



## VII Gincana Integrados do IFSC Câmpus Criciúma



Início das atividades: 28/06 (quarta-feira)  
Término das atividades: 01/07 (sábado)

# CADERNO DE TAREFAS

*(Portaria 50/2023/DG-CRI)*

### **Comissão Organizadora:**

DANIEL COMIN DA SILVA (coordenador)  
ANDREI LEANDRO MORSCH FRANCO  
ELDER COMIN PERRARO  
EZEQUIEL BORGES MELO  
GIOVANI BATISTA DE SOUZA  
GUILHERME SADA RAMOS  
LAÉRCIO EVARISTO VIEIRA  
LEANDRO ALMEIDA DA SILVA  
LEILA MINATTI ANDRADE  
LEILA PESSOA BECHTOLD  
MARLEIDE COAN CARDOSO  
VANESSA HASCKEL HUGEN

### **Comissão da Festa Julina:**

ERICA MASTELLA BENINCA  
LEILA PESSOA BECHTOLD  
NEWTON FONSECA DE AMORIM  
SHEILAR NARDON DA SILVA

## **LANÇAMENTO DA GINCANA (25/05):**

Evento de Lançamento e apresentação do Caderno de Tarefas 2023.

- Entrega do Caderno de Tarefas via e-mail das turmas.

Local: **Auditório.**

Horário: **12h30.**

## **DAS EQUIPES**

A **VII Gincana Integrados IFSC - Câmpus Criciúma** contará com três equipes, organizadas conforme os seus cursos Técnicos Integrados: Edificações, Mecatrônica e Química.

**Estão aptos a se inscreverem em uma das equipes, os alunos regularmente matriculados nos seguintes cursos:**

- Curso Técnico Integrado em Edificações
- Curso Técnico Integrado em Mecatrônica
- Curso Técnico Integrado em Química
- Curso Técnico Concomitante em Meio Ambiente  
(somente alunos da 1ª fase do curso)

**Além dos discentes, cada equipe deverá conter em sua formação, servidores do IFSC Criciúma. Estão aptos a se inscreverem em uma das equipes, todos os servidores do IFSC Criciúma, exceto os que compõem a *Portaria 50/2023/DG-CRI*.**

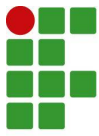
### **Instruções:**

**1-** As equipes terão formação por curso, com exceção dos alunos da 1ª fase do Curso Técnico Concomitante em Meio Ambiente, que poderão escolher a equipe na qual farão a sua inscrição (Edificações, Mecatrônica ou Química).

**2-** O número de alunos por equipe terá a seguinte pontuação: **1 ponto por aluno, no limite de 100 pontos.**

**3 -** A equipe deverá ser composta por, no mínimo, 70 alunos e 5 servidores.

**4-** O número de servidores por equipe terá a seguinte pontuação: **2 pontos por servidor da equipe, no limite de 20 pontos.**



**5** – Número de servidores / equipe:

Mínimo: 5

Máximo: 10

**6** - Cada equipe deverá eleger um líder;

**7** - O nome da equipe deve ser definido até o dia **21/06** e indicado na Ficha de Inscrição;

**8** – As cores das equipes (**VERDE, VERMELHO, e PRETO**) serão definidas por sorteio a ser realizado no dia **31/05 às 12:30h no Auditório do Campus**. Nesta mesma data, a Comissão organizadora estará reunida com as equipes para tirar dúvidas sobre o caderno de tarefas.

**9** - A Ficha de Inscrição com os membros da equipe deve ser entregue pelo líder da equipe no dia **21/06 das 13h30 às 14h30 na sala de reuniões**.

## **DAS INSCRIÇÕES**

- Para efetuar sua inscrição, o ALUNO vinculado a uma das equipes contribuirá com a quantia de **R\$5,00**.

- A contribuição deverá ser repassada aos líderes de cada equipe. **SOMENTE** os líderes repassarão a lista de inscritos e valores arrecadados para a Comissão Organizadora na data previamente estabelecida.

- A equipe com o maior número de inscritos receberá um **BÔNUS DE 20 PONTOS**.

**OBS.: TODO VALOR ARRECADADO SERÁ CONVERTIDO EM PREMIAÇÃO E CONTRATAÇÃO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM.**

## **DA PREMIAÇÃO**

A revelação da premiação ocorrerá no dia do estudante (11 de agosto).

**Data provável da premiação:**

agosto/2023.

**OBS.: Somente terá direito a premiação o aluno inscrito na equipe vencedora e que tiver sua participação efetiva confirmada por meio das CHAMADAS realizadas nos dias da Gincana.**

## **DAS TAREFAS**

As provas foram idealizadas com o intuito de conscientizar e educar em defesa da vida, bem como integrar a comunidade escolar, despertando o



companheirismo e a solidariedade, lembrando que esta Gincana tem como seu principal objetivo a integração, a aprendizagem e a formação humana.

Deste modo, qualquer ação de cada um dos membros das equipes, que venha ferir a integridade física e moral da sociedade em geral, além do patrimônio alheio e do IFSC, está sujeita a punição, com perda de pontuação e, em determinados casos, com a aplicação do regimento escolar expresso no Manual do Estudante e Código de Ética Estudantil. Tais casos serão avaliados pela Comissão Organizadora, Chefe DEPE e Coordenadoria de Assuntos Estudantis do Câmpus Criciúma.

**Obs.:**

**Nos casos em que uma equipe não concluir / executar uma tarefa, a Equipe será desclassificada da respectiva tarefa e não receberá nenhuma pontuação.**

**OS CASOS OMISSOS SERÃO AVALIADOS E JULGADOS PELA COMISSÃO JULGADORA.**

### **TAREFA Nº 01 = GRITO DE GUERRA**

- Cada equipe deverá criar um grito de levante e apresentá-lo no início da gincana.

Local: **Quadra.**

Data: **28/06.**

Horário provável: **08h00.**

Critérios de avaliação: **tarefa cumprida (considerando: Criatividade; Originalidade do texto; Animação)**

Mínimo de integrantes: **grande grupo da equipe.**

Pontuação: **30 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 02 = FUTSAL MASCULINO**

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.

- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.

- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05.**

- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **28/06 e 29/06.**

Horário: **das 08h00 às 17h00.**

Mínimo de integrantes: **5 / grupo / equipe.**  
Máximo de integrantes: **10 / grupo / equipe.**

Pontuação:

1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 03 = FUTSAL FEMININO**

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.
- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05.**
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **28/06 e 29/06.**

Horário: **das 08h00 às 17h00.**

Mínimo de integrantes: **5 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **10 / grupo / equipe.**

Pontuação:

1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 04 = VOLEIBOL MISTO**

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.
- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05.**
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **28/06 e 29/06.**

Horário: **das 08h00 às 17h00.**

Mínimo de integrantes: **6 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **10 / grupo / equipe.**

Pontuação:

1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**



### **TAREFA Nº 05 = BASQUETE MASCULINO 3X3**

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.
- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05**.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **28/06 e 29/06.**

Horário: **das 08h00 às 17h00.**

Mínimo de integrantes: **3 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **4 / grupo / equipe.**

Pontuação:

1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 06 = BASQUETE FEMININO 3X3**

- Cada equipe deverá criar dois grupos de atletas discentes.
- Cada grupo poderá contar com um técnico, sendo este SERVIDOR do IFSC Criciúma inscrito na respectiva equipe.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05**.
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Quadra.**

Data: **28/06 e 29/06.**

Horário: **das 08h00 às 17h00.**

Mínimo de integrantes: **3 / grupo / equipe.**

Máximo de integrantes: **4 / grupo / equipe.**

Pontuação:

1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 07 = TÊNIS DE MESA MASCULINO**

- Cada equipe deverá indicar 4 atletas discentes.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05**.
- Consultar regulamento específico em anexo.



Local: **Hall.**  
Data: **28/06 e 29/06.**  
Horário: **das 08h00 às 17h00.**

Pontuação:  
1º lugar: **35 PONTOS.**  
2º lugar: **20 PONTOS.**  
3º lugar: **10 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 08 = TÊNIS DE MESA FEMININO**

- Cada equipe deverá indicar 4 atletas discentes.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05.**
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Hall.**  
Data: **28/06 e 29/06.**  
Horário: **das 08h00 às 17h00.**

Pontuação:  
1º lugar: **35 PONTOS.**  
2º lugar: **20 PONTOS.**  
3º lugar: **10 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 09 = XADREZ**

- Cada equipe deverá indicar 2 atletas discentes.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05.**
- Consultar regulamento específico em anexo.

Local: **Ateliê de Artes.**  
Data: **28/06 e 29/06.**  
Horário: **das 08h00 às 17h00.**

Pontuação:  
1º lugar: **35 PONTOS.**  
2º lugar: **20 PONTOS.**  
3º lugar: **10 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 10 = FOTOGRAFIA "EMPATINCLUSIVA"**

Data da tarefa: **28/06.**  
Data de divulgação do resultado: **01/07**

Pontuação:

Tarefa cumprida: **30 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 11 = IDENTIDADE VISUAL**

A comunicação tem influência direta na criação de vínculos emocionais entre as pessoas e as marcas. Uma identidade visual consistente produz a percepção de unidade, identificação, distinção e força para a imagem de um evento. Essa identidade, definida pelo que o evento é, o distingue dos demais eventos e é representada por todos os atributos que ela possui, configurando-se uma espécie de DNA do evento. E para você, qual é o DNA da Gincana Integrados do Câmpus Criciúma?

A nossa logomarca dessa edição ilustra uma interação entre os nossos três cursos técnicos. Agora, queremos que você nos ajude a criar a logomarca que será utilizada nas próximas edições desse evento.

Logomarca é um desenho, um símbolo ou um ícone que representa graficamente a identidade de uma marca, no nosso caso, um evento.

Sintetize essa identidade da nossa gincana e crie uma logomarca para o evento.

Formato de entrega: imagem, tamanho A4 em formato jpeg (pode ser imagem digitalizada), enviado ao whatsapp do número 48 99156-7625 na data definida. Junto à imagem, deve ser encaminhado um pequeno texto apresentando e justificando a proposta.

Critérios de avaliação: atendimento ao objetivo da prova, originalidade, criatividade, justificativa, capacidade de síntese do evento.

Data de entrega: **29/06 até às 12h00.**

Data de divulgação do resultado: **01/07**

Pontuação:

1º lugar: **70 PONTOS.**

2º lugar: **50 PONTOS.**

3º lugar: **35 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 12 = QUAL É O NÚMERO?**

- No decorrer da gincana, será entregue aos líderes de cada Equipe uma charada / coordenada, a ser desvendada.

- O resultado de cada uma das charadas / coordenadas indicará cada um dos números de um celular que estará de posse da Comissão Julgadora.



- Será considerada vencedora a equipe que primeiro enviar uma mensagem de whatsapp para o respectivo celular, anunciando a descoberta do número.
- A mensagem enviada deve conter o seguinte texto: **"Pronto, a equipe ... descobriu! O número é ..."**

Pontuação:

1º lugar: **30 PONTOS.**

## **TAREFA Nº 13 = A IMAGEM DO CURSO**

A tarefa será realizada em duas etapas:

**1º etapa:** cada grupo deverá montar um cartaz na folha recebida da comissão organizadora no dia **31/05** e devolver para a comissão organizadora no dia **28/06 até às 17h00.**

**Critérios de montagem do cartaz:**

- a) A equipe poderá fazer um desenho ou colar figuras, de maneira que o cartaz montado na folha recebida represente o seu curso;
- b) As margens deverão ter 1 cm em cada lado;
- c) As imagens ou desenhos representativos deverão ocupar toda a folha respeitando as margens;
- d) O desenho não poderá conter frases ou palavras.

**2º etapa:** [Divulgação no dia da gincana.](#)

Pontuação:

**Pontuação da primeira fase:**

Tarefa cumprida dentro dos critérios: **10 pontos**

**Pontuação da segunda fase:**

1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

Local: **Quadra**

Data: **30/06**

Horário provável: **09h15.**



## TAREFA Nº 14 = AÇÃO SOLIDÁRIA 01

- Arrecadação de alimentos a serem destinados à Instituição Beneficente (Casa GUIDO e/ou Comunidade indígena de Imaruí).

