



INSTITUTO
FEDERAL

Goiás

Câmpus
Jataí

18 a 22 de março



II GINCANA INTEGRADORA

SUSTENTABILIDADE PARA UM AMANHÃ MELHOR



CO₂

II GINCANA INTEGRADORA DO IFG - CÂMPUS JATAÍ

**SUSTENTABILIDADE PARA
UM AMANHÃ MELHOR**

#2gincanalFGjatai #IFGjatai

2024

I. OBJETIVOS

- Promover a socialização e integração dos estudantes;
- Desafiar a imaginação dos estudantes;
- Ressaltar a importância do bom relacionamento e do respeito às diferenças individuais;
- Despertar o sentimento de solidariedade;
- Promover uma educação integral, considerando questões afetivas, cognitivas e motoras;
- Oferecer momentos, espaços e atividades recreativas que levem ao alcance das expectativas quanto a diversão, cultura e lazer;
- Desenvolver a autonomia intelectual e ética dos estudantes.

II. PÚBLICO-ALVO

- Alunos do Ensino Médio Integrado ao Técnico do IFG Câmpus Jataí.
- Os alunos serão divididos em **QUATRO equipes**, que serão organizadas por sorteio.
- A divulgação do sorteio será feita no dia 15/03/2024 (sexta-feira) por meio dos grupos de WhatsApp e dos murais da instituição.
- As equipes serão representadas por uma cor e por um objetivo de desenvolvimento sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU), conforme descrito abaixo:

AMARELA - Energia Acessível e Limpa (objetivo 7)
AZUL - Água Limpa e Saneamento (objetivo 6)
VERDE - Combate às alterações climáticas (objetivo 13)
VERMELHA - Educação de Qualidade (objetivo 4)

III. AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO

A avaliação das atividades¹ e a pontuação serão baseadas nos seguintes critérios:

- Participação;

¹ O cronograma das atividades está no anexo I, na última página do regulamento.

- Desenvolvimento;
- Comportamento;
- Trabalho em equipe;
- Comprometimento;
- Criatividade;
- Animação.

IV. RELAÇÃO DAS PROVAS:

====PROVAS SOCIOAMBIENTAIS, DE INTEGRAÇÃO E DE CONHECIMENTOS GERAIS====

1: 😊 CAMPANHA DE ALIMENTOS/PRODUTOS DE LIMPEZA E HIGIENE

A competição não apenas proporcionará diversão, mas também promoverá solidariedade e empatia. Cada equipe é responsável por reunir alimentos, produtos de limpeza e de higiene pessoal.

A classificação será determinada pela pontuação final da prova, que corresponderá à quantidade total de produtos arrecadados, de acordo com a tabela de pontuação fornecida.

Equipes que doarem os itens estarão contribuindo para uma causa nobre. A tabela de pontuação servirá como estímulo para que todos se esforcem ao máximo na coleta, pois quanto mais produtos forem arrecadados, maior será a pontuação obtida. Assim, todos os participantes desempenharam um papel essencial no sucesso dessa ação beneficente, que certamente terá um impacto positivo na vida daqueles que mais necessitam. Juntos, podemos fazer a diferença e influenciar positivamente a comunidade ao nosso redor.

GÊNEROS ALIMENTÍCIOS		
Item	Unidade	Pontos
Achocolatado em pó	1 lata 800g	15
Açúcar	5Kg	16
Arroz	5Kg	20
Bolachas tipo “água e sal” ou “Mabel”	1 pacote	5

Bolacha recheada	1 pacote	3
Café	500g	15
Farinha de mandioca ou milho	500g	6
Farinha de trigo	1Kg	6
Feijão	1Kg	8
Fubá	1Kg	5
Gelatina	1 pacote 25g	2
Goiabada	400g	6
Leite Integral	1L	5
Macarrão	500 gr	2
Mistura para bolo	1 pacote	6
Milho/ervilha em conserva	1 unidade	4
Milho para pipoca	500g	5
Molho de tomate	1 pacote 300g	2
Mortadela	1 Kg	6
Óleo	1L	7
Sardinha /atum em lata	1 lata	5
Suco em pó	1 pacote	1
PRODUTOS DE LIMPEZA		
Item	Unidade	Pontos
Água sanitária	1L	3
Desinfetante	500ml	4

Detergente	500ml	2,5
Espanja	1 unidade	2
Lã de aço	1 pacote	3
Sabão em barra	1 unidade 5 barras	10
HIGIENE PESSOAL		
Item	Item	Item
Absorvente Feminino	8 unidades	12
Barbeadores	1 unidade	5
Shampoo / Condicionador / Creme de pentear	1 unidade	12
Curativos (ex. Band-Aid)	1 caixa	8
Desodorantes	1 unidade	11
Escova de dente	1 unidade	8
Papel higiênico	1 unidade 4 rolos	7
Fralda geriátrica ou infantil	Cada fralda	3
Pasta dental	1 unidade	4
Sabonete	1 unidade	3
Hidratante corporal	200 ml	
Batom/ Gloss labial/ Esmalte	1 unidade	
esponja de banho	1 unidade	

Os itens entregues em unidades diferentes das apresentadas na tabela serão contabilizados proporcionalmente, considerando a unidade mínima de 1 ponto e números inteiros.

Os produtos arrecadados deverão ser entregues na sala dos professores de informática (bloco 500 superior) (ver cronograma no Anexo I). Vale ressaltar que os alunos devem, preferencialmente, arrecadar os produtos solicitando doações a empresas e amigos da

comunidade. A pontuação final será apresentada no momento da premiação.

2: 😊 QUIZ

Será hora de colocar os cérebros para trabalhar com um Quiz de conhecimentos gerais! Cada time terá a missão de encarar as perguntas do desafio. Não há limite para a galera participar, é festa aberta! Mas, para a pontuação final, só valem os cinco melhores pontuadores de cada time.

Ah, e olha só, o Quiz vai rolar pelo app "Kahoot" - preparem-se para uma experiência cheia de interatividade e diversão! Pode esperar de tudo: perguntas de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, e o que mais esse sistema incrível permitir.

Cada participante precisa ter seu próprio aparelho, conexão à internet e o app do Kahoot já instalado. Atenção: a Comissão Organizadora não se responsabiliza por problemas técnicos, é por conta e risco de cada um!

E para se identificar de forma organizada, lembrem-se das cores:

❤ NomeParticipante, 💙 NomeParticipante, 💚 NomeParticipante ou
💛 NomeParticipante.

