

REGULAMENTO DA GINCANA ACADÊMICA UNIGUAIRACÁ 2023

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º - Este documento apresenta o regulamento da “Gincana Acadêmica UniGuairacá 2023”.

Parágrafo único - A “Gincana Acadêmica UniGuairacá 2023” é uma atividade extensionista, com projeto aprovado pela Coordenadoria de Ensino, Pesquisa, Pós-graduação e Extensão do Centro Universitário Guairacá.

OBJETIVOS DA GINCANA

Art. 2º - São objetivos da Gincana Acadêmica:

- I. Criar um clima institucional que contribua para o fortalecimento de vínculos entre os participantes, reafirmando a missão do Centro Universitário em desenvolver excelência acadêmica e sólidos valores humanísticos.
- II. Desenvolver as habilidades de convivência cordial e assertiva, a capacidade de realizar trabalho em equipe, resolver problemas cotidianos em espaços institucionais e cultivar valores éticos.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO E DAS MODALIDADES DAS PROVAS

Art. 3º - As provas de cunho solidário, culturais, esportivas e lúdicas acontecem dia 05 a 06 de outubro de 2023 na UniGuairacá. Todos os acadêmicos devidamente matriculados no presencial e EAD, e inscritos no evento poderão participar de todas as provas. Os alunos de outras cidades que não puderem se manter presentes no dia da gincana poderão participar das provas solidárias e na prova Lúdica 19 – Soletrando, que será realizada de forma online.

Obs. Será realizado um arbitral no dia 19 de setembro de 2023, às 19h para o sorteio das competições em chaves de disputa eliminatória.

Parágrafo único: As provas que compõem cada modalidade são:

Provas Solidárias	Prova 01- Arrecadação de lacres Prova 02 - Arrecadação de cobertores Prova 03 - Arrecadação de agasalhos Prova 04- Arrecadação de ração para cachorro ou gato Prova 05 – Arrecadação de absorventes Prova 06 – Comprovantes de doação de Sangue Prova 07 – Arrecadação de alimentos
Provas Culturais	Prova 08 – Dança do jingle UniGuairacá Prova 09 – Melhor apresentação musical Prova 10 – Melhor caracterização de mascote Prova 11 – Equipe melhor caracterizada Prova 12 – Pintura e exposição de um quadro artístico

	Prova 13 – Melhor grito de guerra Prova 14 – Batalha de rap de improviso
Provas Lúdicas	Prova 15 – Caça ao tesouro prova 16 – Corrida de saco prova 17 – Dança da cadeira prova 18 – Cubo mágico prova 19 – Soletrando prova 20 – Sósia de Celebridade prova 21 – Caixa surpresa
Provas Esportivas	Prova 22 – e-sports – futebol prova 23 – Round Net prova 24 – queimada prova 25 – truco prova 26 – boliche as cegas prova 27 – sinuca prova 28 – arremesso do basquetebol

Observação1: Poderão participar das provas Alunos matriculados e Professores dos cursos que estejam nas equipes. A participação é em apenas um aluno por prova, fora às provas coletivas (grito de guerra, mascote, equipe caracterizada e solidárias). Os alunos só receberão certificados de horas se estiverem matriculados, estiverem inscritos na gincana, assinarem a lista de presença e participarem das provas. As listas de presença estarão em pontos de assinatura informados na abertura da gincana.

Observação2. Equipes que estiverem com número incompleto de jogadores em uma modalidade não poderão participar da prova.

Equipes podem ter número menor de participantes. A equipe que não tiver participação perderá a prova por W.O.

Observação 3: Devido ao número de participações pelas equipes ser menos da metade, as seguintes provas serão canceladas: Prova 14 – Batalha de rap de improviso; prova 18 – Cubo mágico; prova 23 – Round Net.

Art. 4º - O regulamento das provas acontece da seguinte maneira:

PROVAS SOLIDÁRIAS

Observação: As arrecadações deverão ser entregues no polo que ficarão responsáveis pela contagem e informação ao polo sede para a contabilização dos pontos das doações e sua posterior distribuição.

PROVA 1 - REGULAMENTO DA ARRECADAÇÃO DE LACRES

Professora Responsável: Irene Raquel

Local: Almojarifado do Ginásio

As arrecadações podem ser entregues no local da prova até as 20 horas do dia 05 de outubro de 2023.

Objetivo da prova: Arrecadação de garrafas pets de 2L cheias de lacres de latas de alumínio (refrigerantes e afins) (não serão aceitas garrafas de outros tamanhos e/ou garrafas incompletas. Na ocasião da entrega, as garrafas que estiverem incompletas ou que não forem de 2 L, serão devolvidas ao líder para completa-las) com o objetivo de trocá-las por cadeiras de rodas que serão posteriormente doadas as entidades locais que trabalham com idosos e pessoas com deficiência;

É de responsabilidade do líder indicado, manter os alunos motivados, uma vez que será responsável pelos objetivos e metas de arrecadação. O líder escolhido deverá realizar o controle das garrafas arrecadadas por aluno e o armazenamento das mesmas.

PROVA 2 - REGULAMENTO DA ARRECADAÇÃO DE COBERTORES

Professor Responsável: Talita Bischof

Local: Sala de Lutas

As arrecadações podem ser entregues no local da prova até as 20 horas do dia 05 de outubro de 2023.

Objetivo da prova: Esta prova tem o objetivo de arrecadar cobertores e mantas para pessoas em situação de vulnerabilidade social. Para tanto, serão classificados cada item com uma pontuação, e no fim, serão somadas as pontuações para saber a colocação da equipe na prova.

Cobertores - 5 pontos

Manta - 3 pontos

Observação: Os donativos devem estar em condição de uso, pois serão doados a uma instituição que os utilizam para atender pessoas em situação de vulnerabilidade social.

PROVA 3 - REGULAMENTO DA ARRECADAÇÃO DE AGASALHOS

Professor Responsável: João Agadir Pinto Junior

Local: Sala de Lutas

As arrecadações podem ser entregues no local da prova até as 20 horas do dia 05 de outubro de 2023.

Objetivo da prova: Esta prova tem o objetivo de arrecadar agasalhos para pessoas em situação de vulnerabilidade social. Para tanto, será somado a pontuação por tipo de agasalho ou roupa para saber a colocação da equipe na prova.