Alimentos		
1 Kg	Arroz	1 PONTO
1 Kg	Feijão	2 PONTOS
1 Kg	Açúcar	1 PONTO
1 Kg	Trigo	1 PONTO
900 ml	Óleo de soja	1 PONTO
1 L	Leite tetra pak	1 PONTO
500 gramas	Café	2,5 PONTOS

Faixas de distribuição das arrecadações				
	Faixa 1	Faixa 2	Faixa 3	Faixa 4
Arroz	30 Kg	45 Kg	60 Kg	75 Kg
Feijão	30 Kg	45 Kg	60 Kg	75 Kg
Açúcar	15 Kg	23 Kg	30 Kg	38 Kg
Trigo	20 Kg	30 Kg	40 Kg	50 Kg
Óleo de soja	15 L (900ml)	23 L (900ml)	30L (900ml)	38L (900ml)
Leite	20 L	30 L	40 L	50 L
Café	30 Kg	45 Kg	60 Kg	75 Kg

Pontuações de acordo com as Faixas				
	Faixa 1	Faixa 2	Faixa 3	Faixa 4
Arroz	1	0,9	0,8	0,7
Feijão	2	1,8	1,60	1,40
Açúcar	1	0,9	0,8	0,7
Trigo	1	0,9	0,8	0,7
Óleo de soja	1	0,9	0,8	0,7
Leite	1	0,9	0,8	0,7
Café	2,5	2,25	2,0	1,75



**Data para a entrega: 28/06** (local a divulgar) até às **14h00**.

**Contagem da pontuação: 29/06, a partir das 14h00** (Cada equipe poderá levar seus líderes para acompanharem a contagem).

Pontuação:

1º lugar: **70 PONTOS**.

2º lugar: **50 PONTOS**.

3º lugar: **35 PONTOS**.

## **TAREFA Nº 15 = AÇÃO SOLIDÁRIA 02**

- Arrecadação de lacres de alumínio (de refrigerante, cerveja e afins) e tampas plásticas (de refrigerante, água, suco, tubos de creme dental e similares).

- O material arrecadado será doado a uma instituição beneficente, podendo ser utilizado para arrecadar fundos para custear projetos de interesse social.

- Os itens devem ser entregues separadamente: lacres e tampinhas.

- A contagem será feita pelo peso.

100 G	LACRES	4 PONTOS
100 G	TAMPAS	1 PONTO

**Data para a entrega: 28/06** (local a divulgar) até às **14h00**.

**Contagem da pontuação: 29/06, a partir das 14h00** (Cada equipe poderá levar seus líderes para acompanharem a contagem).

Pontuação:

1º lugar: **70 PONTOS**.

2º lugar: **50 PONTOS**.

3º lugar: **35 PONTOS**.

## **TAREFA Nº 16 = AERODINÂMICA**

Local: **Quadra**

Data: **29/06**

Horário provável: **08h00**.

Pontuação:

1º lugar: **30 PONTOS**.

2º lugar: **20 PONTOS**.

## **TAREFA Nº 17 = MARATONA**

- Cada equipe deve formar um grupo com 6 integrantes (mínimo de 1 e máximo de 2 servidores).
- A prova exigirá: velocidade, agilidade, equilíbrio.
- As equipes devem organizar suas respectivas filas. A prova ocorrerá em forma de revezamento, executando diferentes atividades:
  - 1ª - Ovo na colher: com uma colher na boca e equilibrando um ovo, sem a ajuda das mãos, o primeiro participante da fila deve contornar o cone posicionado no final da quadra e retornar para a sua fila. O segundo participante fará o mesmo percurso até que todos executem a atividade e, então, se inicia a atividade seguinte. Ao deixar cair o ovo, o participante reinicia o percurso.
  - 2ª - Corrida no saco: realizar o mesmo percurso e revezamento. Reinício.
  - 3ª - Maçã na testa: em duplas e equilibrando uma maçã na testa, sem a ajuda das mãos, os participantes realizarão o mesmo percurso e revezamento. Ao deixar cair a maçã, a dupla reinicia o percurso.
  - 4ª - Carrinho de mão: em duplas, um participante deve segurar as pernas do parceiro que deverá conduzir a dupla apoiando apenas as mãos no chão. A dupla deverá contornar o cone e voltar para a largada, habilitando, então, o início da próxima dupla.
  - 5ª - Sushi ball: em duplas, segurando a extremidade de dois cabos de vassoura, a equipe deve conduzir uma bola e posicioná-la sobre o primeiro cone. Com o retorno na primeira dupla, a segunda dupla segue o revezamento levando a bola do primeiro para o segundo cone e assim sucessivamente. Ao chegar no último cone, a bola deve fazer o caminho inverso e retornar para a largada. Em caso de queda da bola, a dupla deve voltar ao cone de início do seu trecho.
  - 6ª - Com a bola da prova anterior, um membro da equipe deve realizar uma cesta de 3 pontos (de basquete) no lado oposto da quadra.
- Vence a tarefa a equipe que primeiro realizar a cesta de basquete.

Local: **Quadra.**

Data: **30/06**

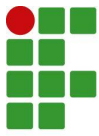
Horário provável: **08h00.**

Pontuação:

1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**



## **TAREFA Nº 18 = ÁUDIO DESCRIÇÃO**

Local: **Quadra.**

Data: **30/06.**

Horário provável: **08h40.**

Pontuação máxima: **10 PONTOS (por acerto).**

## **TAREFA Nº 19 = FLIPERAMA**

Cada equipe deverá selecionar 4 alunos para participar de um torneio de jogos eletrônicos. A definição do jogo será feita, por meio de sorteio, entre as seguintes opções: Fortnite, Gartic, 8 Ball Pool e Roblocks.

Local: **C16**

Data: **30/06**

Horário provável: **09h00.**

Pontuação:

1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

## **TAREFA Nº 20 = O POPULAR!**

- Cada equipe deve formar um grupo com 5 integrantes.

- A prova exigirá dos alunos: conhecimento sobre o Câmpus, raciocínio, rede de contatos e amizades.

Local: **Quadra**

Data: **30/06**

Horário provável: **09h15.**

Pontuação:

1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

## **TAREFA Nº 21 = DESAFIOS DE MATEMÁTICA**

- Cada equipe deve formar um grupo com 5 integrantes discentes, contendo alunos de turmas diferentes, para solucionarem um desafio de matemática. Não é permitido o uso de celulares, computadores ou qualquer outro instrumento de pesquisa.

- O tempo máximo para a realização da prova é de 30 minutos.