No final, o time vencedor será aquele que somar mais pontos com seus cinco melhores jogadores. Consultem o Anexo I para informações sobre a data e horário exatos!

Fiquem atentos, mais detalhes serão fornecidos oportunamente para garantir que a diversão seja justa e que todos estejam alinhados. Será uma experiência incrível, aproveitem ao máximo!

3: 😊 UNO

Esta prova visa à integração dos servidores. Serão organizadas três mesas de UNO, permitindo a realização de três partidas simultâneas, com quatro jogadores em cada mesa. Cada jogador deve pertencer a uma equipe diferente. As regras do jogo serão apresentadas pelos assistentes no início das primeiras partidas. Para cada partida encerrada será atribuída pontuação para a equipe do servidor conforme a Tabela de Pontuação no item VII. Assim que uma partida for concluída, uma nova começará na mesma mesa, proporcionando a oportunidade para que todos participem da atividade. As mesas ficarão disponíveis até às 12h.

4: 😊 CAMPANHA “MEU COPO PREFERIDO”

Você sabia que o Brasil gera cerca de 10,33 milhões de toneladas de resíduos plásticos por ano? E dessa enorme quantidade, somente 910 toneladas foram recicladas em 2022. O

restante foi descartado de forma inadequada, poluindo o solo, os rios e os oceanos. E sabe o que é mais preocupante? O plástico demora cerca de 450 anos para se decompor, portanto a poluição por plástico se acumula a cada ano. E o que nós do IFG - Jataí podemos fazer?

O objetivo desta prova é promover a substituição do uso de copos descartáveis por copos reutilizáveis. Os integrantes das equipes deverão trazer seus copos preferidos de alumínio ou plástico durável para o uso no restaurante, durante todos os dias da semana. A fiscalização ocorrerá em momentos aleatórios, sempre no restaurante. A equipe vencedora será a que tiver o maior número proporcional de integrantes utilizando copos duráveis.

==== PROVAS ARTÍSTICAS ====

5: 😊 HORA DOS REELS

Cada equipe deverá apresentar um reels criado, editado e exibido pelos integrantes da equipe com o tema: “IFG - SUSTENTABILIDADE PARA UM AMANHÃ MELHOR”, tendo como foco a vida do estudante do ensino médio no IFG Câmpus Jataí. Essa produção será exibida para toda a comunidade do IFG e para uma banca avaliadora que irá atribuir notas conforme os critérios estabelecidos.

Ressalta-se que deverão ser feitos no formato reels para instagram e, com duração máxima de 3(três) minutos, incluindo os créditos e vinhetas. A equipe deve definir um dos gêneros (documentário, ficção, animação ou experimental) e o vídeo deve ser entregue à comissão organizadora até o dia 21/03/2024 às 8h. A entrega dos arquivos deve ser feita via Google Forms no link https://bit.ly/ifg_horadosreels.

As vinhetas para utilização nos vídeos poderão ser baixadas aqui: https://bit.ly/ifg_vinhetas.

Somente serão aceitos vídeos com Classificação Indicativa Livre, de acordo com os critérios do Guia Prático de Classificação Indicativa (4º Edição, 2021) do Ministério da Justiça* nos quesitos “violência”, “sexo e nudez” e “drogas”.

Os critérios de avaliação (0 a 10), determinados pela banca avaliadora, levará em conta os seguintes aspectos:

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	
QUESITOS	NOTAS
1. Originalidade e criatividade	
2. Adequação e exploração do gênero	
3. Valor artístico	

4. Qualidade técnica	
5. Criatividade	
TOTAL	

*O Guia Prático de Classificação Indicativa (4ª Edição, 2021) do Ministério da Justiça pode ser baixado gratuitamente no endereço: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao>

**É possível encontrar os objetivos do Desenvolvimento Sustentável em <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>



6: 😊 MANOEL DE BARROS

Cada equipe deverá escolher um/uma integrante para se caracterizar como o Poeta Manoel de Barros (considerando suas características físicas, psicológicas, opiniões, trejeitos, sotaque, etc.). Esse/essa representante deverá permanecer caracterizado/a durante o período da prova e circular pelo câmpus no dia 22/03 desde 8 horas da manhã declamando as poesias de Manoel de Barros e não poderá participar de outra prova que ocorra concomitantemente. A prova finaliza às 10 horas da manhã, quando cada Manoel de Barros se apresentará para os jurados, que avaliarão a performance de cada participante conforme os critérios estabelecidos. No momento da banca, o(a) aluno(a) deverá, como primeiro afazer, realizar a declamação de ao menos uma poesia escolhida, como segundo afazer deverá entregar um texto contextualizando e explicando a sua caracterização e, como terceiro afazer, relatar suas apresentações para as pessoas pela manhã (coisas que descobriu declamando o texto, reações do público, etc.). As notas serão dadas de acordo com os seguintes critérios, classificados numa escala de 0 a 10, conforme ilustrado na tabela abaixo, resultando em um total de até 50 pontos.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	
QUESITOS	NOTAS
1. Originalidade e criatividade	
2. Caracterização do personagem	
3. Interpretação	
4. Relato sobre os encontros do personagem com as pessoas do câmpus	
5. Texto explicativo impresso	
TOTAL	

7: 😊 PALCO LIVRE

Cada equipe deverá submeter três apresentações na categoria Palco Livre (apresentação de poesia, música, teatro, dança, slam etc.) e será avaliada (de 0 a 10 nos quesitos abaixo) por um júri formado por 3 pessoas. As equipes serão classificadas de acordo com a pontuação acumulada. Serão fornecidos os seguintes equipamentos para a execução da prova: caixa de som e 2 microfones. As equipes podem trazer equipamentos e instrumentos musicais, sendo as únicas responsáveis pela montagem. O número de participantes não é predeterminado, mas as três apresentações de cada grupo deverão contar com diferentes pessoas.

Cada equipe deve informar as obras escolhidas (link do Spotify, Youtube, Google ou similar ou arquivo) ao e-mail da coordenação acadêmica - ca.jatai@ifg.edu.br até o dia 20/3 às 18h. A comissão avaliará a pertinência do conteúdo da obra quanto a critérios como: violência, apologia ao uso de drogas, sexo, preconceito, racismo, homofobia, transfobia, etc., emitindo seu parecer à equipe até 8h do dia 21/03. Em caso de indeferimento da obra escolhida, uma outra possibilidade deve ser enviada para o mesmo endereço (ca.jatai@ifg.edu.br) até o dia 21/3 às 12h. Em caso de novo indeferimento, a equipe estará desclassificada da prova.