Para cada agasalho ou roupa doado o participante será pontuado de acordo com a Tabela 1 abaixo:

AGASALHOS ACEITOS - PONTUAÇÕES

Tabela 1: Pontuação atribuída para cada agasalho ou roupa doado. (por unidade/kg)

Jaqueta	30
Blusa	25
Calça	20
Tênis	10
Sapato	10

Observação: Os donativos devem estar em condição de uso, pois serão doados a uma instituição que os utilizam para atender pessoas em situação de vulnerabilidade social.

PROVA 4 - REGULAMENTO DA RAÇÃO PARA CACHORRO OU GATO

Professor Responsável: Michel

Local: Sala de Dança

As arrecadações podem ser entregues no local da prova até as 20 horas do dia 05 de outubro de 2023.

Objetivo da prova: Esta prova tem o objetivo de arrecadar alimentos para cães e gatos. Será avaliada a pontuação de cada quilo de ração. A maior quantidade de peso da ração será escalonada em um ranking entre 1º e 8º lugar.

PROVA 5 - REGULAMENTO DE ABSORVENTES

Professor Responsável: Janete Probst Munhoz

Local: Almoxarifado do Ginásio

As arrecadações podem ser entregues no local da prova até as 20 horas do dia 05 de outubro de 2023.

Objetivo da prova: Esta prova tem o objetivo de arrecadar absorvente para mulheres em situação de vulnerabilidade social. Será avaliada a pontuação de cada pacote de absorvente. A maior quantidade de pacotes será escalonada em um ranking entre 1º e 8º lugar.

PROVA 6 - REGULAMENTO DE COMPROVANTES DE DOAÇÃO DE SANGUE

Professor Responsável: Hilana Rickli Fiuza Martins

Local: Sala de Dança

As arrecadações podem ser entregues no local da prova até as 20 horas do dia 05 de outubro de 2023.

Objetivo da prova: Esta prova tem o objetivo de arrecadar a maior quantidade de bolsas de sangue para o Hemocentro de Guarapuava. As doações iniciam no dia 14 de agosto e terminam no dia 04 de outubro. O aluno e/ou doador da equipe deve fazer agendamento prévio nos seguintes contatos: 42 36213678 ou 423621 3679, informar que é participante da Gincana e passar o seguinte código: Código da Campanha: 27004. A maior quantidade de doações será escalonada em um ranking entre 1º e 8º lugar. Os doadores devem enviar o atestado de doação para o representante da equipe que irá enviar para a comissão organizadora contabilizar o número de doações.

PROVA 7 - REGULAMENTO DE ALIMENTOS

Professor Responsável: André Luiz Snak

Local: Sala de Dança

As arrecadações podem ser entregues no local da prova até as 20 horas do dia 05 de outubro de 2023.

Objetivo da prova: O objetivo da arrecadação de alimentos visa recolher produtos de gênero alimentício através de esforços da comunidade universitária para alimentar famílias em vulnerabilidade social.

Para cada alimento doado o participante será pontuado de acordo com a Tabela 1 abaixo:

ALIMENTOS ACEITOS - PONTUAÇÕES

Tabela 1: Pontuação atribuída para cada produto de gênero alimentício doado. (por unidade/kg)

Arroz	30
Feijão	25
Leite (longa vida)	20
Óleo	15
Macarrão	10
Café 1kg	10
Café 500 g	8
Café 250 g	6
Açúcar	5
Extrato de tomate	4
Sal	2
Fubá	2
Bolacha Água e Sal (pacote)	5
Bolacha de doce ou recheada (pacote)	5

Observação: Os donativos devem estar em condição de uso, pois serão doados a uma instituição que os utilizam para atender pessoas em situação de vulnerabilidade social. Ainda, donativos que não estejam elencados na tabela acima pontuarão com 1 ponto por unidade de alimento.

PROVAS CULTURAIS

PROVA 8 - REGULAMENTO DE DANÇA DO JINGLE UNIGUAIRACÁ

Professora Responsável: Kelly Cristina Nogueira Soares

Data e horário: 04 de Outubro de 2023 as 19 horas.

Local: Palco 1

Orientações:

1. Tempo de apresentação: Cada apresentação deverá ocorrer em no máximo 10 minutos. Isso garantirá que todas as performances tenham uma duração semelhante e ajudará a organizar o cronograma do evento.
2. Música: A música a ser performada deverá ser um Jingle sobre a UniGuairacá. É permitido editar ou remixar a música.
3. Coreografia: A competição é permitida usar coreografias existentes.
4. Julgamento: Os jurados escolhidos serão experientes e imparciais e avaliarão as apresentações de forma justa. Os critérios de julgamento incluem técnica, expressão artística, sincronia, presença de palco, originalidade.
5. Figurinos e adereços: As diretrizes para os figurinos e adereços utilizados nas apresentações seguem regras relacionadas à adequação, segurança e originalidade.
6. Número de participantes por grupo: Será permitido no máximo 5 integrantes nas apresentações em grupo.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos
- 5º colocado: 6 pontos
- 6º colocado: 5 pontos
- 7º colocado: 4 pontos
- 8º colocado: 3 pontos

PROVA 9 - REGULAMENTO DE MELHOR APRESENTAÇÃO MUSICAL

Professor Responsável: Jean Kolszaka

Data e horário: 05 de Outubro de 2023 as 19horas.

Local: Palco 1

Sobre a prova: A prova consistirá nos seguintes termos:

1. Tempo de apresentação: Cada equipe terá 10 minutos de tempo máximo para cada apresentação.
2. Equipamentos e instrumentos: Poderão ser utilizados ~~apenas~~ os seguintes equipamentos e instrumentos (violão, caixa de som, teclado, pandeiro, etc.), sendo que os mesmos não serão fornecidos.
3. Composições originais e covers: A competição permitirá composições originais e covers de músicas existentes.
4. Número de participantes por grupo: Será permitido no máximo 5 integrantes nas apresentações em grupo.
5. Critérios de avaliação: Ocorrerá critérios pelos quais as apresentações serão avaliadas (técnica, interpretação, presença de palco, originalidade, conexão emocional com a plateia).
6. Jurados: Serão compostos um painel de jurados experientes e imparciais que possam avaliar as performances de forma justa. Os jurados terão conhecimento sobre os estilos musicais representados na competição.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos
- 5º colocado: 6 pontos
- 6º colocado: 5 pontos
- 7º colocado: 4 pontos
- 8º colocado: 3 pontos

PROVA 10 - REGULAMENTO DE MELHOR CARACTERIZAÇÃO DE MASCOTE

Professor Responsável: Bianca Raquel Garcia Pereira

Data e horário: 05 de Outubro de 2023 as 21h30 horas.