Local: **D11.**  
Data: **30/06**  
Horário provável: **09h45.**  
Pontuação: **20 PONTOS (em caso de acerto).**

### **TAREFA Nº 22 = "DÁ X"**

- Serão selecionadas 13 pessoas de cada equipe, cada uma com um número ou sinal de uma operação matemática preso em sua roupa: "0 , 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , + , - , × , ÷ , ^ , ( , )";
- O organizador da brincadeira vai informar uma quantidade específica de alunos e fornecer o resultado de uma operação matemática;
- Os alunos devem se organizar de forma a montar a operação com a quantidade informada de alunos, em ordem, de forma a resultar no valor fornecido pelo organizador, tendo um tempo máximo de 120 segundos para isso;
- Quando a equipe terminar a formação da operação os membros devem erguer as mãos para sinalizar que estão prontos, enquanto as demais equipes continuam a se organizar e sinalizar na sequência;
- Após o término do tempo, a primeira equipe a levantar as mãos será avaliada e receberá pontuação caso a resposta esteja correta;
- As demais equipes terão prioridade na ordem de sinalização, caso a resposta da primeira esteja incorreta;
- Se a ordem de formação da equipe for alterada após a equipe sinalizar, ela perde a prioridade;
- A atividade será repetida até 5 vezes, a critério da Comissão Organizadora.

Local: **Quadra.**  
Data: **30/06.**  
Horário provável: **10h00.**  
Pontuação: **10 PONTOS (por acerto).**

### **TAREFA Nº 23 = TREMELIQUE**

Local: **Quadra.**  
Data: **30/06**  
Horário provável: **10h30.**

Pontuação:  
1º lugar: **30 PONTOS.**  
2º lugar: **20 PONTOS.**  
3º lugar: **10 PONTOS.**



## **TAREFA Nº 24 = JOGO DO APERTO**

Local: **Quadra.**

Data: **30/06**

Horário provável: **11h00**

Pontuação: **30 PONTOS.**

## **TAREFA Nº 25 = CHUTOMETRIA**

Local: **Quadra.**

Data: **30/06.**

Horário provável de lançamento da prova: **11h40.**

Horário provável de avaliação da prova: **15h00**

Pontuação:

1º lugar: **20 PONTOS.**

2º lugar: **10 PONTOS.**

3º lugar: **5 PONTOS**

## **TAREFA Nº 26 = BATALHA DA INCLUSÃO**

- Cada equipe deve escolher um tema relacionado à inclusão, como preconceito racial, credo, LGBTQIA+ ou acessibilidade para pessoas com deficiência. As equipes terão que criar uma dramatização defendendo a inclusão e o combate ao preconceito. O objetivo é promover uma reflexão, defendendo a inclusão e a empatia e o combate ao preconceito.

Critérios de avaliação: originalidade, criatividade, profundidade na abordagem do tema.

Número de participantes: entre 5 e 15 integrantes.

Tempo da apresentação: entre 5 e 10 minutos.

Local: **Auditório**

Data: **30/06**

Horário provável: **13h30**

Pontuação:

1º lugar: **40 PONTOS.**

2º lugar: **30 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

## **TAREFA Nº 27 = SOLETRANDO TRILÍNGUE**

### **Antes do jogo**

- Cada equipe deve inscrever três alunos para participar do soletrando trilíngue.
- As Fichas de Inscrição estarão disponíveis a partir do dia **31/05**.
- Os alunos escolhidos deverão ler três artigos (anexos 1,2 e 3) sendo que um em cada idioma, pois as palavras para a soletração serão tiradas desses artigos.

### **Durante o jogo:**

- Será sorteado um membro de cada equipe para começar a competição;
  - Na primeira rodada, será sorteada uma palavra em português para cada aluno soletrar (o nome das letras poderá ser sempre dito em língua portuguesa);
  - O aluno repete a palavra da professora;
  - O aluno soletra a palavra e no final fala a palavra inteira;
  - Se o aluno não ouvir corretamente a palavra, a professora poderá repetir a palavra até 3 vezes;
  - O aluno tem o direito de pedir o significado da palavra;
  - O aluno tem o direito de pedir para aplicar a palavra em uma frase;
  - O aluno, ao iniciar a soletração da palavra, não pode voltar corrigindo-a;
  - Se um ou mais alunos errarem, eles permanecem no jogo para soletrar as palavras em espanhol e inglês;
  - Na segunda rodada, será sorteada uma palavra em espanhol;
  - Se um ou mais alunos errarem, eles permanecem no jogo para soletrar as palavras em inglês;
  - Na terceira rodada, será sorteada uma palavra em inglês;
- O aluno que tiver mais erros nas três soletrações, será eliminado.

**Atenção:** Caso os alunos, depois de 10 rodadas, acertem as palavras dos três idiomas que foram retiradas dos artigos lidos, os professores sortearão palavras aleatórias para a soletração, que foram previamente selecionadas.

Local: **Auditório**

Data: **30/06**

Horário provável: **14h30.**

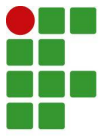
Pontuação:

1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**





## **TAREFA Nº 28 = QUE FILME É ESSE?**

Local: **Quadra.**

Data: **30/06.**

Horário provável: **15h15.**

Pontuação: **10 PONTOS (por acerto).**

## **TAREFA Nº 29 = MÁQUINA HUMANA**

O objetivo desta prova é criar uma máquina usando apenas pessoas. Os participantes deverão, no tempo estimado de, no máximo, 5 minutos, recriar uma máquina e colocá-la em funcionamento. O número de participantes dependerá do equipamento a ser criado, ou seja, poderá variar de equipe para equipe. Não será permitido o uso de outros equipamentos/objetos que não sejam partes do corpo humano.

Critérios de avaliação: Funcionalidade e desempenho da máquina, criatividade, semelhança com a máquina.

Local: **Quadra**

Data: **30/06**

Horário provável: **16h00.**

Pontuação:

1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

## **TAREFA Nº 30 = TORTA NA CARA**

- Cada equipe deve formar um grupo com 5 integrantes.

- Será uma competição de perguntas e respostas entre as equipes. Os participantes permanecerão em fila atrás de suas respectivas bancadas.

- Uma pergunta será feita a todos os participantes do desafio, que poderão se comunicar. No entanto, terão direito a responderem as perguntas os primeiros das filas que, na rodada seguinte, serão os últimos das respectivas filas. Para ter direito de resposta o participante precisará pressionar um botão. Aquele que pressionar o botão primeiro ganhará o direito de responder à pergunta.

- O participante que responder corretamente, além de marcar ponto para a sua equipe, escolherá um dos seus adversários diretos (primeiros das filas) para jogar uma torta na cara.

- O participante que der a resposta errada, não marca ponto e leva torta na cara. O participante que errou escolherá um dos seus adversários diretos (primeiros das filas) para lhe "aplicar" a torta na cara.