Vencerá a prova a equipe que conseguir maior pontuação. O tempo de apresentação é de no máximo 5 (cinco) minutos por equipe.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	
QUESITOS	NOTAS
1. Originalidade e Criatividade (20 pontos)	

2. Qualidade técnica (10 pontos)	
3. Adequação e exploração do gênero(10 pontos)	
4. Presença de Palco(10 pontos)	
TOTAL	

8: 😊 #ENGAJAMENTO

Para participar da Gincana "Sustentabilidade para um Amanhã Melhor", cada equipe deverá criar três publicações para o Instagram no formato 1080 x 1080 pixels, seguindo o cronograma abaixo:

1ª Publicação: Identifiquem um problema na cidade que não seja sustentável. Data da publicação: 19/03. Envio até às 12h.

2ª Publicação: Destaquem uma solução sustentável adotada na cidade que mereça ser compartilhada e divulgada. Data da publicação: 20/03. Envio até às 12h.

3ª Publicação: Apresentem soluções viáveis para resolver o problema identificado na primeira publicação. Data da publicação: 21/03. Envio até às 12h.

Lembrem-se de considerar o quão amplo é o conceito de sustentabilidade.

As artes das postagens devem ser cuidadosamente elaboradas no Canva, utilizando o seguinte link: <https://www.canva.com/folder/FAF-2UYaLz8>. Para cada dia de publicação, é permitido incluir até 10 fotos, juntamente com um texto descritivo contendo no máximo 200 palavras; todos os elementos devem ser criados e montados exclusivamente através do Canva.

As postagens devem ser respeitadas, relevantes e seguirem as políticas do Instagram. Todo conteúdo deve ser adequado para todas as idades, evitando linguagem obscena, nudez, violência gráfica ou qualquer material considerado ofensivo.

Os posts serão publicados no Instagram oficial do Departamento de Áreas Acadêmicas do IFG Câmpus Jataí (@daa.ifg.jatai). Após a publicação, é fundamental que compartilhem as postagens e solicitem aos seus contatos que as curtam e compartilhem também.

A competição encerra ao meio-dia de sexta-feira (22/3), quando os pontos serão contados. Cada curtida/like equivale a 1 ponto. As curtidas dos três dias serão somadas para determinar a pontuação final. A equipe com a maior pontuação será a vencedora.

Vamos juntos fazer a diferença pela sustentabilidade! 🌱🌍

==== PROVAS ESPORTIVAS ====

Importante! Instruções sobre as tarefas 9 a 15

Para as tarefas 9 a 15 será utilizado o sistema de eliminatórias simples em 2 rodadas (semifinais → disputa de 3º lugar → final). As posições no chaveamento serão denominadas, inicialmente, pelas letras A, B, C, D. Os vencedores seguem na competição para a rodada seguinte. Os perdedores das semifinais se enfrentam na disputa pelo 3º lugar. Para definição dos confrontos nos chaveamentos, será feito um sorteio antes dos jogos de cada modalidade, na medida em que duas equipes sejam sorteadas, farão o primeiro jogo, enquanto as outras duas farão o segundo jogo.

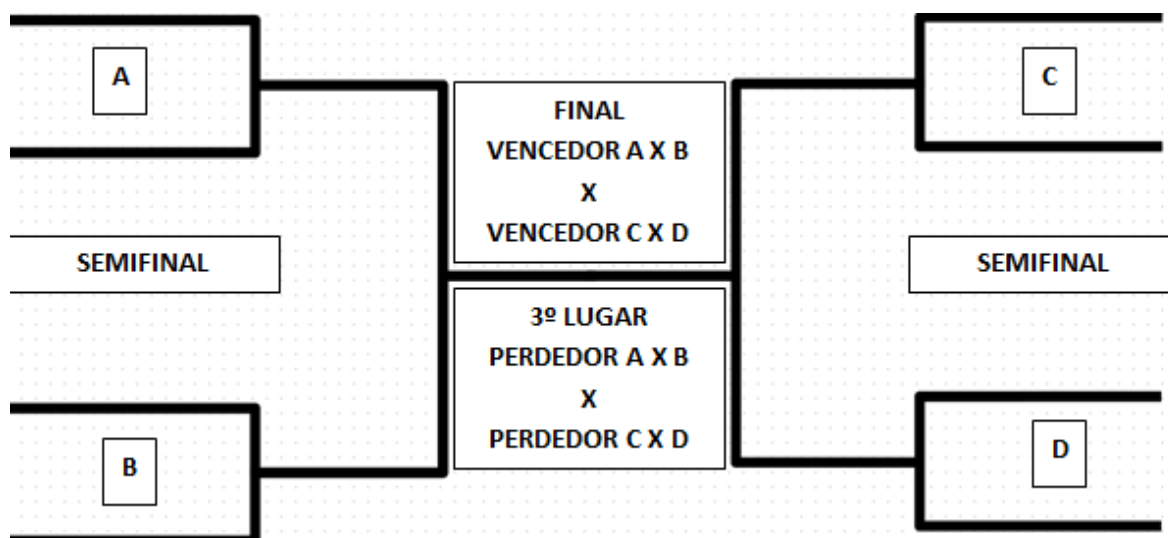
O cronograma dos jogos será executado da seguinte maneira:

	Unidade Flamboyant (07h às 12h)	Unidade Flamboyant (07h30 às 12h)	Ginásio da Unidade Riachuelo (14h às 18h)
Segunda-feira (18/03)	-	-	Basquete Prof. Alexandre (masculino) Queimada Profa. Estefânia (mista) Xadrez Prof. Alexandre - Sala (misto)
Terça-feira (19/03)	Atletismo Transporte no ônibus Estádio Arapucão Prof. Alexandre (masculino e feminino)	-	Futsal Prof. Alexandre (masculino e feminino)
Quarta-feira (20/03)	-	Tênis de Mesa Prof. André - Vivência (masculino e feminino)	-
Quinta-feira	-	-	Vôlei