Local: Palco 1

Orientações:

1. Criação do mascote: Os participantes devem criar um mascote original para representar sua equipe.
2. Nome do mascote: Os participantes devem fornecer um nome para o mascote, o qual deve ser único e criativo.
3. Apresentação do mascote: Os participantes devem apresentar seu mascote de forma visual.
4. História do mascote: Os participantes devem compartilhar uma breve história ou descrição sobre o mascote, incluindo sua personalidade, características marcantes e como ele representa a equipe.
5. Critérios de avaliação: Os critérios pelos quais os mascotes serão avaliados serão: originalidade, criatividade, capacidade de representar a equipe, apelo visual e carisma.
6. Jurados: Serão compostos um painel de jurados experientes e imparciais que possam avaliar as performances de forma justa. Os jurados terão conhecimento sobre os estilos musicais representados na competição. As notas comporão uma escala e conseqüente um ranking.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos
- 5º colocado: 6 pontos
- 6º colocado: 5 pontos
- 7º colocado: 4 pontos
- 8º colocado: 3 pontos

PROVA 11 - REGULAMENTO DE EQUIPE MELHOR CARACTERIZADA

Professor Responsável: Leandro Tafuri

Número de jogadores: todos os jogadores da equipe.

Data e Local: 04 a 06 de Outubro de 2023.

Local: Todos os locais da gincana.

Sobre a prova:

1. A caracterização da equipe corresponde a sua identidade expressa na escolha de símbolos que a representem.
2. A comissão julgadora irá finalizar a avaliação no dia 06 de outubro, durante a UniFest, antes da apresentação do campeão.
3. Os símbolos que serão considerados pela comissão julgadora serão:
 - a. cor definida para a equipe

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos

3° colocado: 8 pontos
4° colocado: 7 pontos
5° colocado: 6 pontos
6° colocado: 5 pontos
7° colocado: 4 pontos
8° colocado: 3 pontos

PROVA 12 - REGULAMENTO DE PINTURA E EXPOSIÇÃO DE UM QUADRO ARTÍSTICO

Professores Responsáveis: Lorenzo

Comissão Julgadora: a definir

Número de jogadores: mínimo de 1 e máximo de 4 jogadores.

Data e Local: 04 e 05 de outubro de 2023.

No dia 04 no laboratório de matemática (1° andar) a partir de 19h40min.

No dia 05 exposição no jardim de inverno (térreo) a partir de 19h40min.

Material disponibilizado pela faculdade: 1 tela 0,60m x 0,60m para cada equipe.

Obs. A equipe poderá utilizar outros materiais que achar conveniente, no entanto, estes devem ser adquiridos com recursos da equipe.

Orientações:

1. A ficha de inscrição e a realização da obra deve ocorrer no laboratório de matemática (1° andar) no dia 04 de outubro que estará aberto a partir das 19h30min.
2. A obra não poderá ser retirada do local de sua realização antes do dia da exposição, no horário que será exposta.
3. A exposição da obra finalizada ou não, ocorrerá no dia 05 de outubro para a comissão julgadora que irá avaliar a sua qualidade.
4. A comissão julgadora será constituída de pessoas da comunidade acadêmica que se identificarão ao artista ou a seu representante.
5. Os critérios para avaliação da obra serão:
 - a. Estética (aquilo que se refere a beleza e sentimentos que a obra desperta)
 - b. Criatividade (originalidade, resolução que o artista encontrou para driblar os limites que a estrutura da obra – pintura – impôs)
 - c. Tema (assunto, conteúdo, proposição da obra)

PROVA 13 - REGULAMENTO DE MELHOR GRITO DE GUERRA

Professor Responsável: Lilian Karin Nogueira Soares

Comissão Julgadora: a definir

Número de jogadores: Todos os jogadores da equipe.

Data e Local: 04 de outubro as 21h00.

Objetivo do jogo: Demonstrar engajamento e animação da equipe e apresentação do grito de guerra melhor elaborado.

Orientações:

1. Os líderes das equipes devem incentivar o engajamento dos jogadores.
2. A comissão julgadora irá finalizar a avaliação no dia 04 de outubro, a partir das 21 horas. O grito de guerra necessita da participação no palco de mínimo 2 representantes.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos
- 5º colocado: 6 pontos
- 6º colocado: 5 pontos
- 7º colocado: 4 pontos
- 8º colocado: 3 pontos

PROVA 14 – REGULAMENTO DA BATALHA DE RAP DE IMPROVISO

Professor Responsável: Evilásio

Data e Horário da Prova: 04 de Outubro de 2023, 20 horas.

Objetivo do jogo: Formato: O formato da competição será individual.

1. ~~Temas e Palavras:~~ Os temas serão escolhidos por sorteio no momento. Isso desafia os participantes a improvisar suas rimas com base nos temas ou palavras fornecidos.
2. ~~Tempo de Apresentação:~~ O tempo máximo para cada rodada ou batalha será de 1 minuto para cada equipe. As disputas serão definidas por duplas em um sorteio no dia do arbitral no dia 19 de setembro.
3. ~~Regras de Rima:~~ Se houver rimas ofensivas, linguagem vulgar ou conteúdo inadequado a equipe é desclassificada. Os participantes devem manter uma atitude respeitosa durante a competição.
4. ~~Julgamento:~~ Será escolhido um painel de jurados experientes em rap que possam avaliar as apresentações de forma imparcial. Os critérios de avaliação incluem habilidade lírica, fluência, criatividade, ritmo, capacidade de improvisação e presença de palco.
5. ~~Uso de Beats:~~ Os participantes poderão usar instrumentais (beats) pré gravados, sob responsabilidade da equipe.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 5º colocado: 6 pontos

PROVAS LÚDICAS

PROVA 15 - REGULAMENTO DE CAÇA AO TESOURO

Professor Responsável: Miriam Caldas

Número de jogadores: 10 jogadores por equipe.

Data e: 04 de outubro 19h30 min.

Local: Palco 2.