- Caso nenhuma das equipes saibam a resposta, será cronometrado 20 segundos e passado para a pergunta seguinte.
- Cada equipe deverá trazer uma toalha.
- Haverá 25 perguntas.

Local: **Quadra.**

Data: **30/06**

Horário provável: **16h40.**

Pontuação: **2 PONTOS / acerto.**

## **TAREFA Nº 31 = JOGO DOS SENTIDOS**

Local: **Quadra**

Data: **01/07**

Horário provável: **17h30.**

Pontuação:

1º lugar: **30 PONTOS.**

2º lugar: **20 PONTOS.**

3º lugar: **10 PONTOS.**

## **TAREFA Nº 32 = CINE DANÇA**

A partir de um sorteio prévio, cada equipe deverá recriar a cena de dança mais icônica, do título contemplado, da forma mais fidedigna possível. Durante a apresentação, a cena será exibida simultaneamente para que os jurados e espectadores possam acompanhar e perceber as similaridades.

A definição do filme será feita, por meio de sorteio, entre as seguintes opções:

***Footlose, Embalos de sábado à noite e Dirty dance***

**O sorteio será realizado no dia 31/05 às 12h30 no Auditório.**

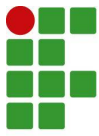
Critérios de avaliação: coreografia, cenário, figurino que mais se assemelha ao original.

Número de participantes: no máximo 15 integrantes.

Local: **Quadra**

Data: **01/07**

Horário provável: **18h30.**



Pontuação:

1º lugar: **40 PONTOS.**

2º lugar: **30 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

### **TAREFA Nº 33 = ARRAIÁ DO IFSC!**

- Cada equipe deverá apresentar uma quadrilha, no estilo caipira, durante a Festa Julina, composta por elementos que possam representar o seu curso.
- Cada equipe terá no máximo 10 minutos para a apresentação.
- A ordem das apresentações será definida em sorteio que ocorrerá no dia **31/05, às 12h30 no Auditório.**

Local: **Quadra.**

Data: **01/07**

Horário provável: **19h30.**

Mínimo de integrantes: **20 membros.**

Critérios de avaliação e Pontuação:

- Caracterização: **até 20 PONTOS.**
- Coreografia: **até 20 PONTOS.**
- Criatividade: **até 20 PONTOS.**
- BÔNUS: **5 PONTOS com a participação de servidor.**

### **TAREFA Nº 34 = VOCÊ, INFLUENCER!**

- Cada equipe deve produzir um vídeo (entre 15 e 30 segundos), com o tema: O MEU CURSO É ASSIM...
- O vídeo deve ser enviado ao whatsapp do número 48 99156-7625 na data definida.
- O vídeo será publicado nas redes sociais do IFSC-Criciúma na mesma data.
- Vencerá a prova a equipe que produzir o vídeo com o maior número de visualizações computadas na página Oficial do IFSC-Criciúma no Instagram.

Entrega do vídeo: **23/06 até às 13h00.**

Postagem: **23/06 ou após correções.**

Encerramento da prova: **01/07 às 20h00.**

Pontuação: 1º lugar: **50 PONTOS.**

2º lugar: **35 PONTOS.**

3º lugar: **20 PONTOS.**

Obs.: É proibido o uso de imagens que sugerem qualquer relação do IFSC com bebidas alcoólicas, nudez, atividades ilegais ou consideradas impróprias pela comissão organizadora, sob a penalidade de não ter o vídeo publicado no prazo inicial.

## **TAREFA Nº 35 = RECICLAÇÃO**

Todo ano, toneladas de lixo eletrônico são descartados irregularmente, o que por si só já é um problema considerável, agravado pelo fato de que esses materiais são compostos de metais pesados e substâncias tóxicas, o que pode levar à contaminação da área irregular de descarte, gerando danos ao meio ambiente e ao seu entorno.

Objetivo:

- Recolher a maior quantidade de lixo eletrônico que conseguirem e trazer ao Câmpus para posterior destino adequado.
- O material arrecadado será encaminhado para a empresa ECOFAQ.
- Essa atividade será desenvolvida em parceria com os acadêmicos da 3ª fase do Cursos de Arquitetura e Urbanismo da ESUCRI.
- Itens que serão recolhidos: Computador; Carregador; Celular e telefone; Aparelho de som; Caixa de som; Bateria; Estabilizador; Roteador; Teclado e mouse; Unidades de CD e DVD; Ar condicionado; Geladeira; Lava-roupas; Secadora doméstica; Batedeira; Ferro elétrico; Furadeira; Videogame; Fone de ouvido; Televisor; Monitor; Fogão. Itens diferentes deverão ser consultados previamente e aprovados pela comissão organizadora.
- Vence a prova a equipe de arrecadar o maior peso em lixo eletrônico.

**Data para a entrega: 28/06** (local a divulgar) até às **17h00**.

**Contagem da pontuação: 29/06, a partir das 09h00** (Cada equipe poderá levar seus líderes para acompanharem a contagem).

Pontuação:

1º lugar: **70 PONTOS**.

2º lugar: **50 PONTOS**.

3º lugar: **35 PONTOS**.



## RESUMO DE TAREFAS E PONTUAÇÕES

TAREFAS	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO MÁXIMA	PONTUAÇÃO ATINGIDA
01	GRITO DE GUERRA	30	
02	FUTSAL MASCULINO	50 (85)	
03	FUTSAL FEMININO	50 (85)	
04	VOLEIBOL MISTO	50 (85)	
05	BASQUETE MASCULINO 3X3	50 (85)	
06	BASQUETE FEMININO 3X3	50 (85)	
07	TÊNIS DE MESA MASCULINO	35 (65)	
08	TÊNIS DE MESA FEMININO	35 (65)	
09	XADREZ	35 (55)	
10	FOTOGRAFIA "EMPATINCLUSIVA"	30	
11	IDENTIDADE VISUAL	70	
12	QUAL É O NÚMERO	30	
13	A IMAGEM DO CURSO	40	
14	AÇÃO SOLIDÁRIA 01	70	
15	AÇÃO SOLIDÁRIA 02	70	
16	AERODINÂMICA	30	
17	MARATONA	30	
18	ÁUDIO DESCRIÇÃO	50	
19	FLIPERAMA	30	
20	O POPULAR!	30	
21	DESAFIOS DE MATEMÁTICA	20	
22	DÁ X	50	
23	TREMELIQUE	30	
24	JOGO DO APERTO	30	
25	CHUTOMETRIA	20	
26	BATALHA DA INCLUSÃO	40	
27	SOLETRANDO TRILÍNGUE	30	
28	QUE FILME É ESSE?	30	