(21/03)			Profa. Estefânia (masculino e feminino)
Sexta-feira (22/03)	-	-	-

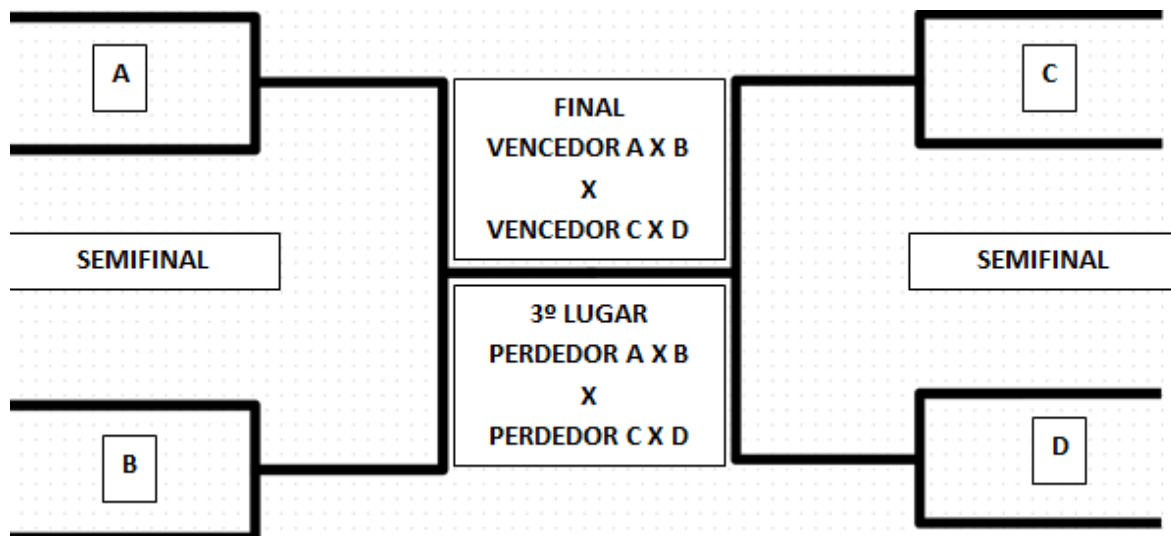
9: ☺ FUTSAL FEMININO / MASCULINO

Cada equipe será representada por até 10 jogadores/as, sendo que poderão estar em quadra apenas 5 simultaneamente (incluindo o/a goleiro/a), para jogarem de acordo com as regras da modalidade. Haverá, no entanto, uma adaptação no tempo do jogo, que durará dois tempos de 10 minutos cada com intervalo de 1 minuto. Caso a partida termine empatada, o vencedor será decidido após a cobrança de pênaltis alternados.



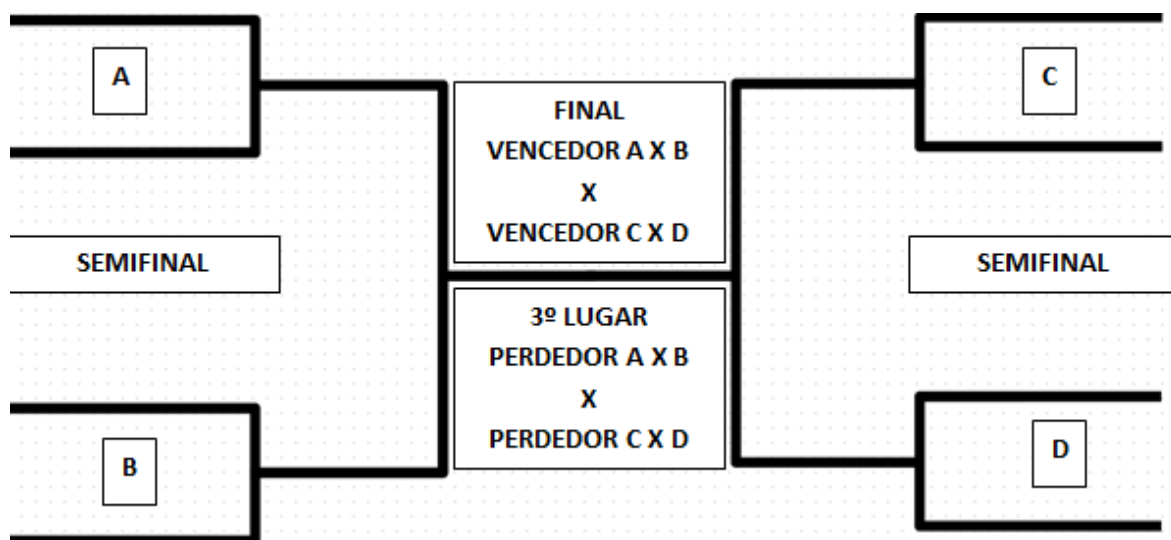
10: ☺ VOLEIBOL FEMININO / MASCULINO

Cada equipe será representada por até 12 jogadores/as, sendo que poderão estar em quadra apenas 6 simultaneamente. O jogo será realizado de acordo com as regras da modalidade. As partidas serão decididas em melhor de 3 sets de 10 pontos diretos. Ganhará a equipe que vencer 2 sets.



11: ☺ QUEIMADA MISTA

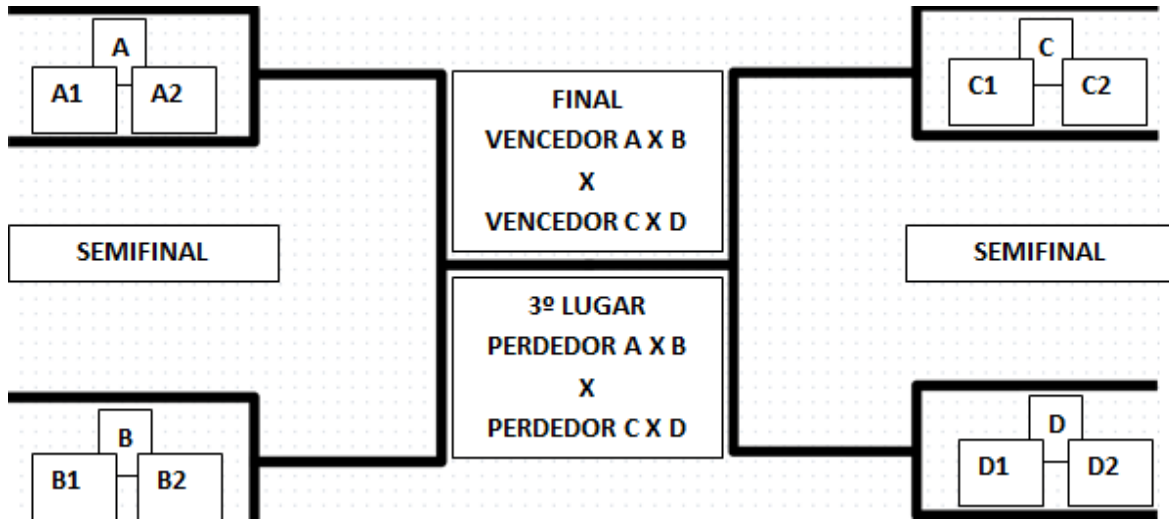
Cada equipe será formada por 16 integrantes, sendo 8 do sexo masculino e 8 do sexo feminino. Vencerá a equipe que conseguir “queimar” todos os integrantes da equipe adversária ou que, ao final do tempo de 10 minutos, tiver queimado mais adversários. Como esse jogo varia culturalmente entre as regiões, a regra detalhada da atividade será apresentada às equipes no momento de sua realização.



