



## REGULAMENTO DA I GINCANA INTEGRAR 2017

### 1. DA GINCANA

1.1 A I GINCANA INTEGRAR será realizada no dia 27 de outubro de 2017 no período da manhã com o objetivo de promover a integração dos servidores da UNIVASF, IF SERTÃO-PE e IFBA por meio de atividades lúdicas que proporcionem bem-estar aos participantes.

### 2. DA ORGANIZAÇÃO

2.1 O Colegiado de Educação Física – CEFIS da UNIVASF ficará responsável por gerenciar, organizar e promover as atividades da gincana.

### 3. DAS EQUIPES

3.1 As equipes serão formadas por sorteio, considerando a quantidade de servidores inscritos no evento que manifestarem interesse.

3.2 Os participantes poderão ser das 3 instituições, fortalecendo assim a integração. A divulgação das equipes acontecerá na abertura do evento.

### 4. DAS PROVAS

4.1 Farão parte da I GINCANA INTEGRAR as seguintes provas:

**4.1.1 Torcida mais animada com grito de guerra:** As equipes deverão criar um ou mais gritos de guerra e será permitido o uso de adereços como chapéus temáticos, “pom pom”, faixas e cartazes que incentivem a participação dos integrantes. A animação da torcida e o grito de guerra serão avaliados pelos organizadores, que atribuirá colocações às equipes;

**4.1.2 Corrida de saco:** Participarão 10 (dez) integrantes de cada equipe, sendo divididos em duas colunas de 05 (cinco) integrantes. As colunas ficarão dispostas uma de frente para a outra a uma distância de 15 metros. Os integrantes deverão colocar as pernas dentro do saco, percorrer a distância e





entrega-lo para o companheiro à sua frente. Ganha a equipe na qual todos os participantes percorrerem a distância em menor tempo.

**4.1.3 Corrida com limão na colher:** Participarão desta prova 10 (dez) integrantes de cada equipe, sendo divididos em duas colunas de 05 (cinco) integrantes. As colunas ficarão dispostas uma de frente para a outra a uma distância de 10 (dez) metros. Os integrantes deverão percorrer a distância equilibrando uma colher com um limão e entrega-lo ao companheiro à sua frente. Caso o limão caia da colher, será permitido que o integrante continue a corrida do local onde o limão for derrubado. Ganha a equipe na qual todos os participantes percorrerem a distância em menor tempo.

**4.1.4 Dança das cadeiras:** Participará desta prova apenas 01 (um) integrante de cada equipe. A prova consiste em circular um conjunto de cadeiras seguindo o ritmo de uma música que estará sendo tocada no sistema de som. Haverá sempre uma cadeira a menos do que o número de participantes. Imediatamente após o som ser desligado, os participantes deverão sentar em uma cadeira. O participante que não conseguir sentar será excluído e uma cadeira será retirada. Ganha o participante que conseguir sentar em todas as etapas eliminatórias da prova.

**4.1.5 Concurso dança das laranjas:** Participarão desta prova 02 (dois) integrantes de cada equipe, que formarão um par. Este par terá que dançar ao ritmo de músicas tocadas em um sistema de som equilibrando uma laranja entre os rostos. Serão tocadas canções em diversos estilos musicais (lentos e acelerados). Será excluído o par que derrubar a laranja. Não será permitido reposicionar a laranja com o uso das mãos ou qualquer outra parte do corpo. Ganha a equipe que permanecer com a laranja equilibrada por mais tempo.

**4.1.6 Soprar e estourar a bexiga:** Participarão desta prova 5 (cinco) integrantes de cada equipe que estarão dispostos em uma única coluna. Os participantes deverão correr uma distância de 15 metros, pegar uma bexiga de ar, assoprar até que a mesma estoure e retornar à coluna de onde partiu. Após sua chegada, outro companheiro dará continuidade repetindo a atividade. Ganhará a equipe que terminar o trajeto em menor tempo.