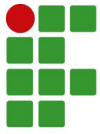
<b>29</b>	MÁQUINA HUMANA	50	
<b>30</b>	TORTA NA CARA	50	
<b>31</b>	JOGO DOS SENTIDOS	30	
<b>32</b>	CINE DANÇA	50	
<b>33</b>	ARRAIÁ DO IFSC!	65	
<b>34</b>	VOCÊ, INFLUENCER!	50	
<b>35</b>	RECICLAGÃO	70	
<b>BONIFICAÇÕES</b>		<b>230</b>	
<b>TOTAL</b>		<b>1710</b>	

### **BONIFICAÇÃO POR EMPENHO E MOBILIZAÇÃO**

<b>Nº de integrantes / Equipe</b>		<b>Bonificação</b>
<b>Alunos</b>	<b>100</b> (1 ponto/aluno)	100 PONTOS
<b>Servidores</b>	<b>10</b> (2 pontos/servidor)	20 PONTOS
<b>Maior equipe</b>		20 PONTOS

### **BONIFICAÇÃO POR PRESENÇA**

<b>CHAMADAS</b>	<b>% DE INSCRITOS</b>	<b>BÔNUS</b>
<b>1ª CHAMADA</b> <b>28/06 (08h30 às 09h00)</b>	100	15 PONTOS
	80 – 99	10 PONTOS
	50	5 PONTOS
<b>2ª CHAMADA</b> <b>28/06 (13h30 às 14h00)</b>	100	15 PONTOS
	80 – 99	10 PONTOS
	50	5 PONTOS
<b>3ª CHAMADA</b> <b>29/06 (08h30 às 09h00)</b>	100	15 PONTOS
	80 – 99	10 PONTOS
	50	5 PONTOS
<b>4ª CHAMADA</b> <b>29/06 (13h30 as 14h00)</b>	100	15 PONTOS
	80 – 99	10 PONTOS
	50	5 PONTOS



<b>5ª CHAMADA</b> <b>30/06 (08h30 às 09h00)</b>	100	15 PONTOS
	80 – 99	10 PONTOS
	50	5 PONTOS
<b>6ª CHAMADA</b> <b>30/06 (13h30 às 14h00)</b>	100	15 PONTOS
	80 – 99	10 PONTOS
	50	5 PONTOS



## CRONOGRAMA

DATAS	ATIVIDADE
25/04	Lançamento da VII Gincana Integrados IFSC - Criciúma
31/05	<b>Reunião com os representantes das equipes.</b> <b>Pauta:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tirar dúvidas sobre o caderno</li><li>- Sorteio das cores das equipes</li><li>- Entrega das Fichas de inscrição das equipes.</li><li>- Entrega das Fichas de Inscrição para as Tarefas 02 a 09.</li><li>- Entrega do papel para a Tarefa 13.</li><li>- Sorteio da Tarefa 32.</li><li>- Sorteio Tarefa 33</li></ul> <b>Local: Auditório</b> <b>Horário: 12h30.</b>
21/06	- Data de devolução das fichas de inscrições das equipes, das 13h30 às 14h30 na sala de reuniões.
28/06	<b>- VII Gincana Integrados IFSC - Criciúma</b> 08h00 – Abertura 08h10 - Tarefa 01 <b>08h30 às 09h00 - 1ª CHAMADA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Entrega da Tarefa 10 (até às 17h00)</li><li>- Entrega da Tarefa 13 (até às 17h00)</li><li>- Entrega dos alimentos arrecadados na Tarefa 14 (até às 14h00 / local a definir)</li><li>- Entrega dos lacres e tampinhas arrecadados na Tarefa 15 (até às 14h00 / local a definir)</li><li>- Entrega do lixo eletrônico arrecadado na Tarefa 35 (até às 17h00 / local a definir)</li></ul> 08h00 as 17h00 – Tarefa 02 08h00 as 17h00 – Tarefa 03 08h00 as 17h00 – Tarefa 04 08h00 as 17h00 – Tarefa 05 08h00 as 17h00 – Tarefa 06 08h00 as 17h00 – Tarefa 07 08h00 as 17h00 – Tarefa 08 08h00 as 17h00 – Tarefa 09 <b>13h30 às 14h00 - 2ª CHAMADA</b>
29/06	08h00 – Tarefa 16 <b>08h30 às 09h00 - 3ª CHAMADA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Entrega da Tarefa 11 (até às 12h00)</li><li>- Contagem da Tarefa 35 (a partir das 09h00 / local a definir)</li></ul>





	<p>- Contagem da Tarefa 14 (a partir das 14h00 / local a definir) - Contagem da Tarefa 15 (a partir das 14h00 / local a definir) 08h00 as 17h00 – Tarefa 02 08h00 as 17h00 – Tarefa 03 08h00 as 17h00 – Tarefa 04 08h00 as 17h00 – Tarefa 05 08h00 as 17h00 – Tarefa 06 08h00 as 17h00 – Tarefa 07 08h00 as 17h00 – Tarefa 08 08h00 as 17h00 – Tarefa 09 <b>13h30 às 14h00 - 4ª CHAMADA</b></p>
<b>30/06</b>	<p>08h00 – Tarefa 17 <b>08h30 às 09h00 - 5ª CHAMADA</b> 08h40 – Tarefa 18 09h00 – Tarefa 19 09h15 – Tarefa 20 09h15 – Tarefa 13 09h45 – Tarefa 21 10h00 – Tarefa 22 10h30 – Tarefa 23 11h00 – Tarefa 24 11h40 – Lançamento da Tarefa 25 <b>INTERVALO</b> <b>13h30 às 14h00 - 6ª CHAMADA</b> 13h30 - Tarefa 26 14h15 - Tarefa 27 15h00 - Encerramento da Tarefa 25 15h15 - Tarefa 28 16h00 - Tarefa 29 16h40 - Tarefa 30</p>
<b>01/07</b>	<p><b>16h00 – Início da Festa Julina</b> 17h30 - Tarefa 31 18h30 - Tarefa 32 19h30 - Tarefa 33 20h00 – Encerramento da Tarefa 34 20h30 – Divulgação do Resultado da Tarefa 10 20h30 – Divulgação do Resultado da Tarefa 11 20h30 – Divulgação do Resultado da Tarefa 34 <b>21h00 - Encerramento da Gincana e divulgação da classificação final.</b> 21h30 – Encerramento da Festa Julina</p>
<b>11/08</b>	Divulgação da premiação
<b>08/23</b>	<b>Premiação para a equipe vencedora</b>