12: ☺ TÊNIS DE MESA FEMININO / MASCULINO

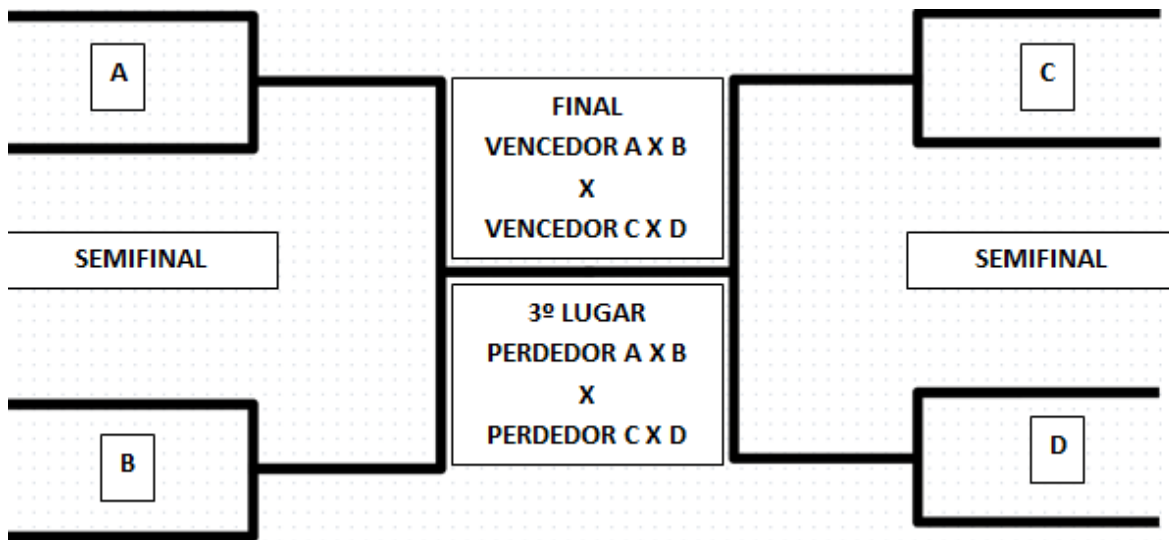
Cada equipe será representada por dois/duas integrantes que participarão do torneio de acordo com as regras da modalidade, que serão explicadas pelo árbitro antes do início da primeira rodada. Os/as integrantes serão enumerados/as previamente como 1 e 2 (o/a integrante 1 de uma equipe enfrenta o/a integrante 1 da outra equipe e o/a 2 enfrenta o 2). A equipe da partida vencedora será aquela que obtiver o maior número de vitórias. Em caso de empate, haverá uma terceira partida realizada pelo/a integrante escolhido por cada

equipe. As partidas serão decididas em melhor de 3 sets de 11 pontos diretos.



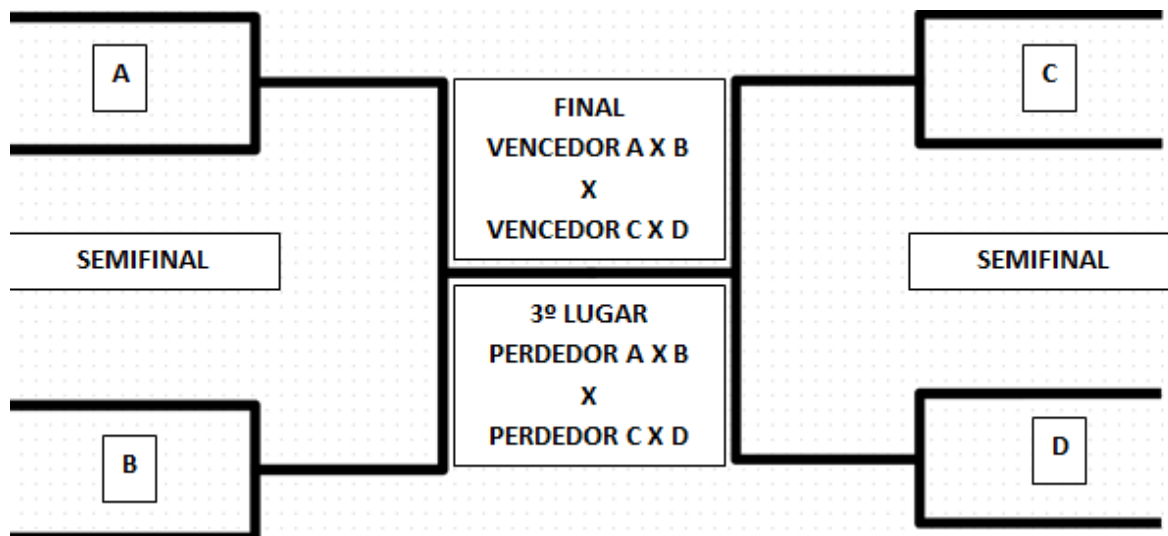
13: ☺ XADREZ FEMININO / MASCULINO

Cada equipe será representada por um/a integrante que participará do torneio de acordo com as regras da modalidade, que serão explicadas pelo árbitro antes do início da primeira rodada.



14: ☺ BASQUETE MASCULINO

Cada equipe será formada por até 10 integrantes, sendo que poderão estar em quadra apenas 5 simultaneamente. O jogo será realizado de acordo com as regras da modalidade. Haverá, no entanto, uma adaptação no tempo do jogo, que durará dois tempos de 10 minutos com 1 minuto de intervalo. Caso a partida termine empatada, o vencedor será decidido após a cobrança de arremessos de lances livres alternados.



