

1ª Gincana Cultural

Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

Campus do Mucuri

Regulamento Geral

Este documento contém os dispositivos de regulamentação da 1ª Gincana Cultural da Semana do Servidor da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri – Campus do Mucuri, promovida por intermédio de uma Comissão Organizadora especialmente designada para tanto.

1. Dos Objetivos da Gincana

São objetivos da 1ª Gincana Cultural da UFVJM – Campus do Mucuri:

- 1.1. Promover a integração entre todos os servidores do Campus do Mucuri: Técnicos, docentes e terceirizados.
- 1.2 Estimular a convivência social a partir do entendimento da pluralidade do ambiente social e da correspondente liberdade de expressão de cada um dos seus segmentos;
- 1.3 Despertar o lado intelectual e esportivo dos participantes;
- 1.4 Exercitar o espírito de liderança e motivação.
- 1.5 Valorizar o sentimento de afeição pela instituição.

2. Da Comissão Organizadora

2.1 A gincana será organizada pelo Núcleo de Base Sindifes – Campus do Mucuri, PROACE e Comissão do Café Coletivo.

3. Do Período e Local de Realização da Gincana

- 3.1 As provas serão realizadas no Ginásio Poliesportivo da UFVJM – Campus do Mucuri. Caso haja necessidade de alteração, será amplamente divulgado pela Comissão Organizadora.
- 3.2 A data e horários de realização das tarefas seguirão o Cronograma de Tarefas anexo a este regulamento.

4. Da Participação

- 4.1 As inscrições serão feitas individualmente, compostas por servidores docentes, técnicos administrativos e terceirizados da UFVJM – Campus do Mucuri.
- 4.2 Os servidores inscritos receberão certificado para fins de comprovação pela participação das atividades.
- 4.3 Os membros inscritos até o dia 11/10/2019 serão divididos em duas equipes por meio de sorteio pela Comissão Organizadora.
- 4.4 Cada equipe deverá ter um Nome.
- 4.5 Cada equipe deverá ter um Grito de Guerra.
- 4.6 Cada equipe deverá ter um Líder representante junto à Comissão Organizadora.

5. Da Tarefas

1ª Etapa – Tarefas Solidárias e Antecipadas

5.1 Tarefa 1

5.1.1 Cada equipe deverá apresentar novos membros dentre os docentes, técnicos e terceirizados da UFVJM – Campus do Mucuri, ainda não inscritos.

5.1.2 As inscrições dos novos membros deverão ser realizadas pelo link [inscreva-se](#) no prazo estipulado no cronograma de tarefas.

5.1.3 Vencerá a prova a equipe que conseguir mais inscritos, conforme quadro de pontuação anexo ao regulamento.

5.1.4 Somente membros inscritos poderão participar das provas.

5.1.5 A equipe que tiver maior número de membros participando em cada prova, mesmo como plateia, marcará pontos conforme quadro de pontuação anexo ao regulamento.

5.2 Tarefa 2

5.2.1 Cada equipe deverá coletar materiais recicláveis em apoio ao Projeto de Extensão Coleta Seletiva Solidária da UFVJM.

5.2.2 O ponto de coleta será no Ginásio Poliesportivo e a entrega deverá seguir a data e horário estipulados no Cronograma de Tarefas.

5.2.3 Não poderão conter no volume do material, lixo orgânicos ou molhados.

5.2.4 A pontuação para cada volume será conforme quadro de pontuação anexo a este regulamento.

5.3 Tarefa 3

5.3.1 Cada equipe deverá doar para o projeto Exercite-se da UFVJM – Campus do Mucuri, materiais esportivos, conforme Lista anexa a este regulamento.

5.3.2 O ponto de coleta será no Ginásio Poliesportivo no dia e horário estipulados no Cronograma de Tarefas.

5.4 2ª Etapa – Tarefas Físicas

5.4.1 Cada equipe deverá montar um time para participar das seguintes modalidades: Vôlei, Peteca, Circuito Funcional, Cobrança de Pênaltis. A data e horários das competições seguirão o Cronograma de Tarefas anexo ao regulamento.

5.5 3ª Etapa – Tarefas Recreativas

5.5.1 Cada equipe deverá escolher os membros para participarem das seguintes modalidades: Cabo de Guerra, Corrida no Saco, Corrida com Ovo na Colher, Corrida com a Perna Amarrada ao Companheiro, Competição com Cubo Mágico e Mordida da Maçã.

5.5.2 A data e horários das competições seguirão o Cronograma de Tarefas anexo ao regulamento.

4ª Etapa – Tarefas Culturais

5.6 Teste de Conhecimentos Gerais

5.6.1 Cada equipe deverá escolher 04 membros para participarem da prova: Teste de Conhecimentos Gerais. Será entregue aos respondentes escolhidos uma Lista de Questões sobre Conhecimentos Gerais, com tempo determinado para responder, sem a realização de qualquer consulta a meios eletrônicos, a material impresso ou aos outros membros da equipe não indicados para a prova.

5.7 Quem é o Cantor?

5.7.1 Todos os membros da equipe poderão participar. Uma música será tocada no Sistema de Som e, **somente quando a música parar**, os membros que souberem QUEM É O INTÉRPRETE? deverão correr até o Púlpito instalado na Quadra Poliesportiva para responder à pergunta. Caso o primeiro a chegar ao Púlpito erre a resposta, a chance será passada para o segundo da fila, e assim sucessivamente. Ganhará a prova a equipe que acertar mais vezes.

