



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS NATAL-CENTRAL

GINCANA DOS 110 ANOS DO IFRN
REGULAMENTO



NATAL-RN
2019

TÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. A gincana comemorativa dos 110 anos do IFRN será realizada no dia 23 de setembro de 2019, das 9h às 18h, na Quadra I, sob a coordenação geral do setor de Comunicação Social e Eventos (COCSEV) do *Campus* Natal-Central e Comissão Organizadora (Portaria n.º 828/2019 – DG/CNAT/RE/IFRN).

Art. 2º. Os participantes deverão comparecer com antecedência ao local de competição para efetuar o credenciamento da sua equipe, realizar *check-in* das atividades e assegurar a participação, apresentando documento oficial com foto à comissão organizadora.

Art. 3º. Todos os participantes deverão estar presentes no início de cada atividade na qual se encontram inscritos, com tolerância máxima de cinco minutos, a contar da chamada pública da equipe pela Comissão. Na hipótese da ausência de integrantes no momento da chamada, a equipe declarada ausente será desclassificada.

TÍTULO II – DAS EQUIPES

Art. 4º. O limite de participação nas atividades da gincana é de no mínimo 7 (sete) e no máximo 20 (vinte) componentes por equipe, podendo esta ser mista, composta por alunos, ex-alunos, estagiários, servidores, aposentados, terceirizados, empresas incubadas, parceiros e participantes dos projetos de extensão dos Campi Natal-Central e Zona Leste. A formação das equipes é livre, podendo representar diretorias, coordenações, setores, etc.

Art. 5º. A inscrição das equipes deve ocorrer de 06 a 13 de setembro, por meio do preenchimento do formulário disponível no link <<http://bit.ly/2lwrou6>>, além da doação de 1 quilo de alimento não perecível, por cada membro da equipe inscrita, a ser entregue na própria COCSEV, durante o período das inscrições. A doação de alimento para inscrição não conta como pontuação da equipe.

Art. 6º. As equipes devem participar de todas as atividades a serem pontuadas, sendo desclassificada a equipe que não tiver pelo menos um representante em qualquer uma das atividades dos eixos.

Art. 7º. É necessária a inscrição de, no mínimo, três equipes, para a realização da Gincana.

TÍTULO III – DAS ATIVIDADES

Art. 8º. Os eixos e as tarefas da gincana estão distribuídos do seguinte modo:

Eixo 1 --- Cidadania: arrecadação de alimentos e doação de sangue (20 pontos)

Eixo 2 --- Meio Ambiente: caça ao tesouro (20 pontos)

Eixo 3 --- Esporte e Lazer: circuito esportivo (20 pontos)

Eixo 4 --- Arte: criação de paródia / (20 pontos)

Eixo 5 --- Conhecimentos gerais: *quiz* por meio do aplicativo *Kahoot* (20 pontos)

Eixo 6 --- Pontuação extra para a equipe com torcida mais engajada (10 pontos)
TOTAL: 110 pontos

§ 1º. Cada eixo, com exceção dos Eixos 3 e 6, pontuará um total de até 20 (vinte) pontos em favor da melhor equipe; 15 (quinze) pontos em favor da segunda melhor equipe; 10 (dez) pontos em favor da terceira melhor equipe; 5 (cinco) pontos em favor da quarta melhor equipe; e 3 (três) pontos em favor da quinta melhor equipe. Em caso de empate na pontuação geral ou específica por eixo, serão pontuadas, ordenadamente, as equipes que concluírem as atividades primeiro ou em menor tempo. Persistindo o empate, serão pontuadas igualmente as equipes, obedecendo a classificação.

§ 2º. As atividades ocorrerão nos turnos e intervalos previamente estabelecidos pela organização, sendo de responsabilidade da equipe a participação de pelo menos um representante por atividade.

§ 3º. É de livre escolha da equipe a sua formação e distribuição dos participantes nas atividades, porém, havendo conflito de horários entre as atividades, a equipe se responsabilizará, caso não haja representante suficiente.

EIXO 1 – CIDADANIA – 20 pontos

Art. 9º. O eixo CIDADANIA contempla as atividades ARRECADAÇÃO DE ALIMENTOS e DOAÇÃO DE SANGUE.