15: 😊 ATLETISMO FEMININO / MASCULINO

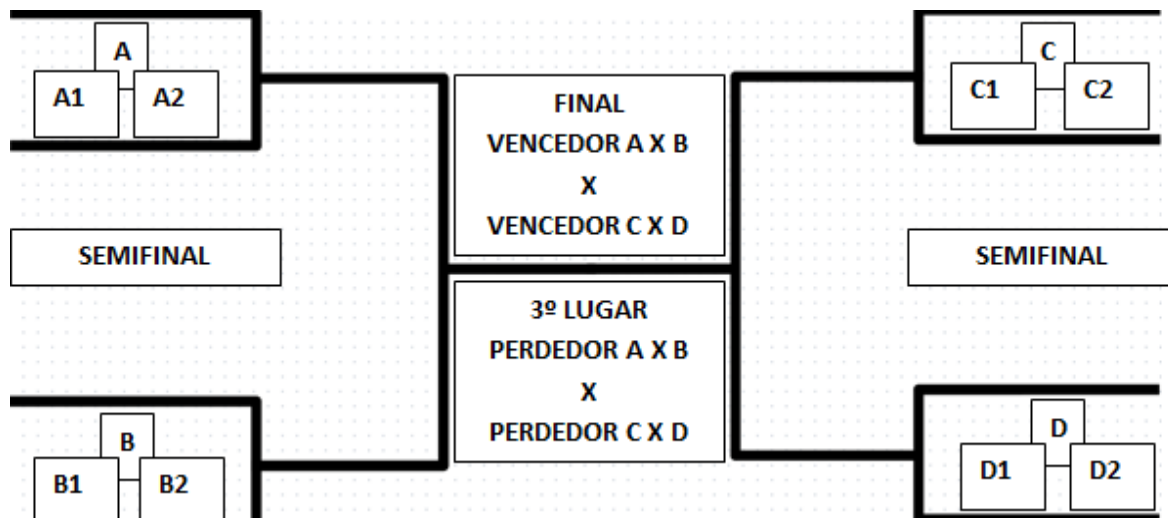
Cada equipe será formada por, no mínimo, 12 integrantes, sendo 6 do sexo masculino e 6 do sexo feminino. É obrigatória a divisão dos atletas pelos cursos, sendo assim distribuídos: (Edificações: 2 masc./2 feminino); (Eletrotécnica: 2 masc./2 feminino); (MSI: 2 masc./2 feminino). Se a equipe não estiver completa, perderá, automaticamente, pontos pela ausência de integrantes, além de não pontuar nas provas, pois todos receberão pontos de participação, independente da classificação final nas provas. Vencerá a equipe que alcançar a maior pontuação. As modalidades, provas, divisão das equipes, o chaveamento, as regras detalhadas e o sistema de pontuação da atividade serão apresentados às equipes no momento de sua realização.

==== JOGOS ELETRÔNICOS ====

Importante! Instruções sobre as tarefas 16 a 20

Para as tarefas 15 a 20 será utilizado o sistema de eliminatórias simples em 2 rodadas (semifinais → disputa de 3º lugar → final). As posições no chaveamento serão denominadas, inicialmente, pelas letras A, B, C, D. Os vencedores seguem na competição para a rodada seguinte. Os perdedores das semifinais se enfrentam na disputa pelo 3º lugar. Apenas na modalidade 19, será organizado um sistema eliminatório a partir das oitavas de finais. Para definição dos confrontos nos chaveamentos, será feito um sorteio antes dos jogos de cada modalidade, na medida em que duas equipes sejam sorteadas, farão o primeiro jogo, enquanto as outras duas farão o segundo jogo.

Sistema de competição das atividades 15 a 18:



16: ☺ LUTA - STREET FIGHTER (SUPER NINTENDO)

Cada equipe será representada por dois/duas integrantes. Os/as integrantes serão enumerados/as previamente como 1 e 2 (o/a integrante 1 de uma equipe enfrenta o/a integrante 1 da outra equipe e o/a 2 enfrenta o 2). O modo de jogo será o padrão, em melhor de três rounds, sendo o vencedor aquele que ganhar duas rodadas. A equipe da partida vencedora será aquela que obtiver o maior número de vitórias. Em caso de empate, haverá uma terceira partida realizada pelo/a integrante escolhido por cada equipe. Cada jogador poderá escolher qualquer personagem disponível no jogo. O tempo de jogo será fixado em 99 segundos. As configurações do jogo são as padrões, sem qualquer tipo de modificação. Qualquer forma de trapaça, como o uso de códigos ou modificações no jogo, serão terminantemente proibidos. Caso seja detectada alguma irregularidade, o jogador será desclassificado imediatamente. Não será tolerada a prática de qualquer atitude desrespeitosa no âmbito da competição, seja por violência física ou moral, preconceito, ou brincadeiras indevidas, que não condizem com a prática do jogo. Quem infringir as regras mencionadas poderá ser eliminado, caso a comissão organizadora responsável identifique a intenção de prejudicar o adversário ou julgue a conduta inadequada. Eventuais situações não previstas nestas regras, serão resolvidas pela comissão organizadora, na ocasião.

17: ☺ ARCADE - BOMBERMAN (SUPER NINTENDO)

Cada equipe será representada por dois/duas integrantes. Os/as integrantes serão enumerados/as previamente como 1 e 2 (o/a integrante 1 de uma equipe enfrenta o/a integrante 1 da outra equipe e o/a 2 enfrenta o 2). As partidas serão disputadas em melhor de três jogos. A equipe que conseguir a vitória em duas partidas, passa para a próxima fase. Em caso de empate, haverá uma terceira partida realizada pelo/a integrante escolhido por cada equipe. Cada partida será disputada em um mapa aleatório do jogo. Cada jogador terá direito a uma única vida por partida. O objetivo é eliminar o adversário com bombas e coletar power-ups para melhorar as habilidades do personagem. Cada partida terá uma duração

máxima de 2 minutos. A opção "Sudden Death" estará habilitada. Não será tolerada a prática de qualquer atitude desrespeitosa no âmbito da competição, seja por violência física ou moral, preconceito, ou brincadeiras indevidas, que não condizem com a prática do jogo. Quem infringir as regras mencionadas poderá ser eliminado, caso a comissão organizadora responsável identifique a intenção de prejudicar o adversário ou julgue a conduta inadequada. Eventuais situações não previstas nestas regras, serão resolvidas pela comissão organizadora, na ocasião.

