPORTIVAS

12.1 Abraço do Campus

O objetivo das equipes será agregar o maior número de pessoas para o abraço simbólico do Campus. Cada equipe receberá a pontuação conforme determinado no item 9 deste regulamento.

A identificação das pessoas agregadas por cada equipe será feita via pulseira na cor representativa da equipe.

A contagem do número de pessoas será realizada pela comissão organizadora.

12.2 Queimado

Participantes: máximo de 10 por equipe

Tempo: 10 min

Os dois times se posicionam num campo dividido por uma linha central. Esta não pode ser ultrapassada e caso isto ocorra, o jogador infrator terá que ir para a área do queimado.

O jogador deve arremessar a bola contra o time adversário, com o intuito de "queimá-los" (atingi-los). Por sua vez, os adversários tentam se espalhar no campo ou ir ao fundo do mesmo, para não serem atingidos pela bola.

Se a bola não atinge ninguém e apenas quica no campo adversário, o jogador pode pegá-la sem o risco de estar "queimado".

Os jogadores são "queimados" nos seguintes casos: quando a bola acerta qualquer parte do corpo ou quando pegam a bola, mas a deixam cair.

Os jogadores "queimados" devem ir para uma área específica, atrás do campo do time adversário. Esta área é chamada de "prisão", "céu", "cemitério" ou "base".

O jogador "queimado" pode voltar ao jogo se queimar outro jogador.

Vence o time que conseguir "queimar" todos os adversários, deixando o outro campo sem jogadores.

Caso não sejam queimados todos os jogadores de um dos times ao final do tempo de 10min, vencerá a equipe que tiver menos jogadores queimados.

12.3 Voleibol

Participantes: 8 por equipe (5 meninas e 3 meninos; 3 meninas e 5 meninos; 6 meninas e 2 meninos; ou 4 meninas e 4 meninos) ou outra distribuição proporcional a esta para o caso de um número de participantes menor que 8.

Tempo: 10min

O jogo será disputado em 1 (um) Set único de 15 pontos.

Em caso de empate no 15º ponto, vence a equipe que atingir primeiro o 17º ponto.

Deverá acontecer, no mínimo, 1 substituição durante o jogo.

As substituições deverão respeitar a configuração quanto ao gênero.

Se uma das equipes não tiver jogadores para serem substituídos, a equipe adversária não será obrigada a fazer a substituição.

Caso o jogo não termine dentro do tempo de 10min, vencerá a equipe que tiver mais pontos.

12.4 Dominó de dupla

Participantes: 02 por equipe

Tempo: 10min

O jogo será disputado em um set de 08 pontos.

Cada jogador compra seis pedras.

O jogador com a maior carroça (dobra ou bucha) inicia o jogo colocando-a na mesa.

Durante seu turno, o jogador deve colocar uma pedra de sua mão em um dos dois finais, com o mesmo número de pontos.

Jogadores sem pedras possíveis passam a vez.

O jogo continua até algum jogador não ter mais pedras em sua mão ou, caso não seja possível mais nenhuma jogada, o vencedor é aquele que tiver o menor número de pontos em sua mão, contando os pontos de todas as pedras.

Se houver empate, a pessoa que tiver a pedra com o menor número de pontos ganha.

Caso nenhuma dupla vença o set dentro dos 10min, a equipe que tiver mais pontos será a vencedora.

12.5 Futebol Misto

Participantes: 6 por equipe (4 meninas e 2 meninos; 2 meninas e 4 meninos; ou 3 meninas e 3 meninos) ou outra distribuição proporcional a esta para o caso de um número de participantes menor que 6.

Tempo: 02 tempos de 05 minutos.

Deverá acontecer no mínimo 1 substituição durante o jogo.

Se uma das equipes não tiver jogadores para serem substituídos, a equipe adversária não será obrigada a fazer a substituição.

A cada 5ª faltas sofridas, o time prejudicado terá direito a cobrar tiro livre direto de 05 metros, sem barreiras.

Penalidades: Cartão Amarelo = 1 minuto fora da partida. Cartão vermelho = expulsão do jogo e exclusão da modalidade.

O time que tiver participante excluído por cartão vermelho, terá direito de substituí-lo nas partidas seguintes, de acordo com as regras.

12.6 Desenvolvendo o espírito de solidariedade - Doação de alimentos para instituição beneficente localizada no município de Ipojuca.

Participantes: toda a equipe.

Tempo: até o momento da contagem das doações.

Esta prova tem o objetivo de ajudar pessoas em situação de risco alimentar;

A prova consiste em arrecadar o maior número (em kg) de alimentos não perecíveis para doação.

Haverá 02 integrantes de cada equipe responsáveis pela organização e contagem dos donativos.

Os alimentos deverão ser trazidos para contabilização apenas no dia da prova.

As equipes serão classificadas de acordo com sua pontuação.