Art. 10º. Para fins de pontuação, vence a equipe que arrecadar a maior quantidade de alimentos e conseguir o maior número de doadores de sangue, distribuídos da seguinte maneira:

i. Arrecadação de alimentos

Os alimentos doados deverão ser os seguintes:

- Feijão: unidade de medida: 1kg – (5 pontos por quilo)
- Arroz: unidade de medida: 1kg – (4 pontos por quilo)
- Café: unidade de medida: 250g – (3 pontos por pacote de 250mg)
- Açúcar: unidade de medida: 1kg – (2 pontos por quilo)
- Farinha de milho: unidade de medida: 500g – (1 ponto por pacote de 500mg)

a. Não serão pontuados alimentos com prazo de validade vencido.

b. A entrega dos alimentos pelas equipes deverá ser feita no período de 17 a 20 de setembro, no horário das 8h às 12h e das 14h às 17h, na Coordenação de Comunicação Social e Eventos do *Campus* Natal-Central.

c. Os alimentos arrecadados serão doados para uma instituição filantrópica definida pela Comissão Organizadora.

ii. Doação de sangue

A atividade de doação de sangue consiste em cada equipe conseguir a maior quantidade de coleta de sangue possível na Unidade Móvel do Hemocentro/RN, que estará no *Campus* Natal-Central, no dia 19 de setembro de 2019.

a. A Comissão Organizadora entregará fichas com os nomes das equipes aos profissionais do Hemocentro, para que, no dia da coleta, eles próprios preencham os dados do(a) doador(a) e o nome da equipe beneficiada.

b. As orientações sobre quem pode doar sangue, quais os requisitos básicos e os impedimentos para doação devem ser consultados no site do Hemocentro: <http://hemoliga.com.br/mobiles/regras>.

c. Não serão pontuadas as coletas que não forem efetuadas por motivo de triagem ou desistência do(a) doador(a).

Parágrafo único. Serão computados 20 (vinte) pontos em favor da equipe que na soma total de alimentos e coleta de sangue obtiver maior pontuação; 15 (quinze) pontos em favor da segunda equipe, 10 (dez) pontos em favor da terceira equipe, 5 (cinco) pontos em favor da quarta equipe e 3 (três) pontos em favor da quinta equipe.

EIXO 2 – MEIO-AMBIENTE – 20 pontos

Art. 11º. O eixo MEIO AMBIENTE contempla a atividade CAÇA AO TESOURO, que consiste na procura do tesouro escondido no *Campus* Natal-Central, a partir de uma sequência de pistas a serem desvendadas pelas equipes.

i. Caça ao tesouro

Cada equipe receberá uma dica inicial apontando para a primeira pista a ser desvendada, num total de 5 (cinco) pistas que levarão até o tesouro. Entre uma pista e outra, haverá uma tarefa relâmpago que deverá ser cumprida por todos os integrantes ou por alguns dos membros escolhidos pela equipe.

a. As equipes terão o prazo máximo de 60 (sessenta) minutos para encontrarem todas as pistas e desenterrarem o tesouro, em local de acesso público.

b. A ordem de partida das equipes será simultânea, contudo, cada equipe receberá uma dica diferente para a primeira pista. Todas as pistas são iguais, o que muda é apenas a sua ordem de colocação. Cada equipe se responsabilizará por pegar todas as pistas, realizar as tarefas e apresentar à Comissão Organizadora. A equipe que apresentar qualquer pista fora da ordem estabelecida ou atrapalhar o andamento de busca de outra equipe estará automaticamente desclassificada nessa tarefa.

c. Vencerá a equipe que concluir todas as tarefas, encontrar todas as pistas e localizar o tesouro escondido. Caso nenhuma equipe encontre o tesouro, vence a equipe que mais pistas encontrar, mais tarefas tiver concluído e mais próxima estiver do tesouro.

EIXO 3 – ESPORTE E LAZER – 20 pontos

Art. 12º. O eixo ESPORTE E LAZER contempla as tarefas CIRCUITO DO BASTÃO, que consiste na realização de um circuito contendo algumas atividades, e BANDEIRINHA, que consiste em uma partida entre as duas equipes que tiverem obtido o melhor tempo no circuito anterior.

i. Circuito do bastão

A tarefa consiste na realização de um circuito contendo as seguintes atividades: calha de papel, escada de agilidade, bola ao cesto, lançamento de argolas e vestindo a camisa.

Calha de papel: 5 membros se revezam, com 5 folhas de papel, de forma a transportar uma bola por 2 metros, até que a bolinha caia em um balde.

Escada de agilidade: Um membro deverá pegar o bastão ao lado do balde, entrar na escada de agilidade e ir pulando os espaços com uma perna só; se pisar com o outro pé ou sair da escada, deverá recomeçar a tarefa. Ao concluir, deverá entregar o bastão ao segundo membro.