5.8 Complete a Música...

5.8.1 Todos os membros da equipe poderão participar. A música será tocada no Sistema de Som e, **somente quando a música for PAUSADA**, os membros que souberem o restante da letra deverão correr até o Púlpito para completar a letra da música. Caso o primeiro a chegar ao Púlpito erre a letra, a chance será passada para o segundo da fila, e assim sucessivamente. Ganhará a prova a equipe que acertar mais vezes.

5.9 Responda a questão sobre Cálculos Matemáticos e/ou Raciocínio Lógico

5.9.1 Cada equipe deverá escolher 02 membros para participarem da prova: Cálculos Matemáticos e/ou Raciocínio Lógico. Será entregue aos membros escolhidos uma Questão de Raciocínio Lógico e/ou Cálculos Matemáticos, com tempo determinado para responder, sem a realização de qualquer consulta a meios eletrônicos, a material impresso ou aos outros membros da equipe não indicados para a prova.

6 Das Disposições Gerais

6.1 Os abonos e punições serão decididos pela Comissão Organizadora, após análise e julgamento das eventuais intercorrências, inclusive em casos omissos neste Regulamento.

Cronograma das Atividades

Tarefas	
1ª Etapa - Tarefas Solidárias	
Tarefa 1 Inscrição de novos membros	A Comissão Organizadora emitirá uma planilha extraída das respostas do drive de inscrições no dia 21/10/2019 às 15 horas e entregará ao líder de cada equipe no Ginásio Poliesportivo, antes do início das provas físicas. (Os membros deverão ter as suas inscrições realizadas no link mencionado no item 5.1.2 do regulamento no período de 14/10/2019 a 21/10/2019 até a hora de apresentação da planilha).
Tarefa 2 Coleta Seletiva	Recebimento dos materiais nos dias 29 e 30/10/2019 de 15:00 às 17:00 no Ginásio Poliesportivo.
Tarefa 3 Doação de Material Esportivo	Recebimento dos materiais esportivos no dia 24/10/2019 de 15:00 às 17:00 no Ginásio Poliesportivo.
2ª Etapa – Tarefas Físicas	
Vôlei	Dia 21/10/2019 de 15:00 às 17:00
Circuito Funcional	Dia 22/10/2019 de 15:00 às 17:00
Peteca	Dia 23/10/2019 de 15:00 às 17:00
Disputa de Pênaltis	Dia 24/10/2019 de 15:00 às 17:00
3ª Etapa – Tarefas Recreativas	
Cabo de Guerra	Dia 29/10/2019 de 15:00 às 17:00
Corrida no Saco	
Corrida com Ovo na Colher	
Corrida com a Perna Amarrada ao Companheiro	
Competição com Cubo Mágico	
Mordida da Maçã	
4ª Etapa – Tarefas Culturais	
Conhecimentos Gerais	Dia 30/10/2019 de 15:00 às 17:00
Quem é o Cantor?	
Complete a Música...	
Cálculos Matemáticos e/ou Raciocínio lógico	

Tabela de Pontuação Coleta de material reciclável

Item	Descrição	Pontos
01	Saco com capacidade para 100 l	10
02	Saco com capacidade para 50 l	05
03	Saco com capacidade para 30 l	03
04	Sacola tipo supermercado (dimensões aproximadas: 38cm x 50cm, capacidade: 6,0 Kg).	02

Tabela de Pontuação Doação de materiais esportivos

Item	Descrição	Pontos
01	Colchonetes 85x45x3cm Espuma Academia Corvin Preto	1
02	Par Halteres Emborrachados, (3kg, 2kg, 1kg)	5
03	Faixa Elástica Thera Band (unidade)	5
04	Caneleira com peso	5
05	Bola de voleibol	5
06	Bola de Futsal	5
07	Bola de handebol	5
08	Corda naval	10
09	Fita De Treinamento Suspenso-funcional-pilates-kit Tipo Trx	10
10	Bola Medicine Slam Ball Crossfit unidade (4 6 8 10 12 Kg)	10

Tabela de Pontuação Doação de materiais esportivos

Provas	Descrição	Pontos
Tarefa 1	Inscrição de novos membros	10
Tarefa 1	Maior participação dos membros em cada tarefa	1 (para cada prova)
Tarefa 2	Coleta Seletiva de Materiais Recicláveis	Vide Tabela específica
Tarefa 3	Doação de materiais esportivos para o projeto Exercite-se.	Vide Tabela específica
Tarefas Físicas	Vôlei	05
	Circuito Funcional	05
	Peteca	05
	Disputa de Pênaltis	05
Tarefas Recreativas	Cabo de Guerra	02
	Corrida no Saco	02
	Corrida com Ovo na Colher	02
	Corrida com a Perna Amarrada ao Companheiro	02
	Competição com Cubo Mágico	05
	Mordida da Maçã	03
Tarefas Culturais	Conhecimentos Gerais	01 (para cada resposta certa)
	Quem é o Cantor?	01 (para cada resposta certa)
	Complete a Música...	01 (para cada resposta certa)
	Cálculos Matemáticos e/ou Raciocínio lógico	03