Orientação:

1. O líder da equipe preencherá a ficha de inscrição com os nomes dos jogadores de sua equipe.
2. Haverá um mapa com o ponto de partida do jogo.
3. As etapas vão sendo desenvolvidas durante o descobrimento das 5 pistas em cada envelope.
4. Ao fim das charadas, haverá uma caixa de Tesouro para cada equipe.
5. A pontuação da equipe se dará pela ordem de chegada no palco 2.
6. O tesouro e os envelopes devem ser apresentados para que será considerada a classificação por ordem de chegada.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos
- 5º colocado: 6 pontos
- 6º colocado: 5 pontos
- 7º colocado: 4 pontos
- 8º colocado: 3 pontos

PROVA 16 - REGULAMENTO DE CORRIDA DE SACO

Professor Responsável: Daiane Grando

Data e Horário da Prova: 05 de Outubro de 2023 as **20 horas**.

Local: Ginásio.

1. Distância e percurso: A distância da corrida será de 40 metros, tendo um percurso claro e seguro (a ser disponibilizado). Não haverá riscos para os participantes durante a corrida.
2. Sacos de corrida: Os sacos de corrida deverão ser trazidos pelos participantes, não tendo tamanho padrão. O material deve ser de tecido.
3. Posicionamento inicial: Dois atletas por equipe participam da prova. Após o primeiro completar o percurso, este passa o saco para o segundo colega, que fará o percurso novamente.
4. Regras de largada: Ocorrerá o sinal de largada, como um apito, para indicar o início da corrida.
5. Técnica de corrida: A técnica adequada de corrida de saco envolve pular com um pé dentro do saco e usar as mãos para equilibrar e impulsionar o movimento.
6. Proibições: São proibidas durante a corrida, empurrar, puxar outros competidores, sair do saco ou qualquer outro comportamento antidesportivo.
7. Penalidades: As penalidades para violações das regras serão desqualificação da prova.
8. Chegada e classificação: A classificação dos participantes será feito por ordem de chegada.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos
- 5º colocado: 6 pontos
- 6º colocado: 5 pontos
- 7º colocado: 4 pontos
- 8º colocado: 3 pontos

PROVA 17 - REGULAMENTO DE DANÇA DA CADEIRA

Professor Responsável: Marcos Vinicius Soares Martins

Data e Horário da Prova: 04 de Outubro de 2023 as 20 horas

Local: Ginásio.

1. Arranjo das cadeiras: As cadeiras serão colocadas em um círculo, com uma cadeira a menos do que o número de participantes. As cadeiras estarão dispostas de forma visível e segura para os participantes.
2. Participantes: Haverá **1 competidor** ~~dois competidores~~ por equipe. Os participantes devem estar cientes de que um jogador será eliminado a cada rodada.
3. Música: A playlist de músicas animadas será realizada por um DJ para tocar música durante o jogo. A música deve começar e parar de forma clara para indicar o início e o fim de cada rodada.
4. Rodadas: O jogo será disputado em várias rodadas. Durante cada rodada, os participantes caminharão ou dançarão ao redor das cadeiras ao som da música.
5. Paradas e cadeiras: A cada parada da música, os participantes devem ocupar uma cadeira. No entanto, como há uma cadeira a menos do que o número de participantes, alguém ficará sem cadeira e será eliminado da competição.
6. Eliminação: Após cada rodada, será removido uma cadeira e proclamado o jogador que não conseguiu uma cadeira como eliminado.
7. Disputa final: Na rodada final, com apenas dois competidores e uma cadeira, o jogador que conseguir ocupar a única cadeira restante será declarado o vencedor da competição.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos
- 5º colocado: 6 pontos
- 6º colocado: 5 pontos
- 7º colocado: 4 pontos
- 8º colocado: 3 pontos

PROVA 18 – REGULAMENTO DE CUBO MÁGICO

Professor Responsável: Drielle Strugal

Local: Paleó 1

Data e Horário da Prova: 05 de Outubro de 2023 as 20 horas.

Objetivo do jogo: Resolução de cubo mágico no menor tempo possível.

- a. As equipes deverão selecionar apenas um participante no campeonato.
- b. Os competidores que iniciarem a competição, deverão terminá-la, não podendo haver troca de participantes.

Formato

- a. A competição será formada por 5 rodadas de embaralhamento, definidos pelo organizador ou por programas geradores (como em competições oficiais), para cada competidor.
- b. Cada rodada será composta pelo mesmo embaralhamento para os 8 competidores.
- c. A cada rodada, cada competidor receberá o cubo mágico 3x3x3 embaralhado e terá o tempo de inspeção, já previsto, para examiná-lo antes de disparar o cronômetro. Após o competidor terminar sua tentativa deve se erguer a sua mão para sinalizar o fim da sua rodada. Será anotado o seu tempo.
- d. Caso o cubo não seja considerado resolvido, o competidor terá esse tempo anulado.
- e. Caso o cubo seja considerado resolvido, mas uma de suas faces apresente-se com uma rotação superior a 45°, será acrescentado 2 segundos a mais no tempo final da rodada.
- f. O uso do cronômetro já está previsto para cada competidor. Caso o participante não o dispare ou apanhe o cubo com o cronômetro zerado, terá o tempo anulado para essa rodada.
- g. Serão descartados os tempos da melhor e da pior rodada de cada competidor e será calculada a média aritmética dos outros 3 tempos.
- h. A classificação será feita em ordem crescente de tempos, sendo considerado o vencedor aquele que obtiver a menor média.

PROVA 19 - REGULAMENTO DE SOLETRANDO

Professor Responsável: Elem Lustosa

Local: Sala 2

Data e Horário da Prova: 04 de Outubro de 2023 as 19h30min.

Objetivo do jogo: Os alunos deverão participar de forma online (google Meet). A prova deverá acontecer com alunos matriculados nas disciplinas EAD, somente a equipe que não tiver a modalidade em EAD e as equipes que não tiverem alunos da modalidade interessados em participar, podem ter alunos inscritos do presencial. Ocorrerá o sorteio da ordem das equipes (dia 19 de setembro de 2023, às 19h). Será chamado um participante por vez. O professor responsável irá sortear a palavra a ser soletrada pelo aluno. O aluno que errar a soletração estará desclassificado, assim segue até permanecer um ganhador. A classificação será realizada pela ordem de eliminação da equipe.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos

5º colocado: 6 pontos

6º colocado: 5 pontos

7º colocado: 4 pontos

8º colocado: 3 pontos

PROVA 20 - REGULAMENTO DE SÓZIA DE CELEBRIDADE

Professor Responsável: Fernando Leite

Data e Horário da Prova: 05 de Outubro de 2023 as 21h.