18: ☺ DANÇA - DANCE CENTRAL (KINECT XBOX 360)

As equipes serão representadas por dois integrantes (sendo **01 homem e 01 mulher**), em que cada participante deverá dançar ao menos uma música nos respectivos confrontos (semifinal, 3º lugar e final). A equipe vencedora será aquela que, durante as batalhas, alcançar primeiro duas vitórias (no sistema "melhor de 3 partidas"). **Antes dos confrontos, 3 músicas** (dentre as disponíveis) **serão sorteadas e ordenadas**, cabendo às equipes definirem os integrantes que as dançarão. **Não haverá repetição de músicas** (cada disputa será única, com sua respectiva canção). Como exigência para as **semifinais**, os personagens de cada equipe estarão na **dificuldade "média"**, enquanto para a disputa de **3º lugar e final**, os personagens estarão na **dificuldade "difícil"**. Não será tolerada a prática de qualquer atitude desrespeitosa no âmbito da competição, seja por violência física ou moral, preconceito, ou brincadeiras indevidas, que não condizem com a prática do jogo. Quem infringir as regras mencionadas poderá ser eliminado, caso a comissão organizadora responsável identifique a intenção de prejudicar o adversário ou julgue a conduta inadequada. Eventuais situações não previstas nestas regras, serão resolvidas pela comissão organizadora, na ocasião.

19: ☺ BATALHA - FREE FIRE (CELULAR)

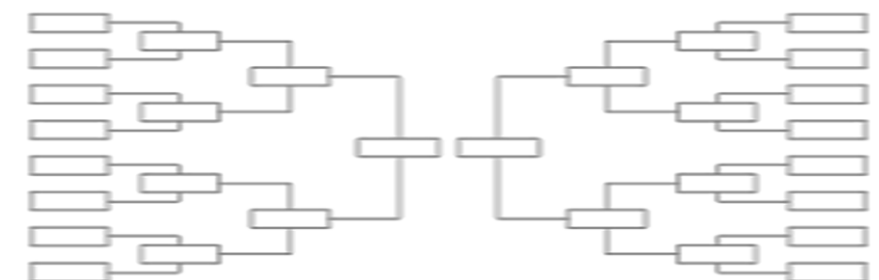
Cada equipe será representada por oito integrantes, divididos em dois Squads de 4 jogadores. Os Squads serão enumerados previamente como 1 e 2 (o squad 1 de uma equipe enfrenta o squad 1 da outra equipe e o 2 enfrenta o 2). A equipe que conseguir a vitória em duas partidas, passa para a próxima fase. Em caso de empate, haverá uma terceira partida, realizada por cada Squad vencedor. Os confrontos serão realizados no modo "Contra Squad" e a sala será criada por um aluno escolhido pela comissão organizadora, cada equipe poderá colocar 1 espectador dentro da sala de jogo para fiscalizar cada partida. É de responsabilidade dos participantes possuírem celular com o jogo instalado, ter acesso à internet, não sendo garantida a internet institucional para isso. Para possibilitar melhor acesso à rede móvel, as partidas serão realizadas na Vivência. Não nos responsabilizamos por instabilidade na rede, *bugs* nos aparelhos individuais e/ou no jogo. Cada integrante poderá escolher seu personagem e seus equipamentos, sendo PROIBIDO o uso da personagem SÔNIA, devido sua habilidade. Não será tolerada a prática de qualquer atitude desrespeitosa no âmbito da competição, seja por violência física ou moral, preconceito, ou brincadeiras indevidas, que

não condizem com a prática do jogo. Será permitida a comemoração por se tratar de um jogo estimulante, mas os jogadores devem controlar o ímpeto de xingamentos, gritos excessivos, atitudes violentas, buscando formas adequadas de extrapolar a euforia ou a raiva. Quem infringir as regras mencionadas poderá ser eliminado, caso a comissão organizadora responsável identifique a intenção de prejudicar o adversário ou julgue a conduta inadequada.

20: 😊 FUTEBOL - EFOOTBALL PES 2020 (XBOX ONE)

Cada equipe será representada por quatro integrantes. O sistema utilizado será eliminatório, com início nas oitavas de finais, depois das semifinais, haverá disputa de 3º lugar e final. Haverá sorteio dos confrontos e não será permitido repetir os jogadores, aquele que perder, será eliminado, caso uma equipe não tenha competidor, será considerado vitória do oponente por W.O. As partidas serão eliminatórias, com tempo de 5 minutos, e decisão direta por pênaltis em caso de empate. O jogador poderá escolher qualquer time disponível, mesmo que este se repita quanto ao do adversário, diferenciando os uniformes, mas terá que jogar com o mesmo time até o final do torneio. Demais configurações serão realizadas pelo organizador do campeonato, garantindo igualdade entre os competidores. Antes de iniciar a partida, os jogadores terão o tempo máximo de 1 minuto para organizar o time e mais 30 segundos no intervalo, serão permitidas apenas duas paradas durante o decorrer do jogo, de apenas 15 segundos. Atenção: é proibido pausar a partida com a bola em jogo, se a bola estiver fora do jogo e sob a posse de quem precisa pausar, poderá ser feito, mas se estiver fora de jogo e sob a posse do adversário, é necessário solicitar a pausa para a comissão organizadora. Não será tolerada a prática de qualquer atitude desrespeitosa no âmbito da competição, seja por violência física ou moral, preconceito, ou brincadeiras indevidas, que não condizem com a prática do jogo. Quem infringir as regras mencionadas poderá ser eliminado, caso a comissão organizadora responsável identifique a intenção de prejudicar o adversário ou julgue a conduta inadequada.

Sistema de competição da atividade 20:



==== PROVAS RELÂMPAGO ====

Ao longo da II Gincana Integradora do IFG Câmpus Jataí poderão ocorrer provas relâmpago, sobre as quais os líderes serão avisados e receberão as informações detalhadas. Tanto as tarefas que compõem essas provas como as suas respectivas pontuações serão informadas

no momento de sua divulgação. Para fins de composição do quadro geral de classificação, os pontos obtidos nessas provas entrarão como bônus, em uma linha denominada “Provas Relâmpago”. Nessa modalidade de prova, por exemplo, a presença dos professores durante as provas será contabilizada para a equipe à qual o PROFESSOR está atribuído, contando PONTOS por cada professor para a equipe.

