

REGULAMENTO “GINCANA INTEGRADA DO EJOC 2018”

Das disposições gerais

Art. 1º. Este documento regulamenta a Gincana do EJOC 2018, que será realizada entre os dias 22/09 a 20/10.

Art. 2º. A gincana tem por objetivo desenvolver o espírito de solidariedade entre os Ejoquianos, bem como propor um momento de integração, recreação e diversão entre os participantes.

Art. 3º. Alterações e fatos não dispostos no regulamento serão analisados pela Comissão de Eventos e suas decisões serão encaminhadas aos representantes de cada equipe.

Das equipes

Art. 4º. Somente poderão participar da gincana Ejoquianos, que se organizarão em equipes, com mínimo de 15 (quinze) e máximo de 20 (vinte) participantes.

Art. 5º. Cada equipe escolherá, obrigatoriamente, um nome próprio e um Padroeiro para representá-los.

Art. 6º. As equipes poderão confeccionar camisetas, ou qualquer outro objeto de propaganda, desde que não haja vinculação político-partidária, nem ofensas às demais equipes concorrentes.

Parágrafo único. A inobservância ao disposto neste artigo implicará o afastamento, pela comissão organizadora, da equipe infratora.

Art. 7º. Cada equipe indicará um líder, para representá-la, perante a Comissão de Eventos e Ação Social, nos mais variados momentos do evento.

Das inscrições

Art. 8º. As inscrições serão realizadas entre os dias 27/08 a 09/09, por meio do e-mail da Comissão de Eventos (comissaoeventos2018@gmail.com). Para realizar as inscrições deverão ser informados os seguintes dados: (1) Nome completo; (2) Telefone; (3) E-mail e (4) Nome da Equipe

Parágrafo único. Serão aceitas inscrições individuais caso o Ejoquiano(a) não possua equipe. A Comissão de Eventos irá colocá-los em uma equipe ou formará uma nova a depender de quantas inscrições individuais tiverem sido realizadas.

Art. 9º. A inscrição por participante será de R\$ 5,00 (cinco) reais.

Art 10º. A Comissão de Eventos e a Comissão de Ação Social receberá de cada líder da equipe o valor arrecadado e demais inscrições no dia 09/09 após a missa das 20h no pátio do Santuário Nossa Senhora do Perpétuo Socorro.

Das provas

Art. 10º. As Gincana se darão em **4 (quatro) etapas:**

ETAPA 1 - Arrecadação de alimentos:

- a) Esta prova consiste na arrecadação de alimentos, produtos de limpeza e produtos de higiene a serem entregues para as instituições previamente escolhidas pela Comissão de Ação Social;
- b) Cada equipe ficará responsável por uma instituição;
- c) A entrega dos itens para contagem ocorrerá no dia 22/09 às 08 horas no pátio do Santuário Nossa Senhora do Perpétuo Socorro;
- d) A entrega dos itens nas instituições ocorrerá no dia 22/09 no período da tarde pelas equipes.
- e) Todas as arrecadações serão divididas conforme demanda de cada Instituição;

ETAPA 2 - Arrecadação das roupas:

- a) Esta prova consiste na arrecadação de roupas, calçados e brinquedos que serão destinados ao bazar do ejoc;
- b) A entrega desses itens ocorrerá no dia 05/10, no pátio do Santuário Nossa Senhora do Perpétuo Socorro;
- c) A contagem dos itens começará às 19hs;
- d) As equipes terão até às 21hs para entregarem o que arrecadaram. Após esse horário, só será considerado aquilo que já foi entregue;
- e) As roupas e os calçados deverão estar devidamente organizados e separados no momento da contagem (ex.: caixas ou sacos apenas com camisetas/ caixas apenas com calças).

ETAPA 3 - Da doação de sangue:

- a) Esta prova consiste na doação de sangue;
- b) As doações de sangue poderão ser realizadas entre os dias 10/09 ao dia 19/10;
- c) O comprovante da doação deverá ser entregue ao líder da equipe, este irá repassar os comprovantes para a Comissão de Eventos e Ação Social no dia 20/10 para que seja contabilizado os pontos;

ETAPA 4 - Das brincadeiras:

- a)As brincadeiras ocorrerão no dia 20/10 às 08h na Casa de Eventos do EJOC;
- b)As brincadeiras consistirão em:

- **Melhor caracterização:** a equipe que tiver a melhor caracterização ganhará os pontos referentes a essa prova.