Local: Palco 1.

Objetivo do jogo: Cada equipe deverá escolher um de seus membros para vir vestido o mais parecido possível com uma pessoa famosa (ator, artista, cantor etc.). A equipe será chamada por vez no palco, apresentando seu sózia. **Julgamento:** Será escolhido um painel de jurados que avaliarão as apresentações de forma imparcial. Os critérios de avaliação incluem presença de palco e aparência.

PROVA 21 - REGULAMENTO DE CAIXA SURPRESA

Professor Responsável: Mayra

Número de jogadores: mínimo de 1 e máximo de 3 jogadores.

Data e Local: 05 Outubro de 2023 as 19h.

Local: Cozinha

Material: Os ingredientes serão disponibilizados no horário e local da prova pela comissão organizadora.

Objetivo do jogo: Apresentar um prato que atendam os critérios de avaliação da prova.

Orientação:

1. A ficha de inscrição deve ser preenchida e entregue a um dos monitores da prova no dia 05 de outubro até as 19h00min. na cozinha.
2. No dia 05 de outubro os jogadores devem criar uma preparação salgada, utilizando os ingredientes surpresa disponibilizados pela comissão organizadora.
3. Os jogadores terão acesso aos ingredientes no momento da preparação e terão 120 min para elaborar um prato e para apresentação.
4. Os jogadores poderão utilizar ervas, especiarias e condimentos disponibilizados na cozinha didática.
5. A comissão julgadora irá avaliar os pratos atribuindo notas numa escala de 1 (mínima) a 5 (máxima) a cada preparação e a soma das notas adquiridas nas duas etapas indicará a classificação.
6. Serão utilizados na avaliação da prova:
 - a. aparência
 - b. aroma
 - c. sabor
 - d. temperatura

Pontuação da Prova:

1º colocado: 12 pontos

2º colocado: 10 pontos

3º colocado: 8 pontos

4º colocado: 7 pontos

5º colocado: 6 pontos
 6º colocado: 5 pontos
 7º colocado: 4 pontos
 8º colocado: 3 pontos

PROVAS ESPORTIVAS

PROVA 22 - REGULAMENTO DO E-SPORTS – FUTEBOL

Professor Responsável: Carlos Eduardo Iatskiu

Data e Horário da Prova: 04 de Outubro de 2023 as 19 horas.

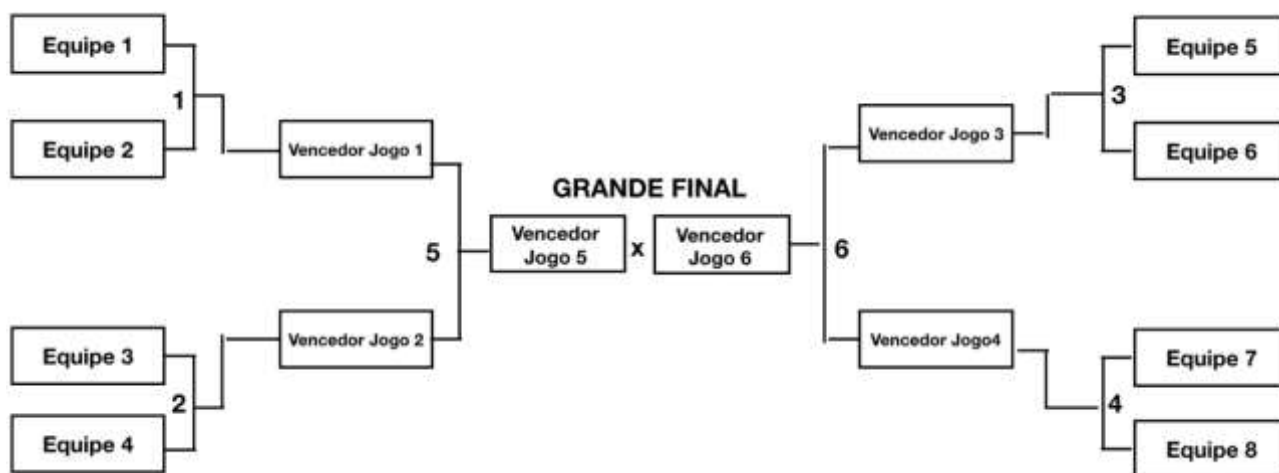
Local: Sala de Metodologias inovadoras.

Objetivo do jogo: Um componente de cada equipe é escolhido para ser o *player*, o mesmo pode escolher qualquer um dos times do FIFA 2024 para disputar seus jogos e, em caso de vitória avançar nas chaves do torneio.

Avança a equipe que vencer os jogos até se tornar a campeã do torneio.

- 1) Cada equipe será representada por um único participante.
- 2) O sistema de disputa será eliminatório.
- 3) O chaveamento vai acontecer por sorteio antes da primeira partida da competição.
- 4) Cada partida terá 2 tempos de 5 minutos.
- 5) Em caso de empate no tempo normal dos jogos, a partida vai ser decidida na prorrogação e permanecendo o empate em cobranças diretas de pênaltis.
- 6) As partidas acontecem em sequência e o jogador é responsável por estar na sala de Metodologias Inovadoras no momento da partida da sua equipe, caso o jogador não se faça presente no momento, a equipe será eliminada da competição e a equipe adversária progride de fase.

Chaveamento:



Pontuação da Prova:

1º colocado: 12 pontos
 2º colocado: 10 pontos
 3º colocado: 8 pontos

5º colocado: 6 pontos

PROVA 23 – REGULAMENTO DO ROUND NET

Professor Responsável:

Data e Horário da Prova: 05 de Outubro de 2023 as 19 horas.

Objetivo do jogo: Roundnet é um esporte coletivo praticado por duas equipes formadas de dois jogadores cada. Os jogadores das duplas se alinham em frente um do outro com o set do Spikeball™ no centro. O ponto começa quando o sacador bate a bola na rede em direção ao jogador adversário. Após o saque, não há lados ou limites. Vence a equipe que fizer 15 pontos.