**INSTITUTO FEDERAL**  
Santa Catarina

Ministério da Educação  
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica  
**INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA**



**VII Gincana Integrados  
do IFSC Câmpus Criciúma**



**INSTITUTO FEDERAL**  
Santa Catarina  
Câmpus Criciúma

## FICHA DE INSCRIÇÃO

**COR DA EQUIPE:** \_\_\_\_\_

**NOME DA EQUIPE:** \_\_\_\_\_

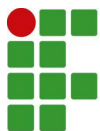
**LÍDER DA EQUIPE:**

ALUNO: \_\_\_\_\_

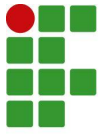
TURMA: \_\_\_\_\_

### LISTA DE INSCRITOS (discentes)

	Aluno	Curso / Turma	Matrícula
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			



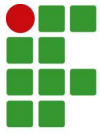
<b>16</b>			
<b>17</b>			
<b>18</b>			
<b>19</b>			
<b>20</b>			
<b>21</b>			
<b>22</b>			
<b>23</b>			
<b>24</b>			
<b>25</b>			
<b>26</b>			
<b>27</b>			
<b>28</b>			
<b>29</b>			
<b>30</b>			
<b>31</b>			
<b>32</b>			
<b>33</b>			
<b>34</b>			
<b>35</b>			
<b>36</b>			
<b>37</b>			
<b>38</b>			
<b>39</b>			
<b>40</b>			
<b>41</b>			
<b>42</b>			
<b>43</b>			



<b>44</b>			
<b>45</b>			
<b>46</b>			
<b>47</b>			
<b>48</b>			
<b>49</b>			
<b>50</b>			
<b>51</b>			
<b>52</b>			
<b>53</b>			
<b>54</b>			
<b>55</b>			
<b>56</b>			
<b>57</b>			
<b>58</b>			
<b>59</b>			
<b>60</b>			
<b>61</b>			
<b>62</b>			
<b>63</b>			
<b>64</b>			
<b>65</b>			
<b>66</b>			
<b>67</b>			
<b>68</b>			
<b>69</b>			
<b>70</b>			
<b>71</b>			



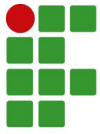
<b>72</b>			
<b>73</b>			
<b>74</b>			
<b>75</b>			
<b>76</b>			
<b>77</b>			
<b>78</b>			
<b>79</b>			
<b>80</b>			
<b>81</b>			
<b>82</b>			
<b>83</b>			
<b>84</b>			
<b>85</b>			
<b>86</b>			
<b>87</b>			
<b>88</b>			
<b>89</b>			
<b>90</b>			
<b>91</b>			
<b>92</b>			
<b>93</b>			
<b>94</b>			
<b>95</b>			
<b>96</b>			
<b>97</b>			
<b>98</b>			
<b>99</b>			



<b>100</b>			
------------	--	--	--

**LISTA DE INSCRITOS (servidores)**

	<b>Servidor</b>
<b>01</b>	
<b>02</b>	
<b>03</b>	
<b>04</b>	
<b>05</b>	
<b>06</b>	
<b>07</b>	
<b>08</b>	
<b>09</b>	
<b>10</b>	



## **ANEXOS**

### **REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**

#### **1) TÊNIS DE MESA**

Art. 1º – Durante os jogos serão obedecidas as Regras Oficiais vigentes da CBTM (Confederação Brasileira de Tênis de Mesa), ressalvado o disposto nos demais artigos deste Caderno de Tarefas.

Art. 2º – Esta modalidade é aberta para alunos inscritos nos gêneros masculino / feminino.

Art. 3º – As partidas serão disputadas em melhor de 02 (dois) sets vencedores de 11 (onze) pontos, com 02 (dois) serviços consecutivos para cada jogador.

Parágrafo único: A competição será realizada com bolas de 40 mm, na cor branca ou laranja.

Art. 4º – Da forma de disputa:

I – Com até 05 (cinco) competidores a competição será realizada no sistema de rodízio em turno e retorno, sendo que os 1º, 2º e 3º colocados serão classificados a partir das pontuações obtidas nas duas rodadas.

II – A partir de 06 (seis) competidores, estes serão divididos separadamente em chaves.

III – Classificam-se os dois melhores de cada chave no sistema de rodízio simples. Na fase final será realizada em sistema de cruzamento olímpico.

IV – Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 3 pontos.

Derrota – 1 ponto.

W x O – 0 ponto

Art. 5º – Em caso de empate pelo número de pontos conquistados deverão ser observados os seguintes critérios de desempate:

1º Confronto direto.

2º Maior número de sets vencidos.

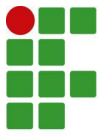
3º Pontos average.

4º Sorteio.

Parágrafo Único: Caso o empate se estabeleça entre três ou mais competidores, serão adotados os critérios acima, excetuando-se o confronto direto.

Art. 6º – O competidor que tenha se sentido prejudicado por irregularidade acontecida durante o desenvolvimento das partidas poderá interpor recurso no prazo máximo de 15 (quinze) minutos após o término da partida. Os recursos deverão ser encaminhados à Comissão, sempre por escrito.

Art. 7º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão.



## **2) XADREZ**

Art. 1º A Competição de Xadrez será realizada na categoria Convencional (rápido), de acordo com as Regras Oficiais da Federação Internacional de Xadrez (FIDE) adotadas pela Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), ressalvado o estabelecido neste Caderno de Tarefas.

Art. 2º O tempo de jogo será de 30 (Trinta) ou 10 (dez) minutos para cada jogador, dependendo do total de inscritos presentes no dia do evento.

Art. 3º A arbitragem poderá tolerar atrasos que não ultrapassem o prazo de 5(cinco) minutos.

Art. 4º Contagem dos pontos:

I – vitória: 1,0 (um) ponto;

II – empate: 0,5 (meio) ponto;

III – derrota: 0 (zero) ponto.

Art. 5º Serão adotados, pela ordem, os seguintes critérios de desempate:

I – confronto direto;

II – Maior número de vitórias;

III – sorteio.

Art. 6º Permanece vigente a regra que determina “peça tocada é peça jogada”.

Art. 7º O jogador deve acionar o relógio com a mesma mão que moveu a peça.

§ 1º É proibido acionar o relógio usando peça ou peão capturado.