V. RESULTADO FINAL

Ao término da Gincana, a Comissão Organizadora realizará a avaliação das pontuações de cada equipe. A equipe com a maior pontuação será declarada vencedora da competição. Em caso de empate, o desempate será dado através da maior quantidade de vezes em que cada equipe atingiu o 1º lugar, depois 2º e assim sucessivamente.

A sessão de encerramento, incluindo a apresentação da equipe vencedora, ocorrerá na área de vivência do Campus Flamboyant às 13h do dia 22/03.

VI. CRONOGRAMA

O cronograma das provas está no Anexo I.

VII. PONTUAÇÃO*

	1º	2º	3º	4º
SOCIOAMBIENTAIS, DE INTEGRAÇÃO E DE CONHECIMENTOS GERAIS				
1º: Campanha de alimentos/ produtos de limpeza e higiene pessoal	100	50	40	30
2º Quiz	50	40	30	20
3º UNO	50	40	30	20
4º Campanha Meu Copo Preferido	50	40	30	20
PROVAS ARTÍSTICAS				
5º Hora dos reels	*	*	*	*

6º Manoel de Barros	50	40	30	20
7º Palco Livre	50	40	30	20
8º #Engajamento	*	*	*	*
PROVAS ESPORTIVAS				
9º Futsal feminino/masculino	75	50	40	30
10º Voleibol feminino/masculino	75	50	40	30
11º Queimada mista	75	50	40	30
12º Tênis de mesa feminino/masculino	75	50	40	30
13º Xadrez feminino/masculino	50	40	30	20
14º Basquete masculino	75	50	40	30
15º Atletismo feminino/masculino	?	?	?	?
JOGOS ELETRÔNICOS				
16º Luta – Street Fighter	?	?	?	?
17º Arcade – Bomberman	?	?	?	?
18º Dança – Dance Central	?	?	?	?
19º Batalha – Free Fire	?	?	?	?
20º Futebol – Efootball PES 2020	?	?	?	?
PROVAS RELÂMPAGO	*	*	*	*

*Pontuação específica descrita no item da prova.

Obs: Caso uma equipe não participe de alguma prova, receberá a nota zero na respectiva tarefa.

VIII. DISPOSIÇÕES FINAIS

- a) Haverá lista de presença nos dias do evento para registro de chamada em todos os períodos;
- b) Não é permitida a participação de pessoas externas ao IFG na execução das provas;
- c) Os professores estarão presentes no local;
- d) As provas poderão ser modificadas a critério da comissão organizadora;
- e) Os(as) alunos(as) deverão comparecer na gincana com vestimenta adequada.
- f) Se houver dúvidas em relação a alguma prova, os líderes das equipes poderão consultar a comissão organizadora;
- g) Qualquer caso de indisciplina ou desrespeito às normas deste regulamento serão analisados pela comissão organizadora, tendo como base o Regulamento Disciplinar Discente do IFG;
- h) Casos omissos serão analisados pela comissão organizadora.

IX. COMISSÃO ORGANIZADORA

Servidores	E-mail
Alexandre Borges Bidinotto	alexandre.bidinotto@ifg.edu.br
Alexandre Freitas Carvalho	alexandre.carvalho@ifg.edu.br
Alline Braga Silva	alline.braga@ifg.edu.br
André Luiz Silva Pereira	andre.pereira@ifg.edu.br
Andrea Carla de Miranda Pita	andrea.pita@ifg.edu.br
Eliane Raimann	eliane.raimann@ifg.edu.br
Estefânia Ferreira Costa Machado	estefania.machado@ifg.edu.br
Fernando Silva Pereira	fernando.pereira@ifg.edu.br
Francielle Coelho dos Santos	francielle.santos@ifg.edu.br
Jaff Tayllor Lourenço Resende	jaff.resende@ifg.edu.br

Leonardo Alexandre da Silva Freire	leonardo.freire@ifg.edu.br
Luciana Bigolin Martini	luciana.martini@ifg.edu.br
Marta João Francisco Silva Souza	marta.souza@ifg.edu.br
Mônica Maria Emerenciano Bueno	monica.bueno@ifg.edu.br
Naara Karolyne Morais Pereira	naara.pereira@ifg.edu.br
Renan Rocha de Holanda Sousa	renan.sousa1@ifg.edu.br
Roney Lopes Lima	roney.lima@ifg.edu.br
Sarah Oliveira Barbosa	sarah.barbosa@ifg.edu.br
Suenir Carneiro de Lima Assis	suenir.assis@ifg.edu.br
Thiago da Silva Luz	thiago.silva@ifg.edu.br
Thiago Vedovatto	thiago.vedovatto@ifg.edu.br

ANEXO I – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Horário	Sexta (15/03)	Segunda-feira (18/03)	Terça-feira (19/03)	Quarta-feira (20/03)	Quinta-feira (21/03)	Sexta-feira (22/03)
07h00 - 07h30	Divulgação da gincana e do sorteio das equipes por meio dos grupos de WhatsApp e dos Murais da Unidade Flamboyant	Recepção das equipes e momento de integração e organização das provas	Planejamento das equipes	Planejamento das equipes	Planejamento das equipes	Planejamento das equipes
07h30 - 08h00		LANCHE	LANCHE	LANCHE	LANCHE	LANCHE
08h00 - 10h00		Apresentação do regulamento Lançamento de todas as provas	- Atletismo - Recebimento do 1º post do instagram - até 12h	- Prova relâmpago - Jogos Eletrônicos - Recebimento do 2º post do instagram - até 12h	- Tênis de Mesa - Recebimento dos reels, até as 8h - Recebimento do do 3º post do instagram - até 12h	- Prova Manoel de Barros: Apresentação - Palco Livre
10h15 - 12h00		- QUIZ - Competição de Uno para servidores	10:30 - 11H Recebimento - Campanha de arrecadação	10:30 - 11H Recebimento - Campanha de arrecadação	10:30 - 11H Recebimento - Campanha de arrecadação	10:30 - 11H Recebimento - Campanha de arrecadação
12h00 - 13h00		ALMOÇO	ALMOÇO	ALMOÇO	ALMOÇO	ALMOÇO
14h00 - 18h00		-	Provas esportivas e torcida organizada!	Provas esportivas e torcida organizada!		Provas esportivas e torcida organizada!