A disputa seguirá as regras oficiais da modalidade, que podem ser encontradas no link: https://roundnetbrasil.files.wordpress.com/2021/10/manual-oficial-regras-roundnet-brasil-irf-10_21.pdf



Pontuação da Prova:

1º colocado: 12 pontos

2º colocado: 10 pontos

3º colocado: 8 pontos

5º colocado: 6 pontos

PROVA 24 - REGULAMENTO DA QUEIMADA

Professor Responsável: Ilma Célia Ribeiro Honorato

Número de jogadores: mínimo de 10 e máximo de 15 jogadores, obrigatoriamente misto (metade feminino e metade masculino).

Data e Local: 04 de outubro as 19 horas.

Local: Ginásio.1

Material: Uma bola de voleibol e 15 coletes de cor laranja e 15 coletes de cor azul.

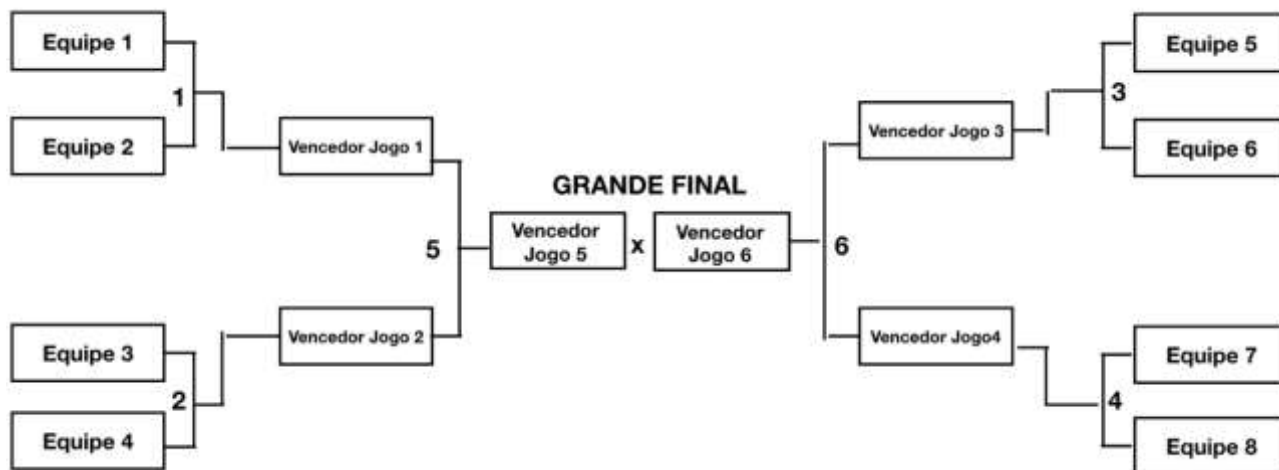
Objetivo do jogo: Queimar o rei adversário.

Orientações:

1. O líder da equipe preencherá a ficha de inscrição com os nomes dos jogadores de sua equipe, indicando quem será o rei.
2. Os jogadores inscritos devem se apresentar até as 20h40min. no local da prova.
3. A equipe que queimar o rei primeiro, será declarada vencedora, não importando quantos componentes ainda estejam em quadra.

4. O jogador queimado passa a jogar fora da quadra na linha de fundo ou nas laterais.
5. Cada equipe terá uma base e o rei não poderá ser utilizada pelo rei da equipe.
6. Nesta prova será utilizado o sistema de disputa eliminatório simples.

Chaveamento:



Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 5º colocado: 6 pontos

PROVA 25 - REGULAMENTO DO TRUCO

Professor Responsável: Marcos Roberto Brasil

Número de jogadores: 4 duplas por equipe.

Data e Local: 05 de Outubro de 2023 as 19h.

Local: Hall de entrada do 1º Andar.

Material: Baralho e placar.

Objetivo do jogo: Conseguir 12 pontos durante as rodadas de carteadado.

Orientações:

1. O líder da equipe preencherá a ficha de inscrição com os nomes dos jogadores de sua equipe.
2. Para jogar uma mão, cada jogador recebe 3 cartas.
3. No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta do baralho para cima (a “vira”), definindo-se as Manilhas.
4. Em cada rodada, um jogador deve colocar uma de suas cartas na mesa, e o jogador com a carta mais forte vence a rodada. Quem ganhar 2 dessas rodadas ganha a mão e marca 1 ponto, e uma nova mão se inicia.
5. Durante as rodadas, os jogadores têm a opção de pedir Truco, Seis, Nove e Doze, aumentando o valor da rodada.

Empate

Se empatar na primeira rodada, quem ganhar a segunda vence a mão;

Se empatar na segunda rodada, quem ganhou a primeira vence a mão;

Se empatar na primeira e segunda rodada, quem fizer a terceira vence a mão;

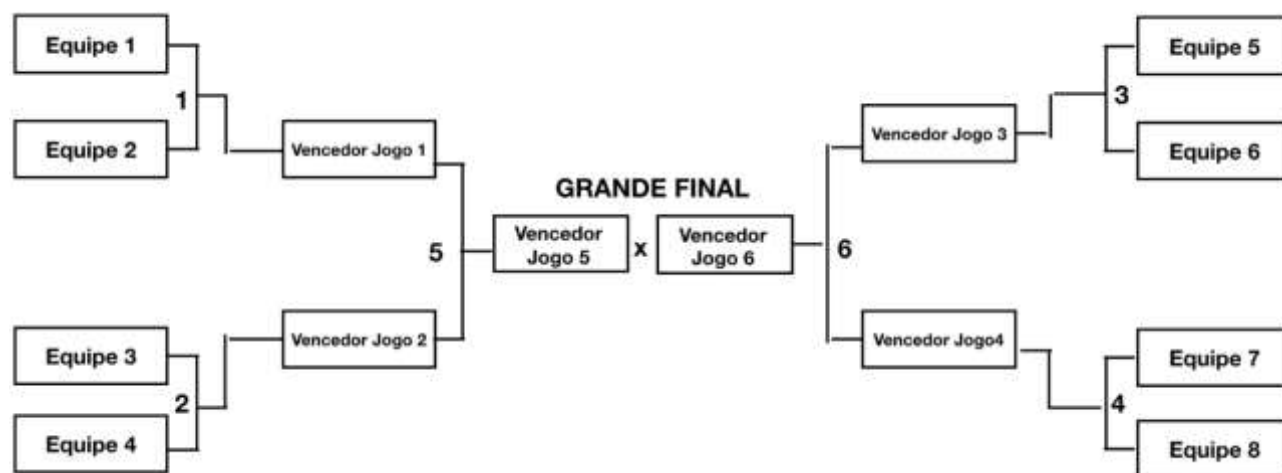
Se empatar na terceira rodada, quem ganhou a primeira vence a mão;

Se todas as três rodadas empatarem, ninguém ganha ponto.