§ 2º É proibido manter a mão sobre o pino do relógio, bater com força, segurar ou derrubá-lo.

Art. 8º A seta é considerada caída quando o árbitro acusar ou for feita uma reclamação por parte de um dos jogadores envolvidos na partida.

Art. 9º Se as 2 (duas) setas estiverem caídas e for impossível determinar qual delas caiu anteriormente, considera-se que a partida terminou empatada.

Art. 10º É proibido trazer celulares ou outros meios de comunicação no salão de jogos. Se o celular de jogador tocar durante alguma partida, este jogador será declarado perdedor da partida.

Art. 11º A forma de disputa poderá ser alterada pelos árbitros no congresso técnico, realizado 30 (trinta) minutos antes do início das disputas com a presença dos inscritos na modalidade.

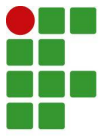
## **3) FUTSAL**

Art. 1º – As competições de Futsal serão realizadas de acordo com as Regras Internacionais da CBFS/FIFA, ressalvado o disposto nos demais artigos deste Regulamento.

Art. 2º – Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de até 10 atletas mais um técnico.

Art. 3º – Os jogos serão disputados em 01 (um) período de 10 (DEZ) minutos





corridos, sem intervalo, parando o cronômetro apenas nos tempos técnicos, ou a pedido dos Árbitros.

Art. 4º – Com até 05 (cinco) equipes a competição será realizada no sistema de rodízio simples, sendo que os 1º, 2º e 3º colocados serão classificados a partir das pontuações obtidas. A partir de 06 (seis) equipes, estas serão divididas em chaves.

Classificam-se os dois melhores de cada chave no sistema de rodízio simples. A fase final será realizada em sistema de cruzamento olímpico.

Art. 5º – Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 03 pontos;

Empate – 01 ponto;

Derrota ou WO – 00 ponto.

Art. 6º – Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar, presilha ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos atletas.

Art. 7º – No banco de reservas só poderão ficar os atletas reservas e técnico, cujos nomes deverão constar do registro oficial.

Art. 8º – Na Fase Classificatória, quando no mesmo grupo 02 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate será feito da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

1) Maior saldo de gols;

2) Maior número de gols marcados;

3) Menor número de gols sofridos;

4) Confronto direto (apenas para empate entre duas equipes)

5) Menor número de cartões vermelhos;

6) Menor número de cartões amarelos;

7) Sorteio.

Art. 9º – Nas partidas que terminarem empatadas nas fases finais, o desempate será feito através da cobrança de pênaltis (cinco tiros da marca do pênalti).

Art. 10º – Estará automaticamente suspenso do jogo seguinte na mesma modalidade/naipe, o aluno que for expulso ou receber 02 (dois) cartões amarelos, consecutivos ou não.

Art. 11º – A contagem de cartões, para fins de suspensão automática é feita separadamente e por tipologia de cartão, não havendo a possibilidade de o cartão vermelho apagar o amarelo já recebido no mesmo jogo.

Art. 12º – Quando o jogo não for realizado por não comparecimento de uma das equipes, a suspensão não será considerada cumprida, devendo ser cumprida na partida subsequente, conforme normas da CBFS.

Art. 13º – A contagem de cartões, para fins de suspensão automática, será feita de forma cumulativa em todas as fases da competição.

Art. 14º – A ausência de uma equipe ao jogo, caracteriza-se por WO, sendo a equipe presente agraciada com 03 (três) pontos da vitória por um placar de 2

x 0.

Art. 15º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão.

#### **4) VOLEIBOL MISTO**

Art. 1º – As competições de Voleibol serão realizadas de acordo com as Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Voleibol (CBV), ressalvado o disposto nos demais artigos deste Caderno de Tarefas.

Art. 2º – Cada equipe poderá inscrever o quantitativo de até 10 atletas, SENDO NECESSÁRIO TER NO MÍNIMO 3 MENINAS ou 3 MENINOS NA QUADRA PARA SER CONSIDERADO UM TIME MISTO.

Art. 3º – Os jogos serão realizados em 1 set com 15 pontos corridos na fase classificatória.

§ 1º – Quando uma equipe atingir 08 pontos, acontecerá a troca de lado de quadra.

§ 2º – Nos jogos da fase final serão realizados 3 (três) sets de 10 pontos.

Art. 4º – Com até 05 (cinco) equipes, a competição será realizada no sistema de rodízio simples, sendo que os 1º, 2º e 3º colocados serão classificados a partir das pontuações obtidas. A partir de 06 (seis) equipes, estas serão divididas em chaves. Classificam-se as duas melhores equipes de cada chave no sistema de rodízio simples. A fase final será realizada em sistema de cruzamento olímpico.

Art. 5º – Para classificação das equipes será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 3 pontos.

Derrota – 1 ponto.

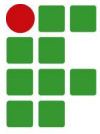
W x O – 0 ponto

Parágrafo Único: Em caso de WxO, a equipe vencedora marcará três pontos e serão computados 1 sets a zero e pontuação de 15 x 0.

Art. 6º – Os critérios de desempate adotados para critério de classificação, entre duas ou mais equipes, serão os seguintes:

- 1) Confronto direto (apenas para empate entre duas equipes);
- 2) Maior saldo de sets ganhos;
- 3) Maior saldo de pontos ganhos;
- 4) Sets average;
- 5) Pontos average;
- 6) Menor número de Cartões Amarelos;
- 7) Menor número de Cartões Vermelhos;
- 8) Sorteio.

Art. 7º – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão.



## **5) BASQUETEBOL DE TRIOS**

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

Art. 1 Quadra e Bola. O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3x3 com uma tabela. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) x 11m (comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de dois pontos (6,75m) e um semicírculo abaixo da cesta. Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada. A bola oficial 3x3 deve ser usada em todas as categorias.

Nota: O espaço da quadra pode ser adaptada ao espaço disponível.

Art. 2 Equipes. Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra e um [1] substituto).

Nota: Não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.

Art.3 Oficiais de Jogo. Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e marcadores de tempo e placar.

Art. 4 Início do Jogo

4.1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

4.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

4.3. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

Art. 5 Pontuação

5.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

5.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

5.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

## Art.6 Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

6.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio não deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres.

6.2. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo.

6.3 Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo:

6.4 Cada equipe realizará 5 lances livres de forma alternada, persistindo o empate cada equipe realizará um lance livre até que ocorre diferença de dois pontos entre elas.

6.5 Deverá ser observada uma sequência de jogadores que realizarão os arremessos tratados no item 6.4 do art. 6