

REGULAMENTO DA II GINCANA DO IFMG, CAMPUS IBIRITÉ

Das Finalidades

I – Proporcionar momentos de integração e lazer aos estudantes do IFMG, campus Ibirité.

Da Organização

II - Para viabilizar as atividades da Gincana, serão formadas 6 (seis) equipes, identificadas por cores: azul, vermelha, amarela, verde, laranja e roxo. A cor de cada equipe será definida por sorteio.

III - As equipes serão assim compostas: Amarela (SER I + MEC II Cc + Graduação I); Azul (MEC I + AUT II Cc + Graduação III); Laranja (AUT I + SER II Cc + Graduação V); Verde (SER II + AUT III + Graduação VII) + MEC III Cc); Vermelha (AUT II + MEC III + SER III Cc); Roxo (MEC II + SER III + AUT III Cc).

IV - Cada equipe será acompanhada por, no mínimo, 2 professores.

V - Cada equipe deverá nomear um representante para tratar das tarefas da gincana com a Comissão Organizadora e repassar as informações para os participantes da equipe.

VI - Serão realizadas provas/tarefas envolvendo tarefas surpresa (TS) – anunciadas no dia do evento – e tarefas prévias (TP) – anunciadas antecipadamente e apresentadas no dia do evento.

VII - Todas as tarefas da Gincana serão entregues por escrito aos representantes de cada equipe, como também serão apresentadas pelo serviço de som disponível no evento.

VIII - incentivamos a diversidade de estudantes na representação da equipe nas atividades da gincana, permitindo que o máximo possível de pessoas participem das tarefas.

IX – Comportamentos inadequados, como: desrespeito às apresentações das outras equipes, comportamento antidesportivo, brigas, sabotagem de outra equipe e outros comportamentos avaliados como inadequados, serão punidos com perda de pontos pela equipe.

V - O sistema de pontuação para efeito de classificação será isonômico, a fim de englobar todas as provas/tarefas que compõem a Gincana, visando proporcionar às equipes condições de igualdade na participação e realização do evento, conforme o quadro abaixo:

Pontuação Gincana					
1º	2º	3º	4º	5º	6º
100 pontos	80 pontos	60 pontos	30 pontos	30 pontos	30 pontos

XI - a não participação em determinada tarefa da gincana implicará em nenhuma pontuação para a equipe naquela tarefa.

Do Desenvolvimento

XII - As tarefas serão descritas conforme os itens abaixo discriminados, contemplando as tarefas surpresa (TS) e as tarefas prévias (TP):

Tarefas prévias

1. TP – Grito de Guerra

Grito de Guerra. As equipes deverão criar um grito de guerra e apresentar no primeiro dia da Gincana. A comissão avaliadora irá julgar o melhor grito de guerra e indicará a equipe vencedora. A letra do Grito de Guerra deverá ser entregue por escrito à comissão organizadora antes da apresentação. A movimentação (dança, coreografia, gestos) faz parte da apresentação do grito de guerra, assim como a identidade visual (caracterização e cartazes).

Tempo máximo para apresentação - 3 minutos por equipe.

Critérios:

1. Caracterização da equipe. Considerar a utilização de adornos, roupas, bandanas, pinturas no rosto e braço, entre outros itens que caracterizam a equipe. (0 a 10 pontos)
2. Identidade visual: Bandeiras, cartazes e imagens que caracterizam a equipe. (0 a 10 pontos)
3. Criatividade e originalidade do grito de guerra. (0 a 10 pontos)
4. Mensagem do grito de guerra. (0 a 10 pontos)
5. Animação da equipe. (0 a 10 pontos)
6. Capacidade de animar as pessoas no ginásio. (0 a 10 pontos)
7. Complexidade da coreografia e movimentação. (0 a 10 pontos)
8. Sincronismo da coreografia. (0 a 10 pontos)
9. Organização da equipe: Na entrada, durante a apresentação e na saída. (0 a 10 pontos)
10. Respeito às demais equipes e colegas (fair play). (0 a 10 pontos)

Avaliadores: Cada equipe será avaliada por 5 jurados, um professor de cada uma das outras equipes.

2. TP - Torcida caracterizada e animada:

Os participantes das equipes deverão apresentar em sua vestimenta ao menos uma peça (bandana, blusa, calça...) ou maquiagem no rosto, na cor da equipe que representa.

Criar bandeiras, cartazes e outros elementos para animar a torcida da equipe são válidos.

*A avaliação da torcida será realizada nos dois dias do evento (19 e 20 de abril);

*Atenção, essa tarefa vale como desempate, caso ocorra.

Critérios de avaliação: Envolvimento da equipe, presença da equipe nos dois dias do evento, identidade visual, organização e animação.

3. TP - Poetas da nova geração

Tema: Livre

Estrutura: livre

Gênero: livre

Idioma: Português

Extensão de cada poema: máximo duas páginas

Inscrições: Cada equipe pode inscrever até três poemas, escritos, preferencialmente, por três estudantes diferentes.

Prazo para inscrição: até o dia 18 de abril. A entrega deverá ser feita para o Prof Raimundo (Língua Portuguesa), gabinete 219.

Forma de entrega: Os originais, digitados em fonte Arial 12, devem ser entregues juntos em três vias. Cada poema deve ser redigido em uma folha separada.

Identificação: No canto inferior direito da página deve constar apenas o pseudônimo do autor e o nome da equipe.

Critérios para avaliação:

- a) Exploração de recursos linguísticos da poesia (figuras de linguagem) (0 a 10)
- b) Originalidade e criatividade (0 a 10)
- c) Intertextualidade, interdiscursividade, repertório (0 a 10)
- d) Ritmo (0 a 10)
- e) Coesão, coerência e adequação gramatical, respeitada a licença poética (0 a 10)
- f) Performance oral (0 a 10)

As notas serão entregues pela banca previamente, com exceção da nota referente à apresentação oral, a fim de assegurar a lisura do certame.

Comissão avaliadora: será formada por três docentes do IFMG, *campus* Ibirité.

TAREFAS SURPRESAS (TS)

Para as Tarefas Surpresas da Gincana, o sistema de pontuação será igual às Tarefas Prévias, para cada uma das tarefas.

As tarefas surpresas serão anunciadas no dia da gincana

Da Premiação

XIII - Todas as equipes participantes serão premiadas com muita diversão, alegria e oportunidades de socialização no decorrer do evento. As equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugar receberão um troféu de honra da II Gincana do IFMG, *campus* Ibirité.

Caso haja empate entre equipes classificadas em 1º, 2º ou 3º lugar, será considerada a vencedora a equipe que teve **melhor desempenho na tarefa Torcida caracterizada e animada.**

Das Disposições Finais

XIV - Os casos omissos não previstos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do evento.