A equipe que conseguir 12 pontos durante as rodadas de carteadado ganha a partida e passa para o próximo jogo na chave.

A classificação final será em função da posição da equipe entre as colocações, ou seja, o quanto a equipe foi mais longe na competição em relação à outras equipes.

Chaveamento:



Pontuação da Prova:

1º colocado: 12 pontos

2º colocado: 10 pontos

3º colocado: 8 pontos

5º colocado: 6 pontos

PROVA 26 - REGULAMENTO DO BOLICHE AS CEGAS

Professor Responsável: Paulino Hycavei

Data e Horário da Prova: 05 de outubro de 2023 as 21 horas.

Local: Ginásio

1. Formação das equipes: Um participante.
2. Uso de vendas: Todos os participantes devem usar vendas nos olhos durante todo o jogo para garantir que joguem às cegas.
3. Auxiliares visuais: Cada jogador pode ter um auxiliar visual designado que possa auxiliá-lo na posição e direção da pista, bem como na escolha da bola de boliche adequada. No entanto, os auxiliares não devem interferir no lançamento da bola ou nas ações do jogador.
4. Lançamento da bola: Os jogadores devem lançar a bola de boliche da forma convencional.
5. Regras de pontuação: A pontuação das equipes acontecerá por número de pinos derrubados em três rodadas de lançamentos de bolas. **O empate em número de pinos manterá as equipes na mesma posição na classificação.** O jogador deve jogar sua vez, passar ao outro jogador e retornar na sua vez de lançamento na segunda jogada.

6. Tempo de jogo: Há um limite de tempo de 30 segundos para cada jogada.
7. Penalidades: As penalidades para infrações das regras, como lançar a bola antes de receber um sinal sonoro ou receber ajuda indevida do auxiliar visual. Isso pode resultar desqualificação da jogada.

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos
- 4º colocado: 7 pontos
- 5º colocado: 6 pontos
- 6º colocado: 5 pontos
- 7º colocado: 4 pontos
- 8º colocado: 3 pontos

PROVA 27 - REGULAMENTO DA SINUCA

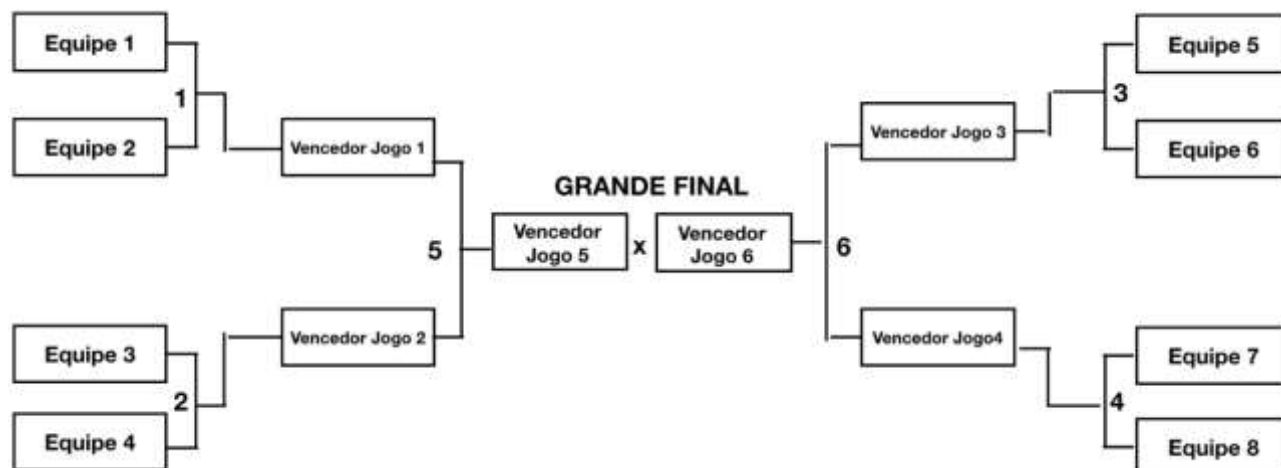
Professor Responsável: Joelmir

Local: Sala de Lutas

Data e Horário da Prova: 04 de Outubro de 2023 as 19 horas.

Objetivo do jogo: Um componente de cada equipe é escolhido para ser o *representante* e, em caso de vitória avançar nas chaves do torneio.

1. Formato: Os jogos serão individuais.
2. Regras do jogo: As regras gerais de sinuca usadas serão da Associação de Sinuca e Bilhar Mundial (WPA).
3. Mesa de sinuca: A mesa de sinuca está em boas condições e devidamente nivelada. Os bolsos estarão funcionando corretamente e que o tecido da mesa esteja em bom estado.
4. Tacadas iniciais: O arbitro decidirá por sorteio a ordem das tacadas.
5. Sequência de jogadas: Será utilizado o sistema de jogadas onde um jogador continuará jogando até não fazer um ponto válido. Define se a regra de "bola na mão" se aplica após uma falta.
6. Regras de faltas: Tocar a bola branca sem fazer contato com outra bola, acertar a bola branca no bolso incorreto ou tocar em uma bola em movimento.
7. Regras de pontuação: Jogo de sinuca tradicional.
8. Árbitro: Haverá um árbitro ou um grupo de árbitros para monitorar o jogo, aplicar as regras e resolver qualquer disputa ou falta de clareza durante a competição.