**4.1.7 Concurso de mímica:** Nesta prova 01 (um) membro da comissão organizadora realizará mímicas relacionadas a títulos de filmes, de novelas e seriados. Cada equipe designará um integrante para interpretar as mímicas que estarão sendo realizadas. Não será permitido a outros membros da equipe responder as mímicas ou ajudar o companheiro. Poderá haver trocas entre os





integrantes ao longo da prova. Ao final, será vencedora a equipe que acertar a maior quantidade de mímicas.

**4.1.8 Chutes ao gol:** Serão posicionados arcos dentro do gol de futsal. O objetivo será chutar a bola por dentro de um dos arcos. Cada arco terá uma pontuação específica dependendo do nível de dificuldade de acertá-lo. Cada equipe deverá designar 01 (um) membro que terá direito a 05 (cinco) chutes. As pontuações dos chutes serão somadas e sairá vencedora a equipe que somar mais pontos ao longo da prova.

**4.1.9 Continue a música:** Nesta prova todos os membros da equipe poderão participar. Entretanto, apenas um poderá se dirigir ao “púlpito da resposta”. Ao ser iniciada a atividade, uma música será tocada em um sistema de som. Em certo momento, a música será “pausada” e os componentes da equipe que souberem continuar a letra da música deverão correr até o “púlpito da resposta” para responder. Caso o primeiro que chegar ao “púlpito” erre a letra, a chance será passada para o segundo, e assim sucessivamente. Ganhará a prova a equipe que acertar mais vezes.

**4.1.10 Pular corda:** Participarão desta prova 5 (cinco) integrantes de cada equipe, sendo um integrante por vez. Este deverá pular a corda seguindo os direcionamentos da cantiga cantada pelos organizadores, a saber:

*“Um homem bateu em minha porta / e eu abri / Senhoras e senhores / ponham a mão no chão / Senhoras e senhores / pulem de um pé só / Senhoras e senhores / Dêem uma rodadinha / E vá pro olho da rua.”*

Após um integrante terminar a cantiga e sair da corda, outro deverá continua-la até que alguém da equipe erre. Ganhará a equipe na qual mais integrantes conseguirem completar a cantiga pulando a corda e seguindo as instruções.

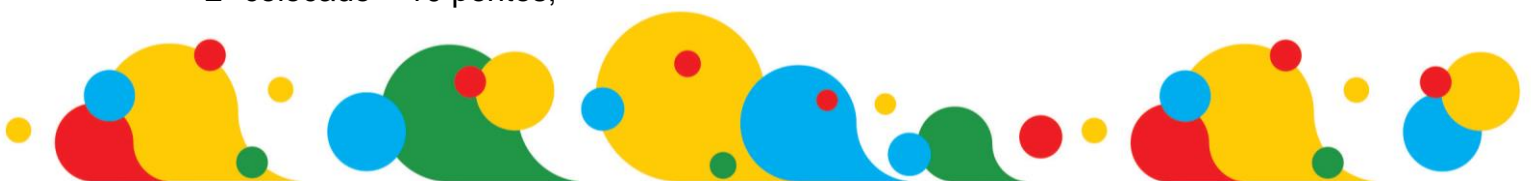
4.2 A depender do número de equipes e do tempo disponível, ficará a critério dos organizadores da gincana, suprimir ou acrescentar alguma prova.

## 5. DA PONTUAÇÃO NAS PROVAS

5.1 As seguintes pontuações serão atribuídas para todas as provas disputadas 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;
- 9º colocado – 02 pontos;
- 10º colocado – 01 ponto.

## **6. DO RESULTADO**

6.1 Será considerada campeã da I GINCANA INTEGRAR 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. Caso o empate persista, será considerado o número de “2º colocado” e assim sucessivamente.

## **7. DA PREMIAÇÃO**

7.1 A premiação da I GINCANA INTEGRAR será para os integrantes da equipe classificada em 1º lugar, com prêmio surpresa que será divulgado pela Comissão Organizadora na abertura do evento.

## **8. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E CASOS OMISSOS**

8.1 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.

8.2 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.

**COMISSÃO ORGANIZADORA  
INTEGRAR PARA CONSTRUIR 2017**