Bola ao cesto: Um membro deverá receber o bastão e, sem deixar o bastão cair, acertar 2 bolas na cesta a uma distância de 3 metros; ao concluir, deverá entregar o bastão ao próximo membro.

Lançamento de argolas: Um membro deverá receber o bastão e encaixar 5 argolas, sem deixar o bastão cair. Ao concluir, deverá passar o bastão ao próximo membro.

Vestindo a camisa: Uma camisa será passada e vestida por 5 membros, juntamente com o bastão. Ao concluir, o bastão deverá ser entregue aos organizadores.

§ 1º. O tempo será cronometrado pelos organizadores.

§ 2º. Todas as equipes que concluírem o circuito antes do tempo cronometrado ganharão 10 pontos.

§ 3º. As duas equipes que tiverem obtido o melhor tempo no circuito disputarão uma partida de bandeirinha.

ii. Bandeirinha

Parágrafo único. Ganhará 10 pontos a equipe que pegar a bandeirinha do time adversário e levar para o seu time. A segunda equipe ganhará 5 pontos.

EIXO 4 – ARTE – 20 pontos

Art. 13º. O eixo ARTE contempla a tarefa de CRIAÇÃO DE PARÓDIA.

§ 1º. A tarefa consiste na composição e apresentação de uma paródia musical sobre a vida estudantil e/ou o cotidiano escolar no *Campus* Natal Central, com duração mínima de um minuto e meio e duração máxima de 2 minutos.

§ 2º. Paródia consiste na recriação de uma obra já existente, a partir de um ponto de vista predominantemente cômico. Além da comédia, a paródia também pode

transmitir um teor crítico, irônico ou satírico sobre a obra parodiada, através de alterações no texto ou imagem do produto original, por exemplo.

§ 3º. A composição será avaliada por uma comissão julgadora convidada pela organização da gincana.

§ 4º. Será desclassificada a paródia que se utilizar de termos ou expressões obscenas ou preconceituosas com relação a gênero, raça, cor, religião, orientações político-partidárias, etc.

EIXO 5 – CONHECIMENTOS GERAIS – 20 pontos

Art. 14º. Quiz

A tarefa consiste num questionário de múltipla escolha sobre a história do IFRN utilizando o aplicativo de games *Kahoot*.

§ 1º. Ao todo, serão 10 perguntas, e cada equipe terá 1 minuto e meio para responder cada questão.

§ 2º. Vence a equipe que somar o maior número de acertos em menor tempo.

§ 3º. A equipe deverá fazer o download do aplicativo em um celular Android ou iPhone e escolher uma dupla para responder às questões.

EIXO 6 – TORCIDA MAIS ENGAJADA – 10 pontos

Art. 15º. Torcida organizada

Cada equipe deverá organizar uma torcida própria para acompanhar todas as tarefas no dia da gincana.

§ 1º. Cabe à torcida organizada apresentar um grito de guerra coreografado e fazer a animação da gincana, permanecendo no local durante todo o evento e enquanto durar o cumprimento das tarefas da sua equipe.

§ 2º. A performance da torcida organizada e o grito de guerra serão avaliados por uma comissão julgadora convidada pela organização do evento.

§ 3º. A avaliação levará em conta os seguintes critérios: animação, criatividade e participação.

§ 4º. Será desclassificada a equipe cuja torcida fizer uso de termos ou expressões obscenas, preconceituosas e provocativas, ou ainda que denigre a imagem dos integrantes das demais equipes.

TÍTULO IV – DOS CRITÉRIOS DA GINCANA

Art. 16º. Os critérios da gincana estão pré-definidos, entretanto, poderão sofrer alterações dependendo da quantidade de inscrições. A tabela dos horários das atividades será disponibilizada após o período de inscrições.

TÍTULO V – DA PREMIAÇÃO

Art. 17º. As três equipes com melhor pontuação geral receberão troféus e brindes, respectivamente para 1º, 2º e 3º lugar. Poderá haver, também, premiação extra para as equipes vencedoras de cada eixo.

TÍTULO VI - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 18º. A Comissão Organizadora poderá, a seu critério, a qualquer tempo, apenas se julgar necessário, interromper, alterar, suspender ou cancelar o presente Regulamento, por motivo de força maior ou imprevisto, os quais estejam fora do controle da Comissão e que possam comprometer o andamento deste evento, de forma a impedir ou modificar substancialmente a sua condução como originalmente previsto.

Art. 19º. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**Comissão Organizadora
GINCANA IFRN 2019**