O time vencedor escolhe a(s) instituição(ões) que receberão a doação.

Tabela para pontuação dos alimentos doados:

ALIMENTO	PONTUAÇÃO POR KG
Feijão	05 pontos
Arroz	03 pontos
Macarrão	02 pontos
Fuba	01 ponto
Farinha	01 ponto
Margarina	02 pontos
Óleo	04 pontos
Café em pó (pct)	04 pontos
Café solúvel (pct)	02 pontos
Leite em pó (pct)	04 pontos
Açúcar	02 pontos

12.7 Festival de talentos

Participantes: de acordo com a apresentação.

Tempo: 02min por talento

Cada equipe poderá apresentar até 03 talentos.

Serão aceitas apresentações de canto, de dança, instrumental e recitais de poesia.

As equipes serão avaliadas e receberão pontuação de acordo com sua classificação no concurso.

12.2 Concurso de Fotografia

Cada equipe enviará uma foto de autoria própria para o endereço fotografia@ipojuca.ifpe.edu.br . A imagem deverá ser enviada entre os dias 8 a 12 de dezembro. Em caso de envio de mais de uma imagem por equipe, será considerada a última fotografia recebida.

A imagem deverá ilustrar a temática “IFPE Ipojuca – 15 anos de História”.

Cada imagem deve estar no formato .JPG ou .JPEG e ter, no máximo, 10 megabytes.

A equipe deverá ter o cuidado de enviar a imagem na melhor resolução possível (preferencialmente, 300 dpi).

Serão automaticamente desclassificadas, imagens que contenham conteúdo impróprio, que incentive a violência e as que não atendam aos critérios propostos neste edital.

A organização do concurso não se responsabilizará por eventuais problemas técnicos na submissão das inscrições, por isso recomenda-se o envio das imagens com antecedência.

Os critérios de avaliação das fotografias serão: enquadramento da imagem, adequação ao tema proposto, criatividade, originalidade e comunicação (propriedade da imagem de “falar” por si, capacidade de atingir os diferentes públicos da instituição).

As equipes serão avaliadas e receberão pontuação de acordo com sua classificação no concurso.

Todas as fotografias ficarão para acervo do IFPE, podendo ser utilizadas, em qualquer forma, tempo ou lugar, sem obrigação de cachês, taxas ou direitos para os autores, comprometendo-se a publicar sempre o nome do autor dos trabalhos quando da sua utilização.

O resultado do concurso também será divulgado online, no site do Campus Ipojuca (ifpe.edu.br/campus/ipojuca) e nas redes sociais do Campus .

CRONOGRAMA

DIA	MODALIDADE	HORÁRIO	PARTIDA	LOCAL
12/12/22	FUTEBOL	07h45 - 07h55	JOGO 1 EQUIPE A X EQUIPE B	CAMPINHO
		08h00 - 08h10	JOGO 2 EQUIPE C X EQUIPE D	
		08h15 - 08h25	JOGO 3 VENCEDOR JOGO 1 X VENCEDOR JOGO 2	
12/12/22	VÔLEI	08h45 - 08h55	JOGO 1 EQUIPE A X EQUIPE B	CAMPINHO
		09h00 - 09h10	JOGO 2 EQUIPE C X EQUIPE D	
		09h15 - 09h25	JOGO 3 VENCEDOR JOGO 1 X VENCEDOR JOGO 2	
12/12/22	QUEIMADO	11h20 - 11h30	JOGO 1 EQUIPE A X EQUIPE B	CAMPINHO
		11h35 - 11h45	JOGO 2 EQUIPE C X EQUIPE D	
		11h50 - 12h00	JOGO 3 VENCEDOR JOGO 1 X VENCEDOR JOGO 2	
12/12/22	DOMINÓ	11h20 - 11h30	JOGO 1 EQUIPE A X EQUIPE B	CORREDOR CENTRAL
		11h35 - 11h45	JOGO 2 EQUIPE C X EQUIPE D	
		11h50 - 12h00	JOGO 3 VENCEDOR JOGO 1 X VENCEDOR JOGO 2	
13/12/22	ABRAÇO DO CAMPUS	09h00	-	CONCENTRAÇÃO NO ESTACIONAMENTO
13/12/22	FESTIVAL DE TALENTOS	15h00 - 15h10	APRESENTAÇÃO EQUIPE A	AUDITÓRIO DA BIBLIOTECA
		15h15 - 15h25	APRESENTAÇÃO EQUIPE B	
		15h30 - 15h40	APRESENTAÇÃO EQUIPE C	
		15h45 - 15h55	APRESENTAÇÃO EQUIPE D	
14/12/22	ENTREGA DAS MEDALHAS PARA AS EQUIPES	09h00	-	AREA DE CONVIVÊNCIA
15/12/22	ENTREGA DO TROFÉU A EQUIPE CAMPEÃ	18h00	-	AUDITÓRIO DA BIBLIOTECA