Pontuação da Prova:

1º colocado: 12 pontos

2º colocado: 10 pontos

3º colocado: 8 pontos

5º colocado: 6 pontos

PROVA 28 - REGULAMENTO DO LANÇAMENTO DO BASQUETEBOL

Professor Responsável: Paulino Hycavei Junior

Número de jogadores: 6 jogadores

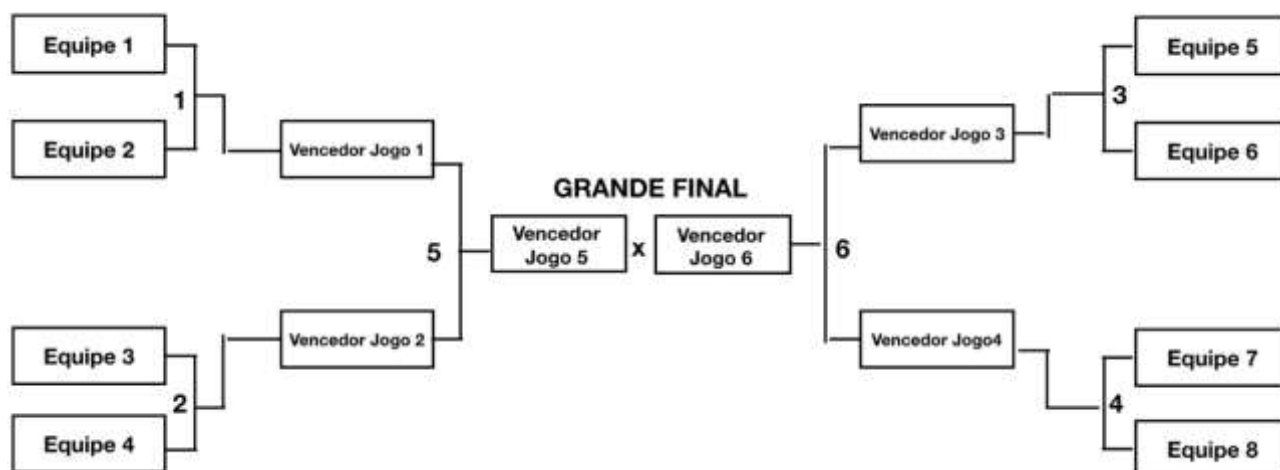
Data e Local: 04 de Outubro de 2023 as **21 horas**.

Local: Ginásio.

Orientação:

1. O líder da equipe preencherá a ficha de inscrição com os nomes dos jogadores de sua equipe.
2. Cada equipe terá 4 minutos para efetuar os arremessos
3. Os locais para os arremessos e seus respectivos valores estarão destacado na quadra.
4. Cada integrante deverá arremessar apenas uma vez por rodada.
5. A classificação final será feita em relação ao campeão, vice-campeão e respectivas colocações após a eliminatória simples.

Chaveamento:



Pontuação da Prova:

1º colocado: 12 pontos

2º colocado: 10 pontos

3º colocado: 8 pontos

5º colocado: 6 pontos

FORMAÇÃO DAS EQUIPES:

Art. 5º - A formação das equipes ocorreu com a intenção de que cada uma ficasse com o número de jogadores potenciais aproximadamente semelhantes.

CURSOS	CORES
Administração, Ciências Contábeis, RH, Gastronomia, Gestão Comercial, Gestão Cooperativa, Gestão Financeira, Marketing, Negócios imobiliários, Negócios e Inovação	Azul
Educação Física e Nutrição	Vermelho
Enfermagem	Branco
Direito / TADS / Engenharia de Software / Ciências Aeronáuticas	Laranja
Farmácia / Biomedicina / Veterinária / Pedagogia / Estética / Licenciaturas	Rosa
Odontologia	Preto
Psicologia	Roxo
Fisioterapia	Verde

Art. 6º - São considerados jogadores, acadêmicos e professores da instituição.

Art. 7º . Cada equipe deverá definir um símbolo que melhor lhe represente.

Art. 8º - As equipes devem escolher quatro integrantes para desempenharem o papel de representantes.

1º parágrafo - Os nomes dos representantes das equipes devem ser apresentados para a comissão organizadora da gincana até o dia 04/10/2023.

2º parágrafo - São atribuições dos representantes:

- I. Mobilizar sua equipe
- II. Discutir com os jogadores as estratégias de participação nas provas
- III. Realizar as inscrições dos jogadores antes de enviá-los ao local das provas
- IV. Acompanhar o desenvolvimento da gincana
- V. Informar a comissão organizadora sobre eventualidades

INSCRIÇÃO

Art. 9º - As inscrições para a gincana devem ser realizadas até o dia 15 de agosto de 2023 via portal do aluno.

1º parágrafo: Somente acadêmicos inscritos poderão participar das provas.

2º parágrafo: É responsabilidade dos coordenadores das equipes cadastrar e enumerar a arrecadação dos materiais pelos participantes da equipe. A maior quantidade de envolvimento e engajamento da equipe quanto a arrecadação será pontuada.

PONTUAÇÃO

Art. 10º - As seguintes pontuações serão atribuídas para as provas **SEM DISPUTA ELIMINATÓRIA** na gincana:

- 1º colocado – 12 pontos;
- 2º colocado – 10 pontos;
- 3º colocado – 08 pontos;
- 4º colocado – 07 pontos;
- 5º colocado – 06 pontos;
- 6º colocado – 05 pontos;
- 7º colocado – 04 pontos;
- 8º colocado – 03 pontos.

Já para as provas com disputas de chaveamento eliminatório, será utilizado a seguinte sequência de pontuação:

Pontuação da Prova:

- 1º colocado: 12 pontos
- 2º colocado: 10 pontos
- 3º colocado: 8 pontos



5º colocado: 6 pontos

RESULTADO

Art. 11º - Será considerada campeã da “Gincana Lúdica, Esportiva, Cultural e Solidária UniGuairacá” a equipe que somar a maior pontuação ao final de todas as provas. Em caso de empate, será utilizado como critério de desempate o maior número de vitórias individuais. A apresentação do vencedor acontecerá na festa da Gincana no dia 06 de Outubro de 2023 (sexta-feira), na UniFest.

PREMIAÇÃO

Art. 12º - A premiação da “Gincana Lúdica, Esportiva, Cultural e Solidária UniGuairacá” será para os integrantes da equipe classificada em 1º lugar, com prêmio surpresa que será divulgado pela Comissão Organizadora na abertura do evento.

Parágrafo único. Apenas aos inscritos no evento será destinada a premiação da Gincana.

DISPOSIÇÕES GERAIS E CASOS OMISSOS

Art. 13º - Este regulamento dispõe sobre as normas gerais da gincana. Os concorrentes que a disputam assumem toda a responsabilidade pela participação na mesma. Não será permitida associação entre equipes durante a gincana.

Art. 14º - Os casos omissos neste regulamento e quaisquer dúvidas que ocorram durante o transcorrer da gincana serão resolvidos exclusivamente pela Comissão Organizadora em caráter final e indiscutível.