- **Grito de guerra:** todas as equipes que apresentarem seus gritos de guerra farão jus a pontuação referente a essa prova.

-Calçados Misturados: Traçam-se 2 linhas paralelas a uma distância de 10m; Atrás de uma das linhas, a de partida, ficam alinhados os participantes; atrás da outra linha, ficam os sapatos dos participantes, todos misturados, porém sem estarem amarrados ou abotoados.

Ao sinal de partida, todos correm para a linha de chegada, e cada qual procura calçar o seu sapato. Este deve ser amarrado ou abotoado, conforme a necessidade. Em seguida, retorna-se à linha de partida. A equipe que transpuser a linha de partida, devidamente calçado com o seu sapato, será o vencedor.

-Corrida da Vassoura: Corre um representante de cada equipe nessa corrida só de ida. O objetivo é equilibrar uma vassoura na palma da mão enquanto correm. Se a vassoura cair antes da linha de chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.

-Túnel:Jogam duas equipes com número de participantes iguais. Cada equipe formará um túnel, onde os participantes ficam um atrás do outro com as pernas abertas. É uma espécie de corrida. No "Já" do mestre, o último de cada fila deve passar por debaixo do túnel e ir para a frente. Depois, o último faz a mesma coisa. Desse jeito, o túnel de pessoas irá se distanciando para frente cada vez mais. Ganha o túnel que cruzar a linha de chegada primeiro.

-Corrida de saco:serão escolhidos 3 de cada equipe para pular dentro de sacos de uma ponta a outra. A equipe que completar o percurso ganha.

- **Prova da esponja:** cada equipe terá dois baldes (um cheio de água e outro vazio) e uma esponja. Depois de formada uma fila, a esponja será encharcada e deverá ser passada de mão em mão até chegar ao último da fila que deverá torce-la no balde vazio. A equipe que encher o balde primeiro ganha.

- **Corrida do Tontim:** Os corredores dão 25 voltas em um cabo de vassoura e correm de costas até a linha de chegada. Quem chegar primeiro, vence.

- **Arremesso de bambolê:** uma pessoa da equipe ficará a 5 metros dos jogadores. Faz 1 ponto quem conseguir encaixar o bambolê na pessoa primeiro. Ganha quem tiver mais pontos.

-Corrida Pé a Pé:Corrida de duplas de ida e volta onde os participante junta o pé com parceiro deverão correr. Ganha quem chegar primeiro.

- **Bola no ângulo:** cada equipe deverá tentar acertar a bola no ângulo gol. Ganha a equipe que acertar mais vezes.

- **Prova do bambolê:** dez participantes de cada equipe estarão unidos pelas mãos. O objetivo do jogo é passar o bambolê do primeiro participante até o último, não podendo soltar as mãos e nem as utilizar para ajudar a passar o bambolê. Ganha a equipe que levar o bambolê ao último participante primeiro.

- **Arremesso de balões:** o objetivo desse jogo é arremessar balões de água dentro de um balde. Ao final da prova, os balões de cada balde serão estourados dentro do balde. A equipe que tiver mais água dentro do balde será a vencedora.

-**Perguntas e Respostas:** consiste em um jogo de perguntas e respostas, onde o participante da equipe que acertar ganha ponto;

- **Prova Relâmpago:** Provas-relâmpago e provas extras podem ser incluídas em qualquer etapa a qualquer tempo e serão divulgadas no meio de contato oficial de cada equipe.

Art. 11º. A Comissão de Eventos e Ação Social poderão diminuir a quantidade de provas se comprovado que não haverá tempo para a realização de todas.

Parágrafo único. A ordem das provas será definida pela Comissão de Eventos.

Das penalidades

Art. 12º. Não serão toleradas ofensas e agressões de nenhum tipo a qualquer dos participantes e nem a membros da Comissão de Eventos e Ação Social.

Art. 13º. A equipe ou membro que tiver comportamento considerado eticamente inadequado ou antidesportivo, que ferir este regulamento ou trazer prejuízo à boa imagem do evento como um todo, levará a referida equipe à perda de pontos conforme análise da Comissão de Eventos e Ação Social.

Do Resultado

Art. 14º. As pontuações de todas as provas constarão no anexo do presente regulamento.

Art. 15º. As pontuações de todas as provas serão somadas para fins de classificação.

Art. 16º. Se houver empate na contagem final da pontuação das equipes, será feita uma atividade como critério de desempate.

Art. 17º. A equipe vencedora será a equipe que somar o maior número de pontos ao final da gincana.

Parágrafo único. A fórmula utilizada para definir a equipe campeã será:

$$Total = E1 + E2 + E3 + E4$$

E1 = ETAPA1
E2 = ETAPA2
E3 = ETAPA3
E4 = ETAPA4

OBS: No dia serão disputadas diversas provas, ainda sem previsão de quantidade (dependerá do tempo disponível), caso sejam 13 provas, a pontuação de cada prova será de 1000 pontos para o 1º colocado, 700 pontos para o 2º colocado e 500 pontos para o 3º colocado.

Da premiação

Art. 18º. A equipe campeã ganhará um rodízio de pizza em data a ser definida junto a Comissão de Eventos e Ação Social.

Art. 19º. O segundo e o terceiro colocados serão premiados com as respectivas medalhas.

Disposições finais

Art. 20º. A Comissão de Eventos e Ação Social pede a todas as equipes que tenham bom senso na hora das arrecadações, para que não haja exagero de determinado item, visando a doação de todos eles.

Art. 21º. Ao fim de cada etapa, resultados parciais serão divulgados para cada equipe e rede social do EJOc.

Art. 22º. Somente poderá contestar qualquer resultado o **Líder** escolhido da equipe.

Art. 23º. Membros das Comissões ficam proibidos de participar da gincana como integrantes de equipe.

Art. 24º. As datas de cada etapa poderão ser alteradas de acordo com a necessidade da Comissão Organizadora.

Art. 25º. Cabe à Comissão Organizadora julgar qualquer item que não esteja disposto neste regulamento.

Art. 26º Este regulamento poderá ser alterado a qualquer tempo pela Comissão Organizadora em caso de necessidade.

Parágrafo único: Todos os líderes serão comunicados formalmente em caso de retificação de qualquer item.

Art. 27º. Eventuais dúvidas poderão ser esclarecidas através do e-mail da comissão (comissaoeventos2018@gmail.com).

ANEXO I

ITENS PARA GINCANA

ITEM	PONTUAÇÃO
KIT LIMPEZA* (DESINFETANTE 1L, ALVEJANTE 1L, SABÃO EM PÓ 1KG, DETERGENTE 500 ML, LUVAS DESCARTÁVEIS 1 CAIXA)	100
FRALDA GERIÁTRICA 8UN	60
FRALDA INFANTIL 12UN	45
CESTA BÁSICA 14 ITENS	160
CESTA BÁSICA 15 ITENS	180
CESTA BÁSICA 18 ITENS	200
*OS KITS LIMPEZA JÁ DEVEM ESTAR MONTADOS E ENSACADOS PARA CONTAGEM.	

TIPO DE ROUPA	NOVO	USADO
COBERTOR*	100	50
CALÇA JEANS/SOCIAL	50	25
BLUSA DE FRIO	50	25
CAMISETA	40	20
BERMUDA/SHORT/SAIA	40	20
VESTIDO	60	30
CALÇA DE MOLETOM/LYCRA	30	15
CAMISA SOCIAL	40	20
TERNO	100	50
PALETÓ	50	25
CALÇADOS	30	15
ITENS DIVERSOS (ACESSÓRIOS, CINTO, ÓCULOS, PULSEIRA...)	5	1
BÔNUS **	40	
*PODERÃO SER DOADOS POR CADA EQUIPE O MÁXIMO DE 50 COBERTORES.		
**PONTUAÇÃO BÔNUS PARA TODAS AS EQUIPES QUE TROUXEREM AS PEÇAS DE ROUPAS ORGANIZADAS.		
NÃO SERÃO ACEITOS ABADAS, UNIFORMES, ROUPAS INTIMAS USADAS, ROUPAS RASGADAS E EM MAU ESTADO.		
DOAÇÃO DE SANGUE		
DOAÇÃO DE SANGUE	200	