REGULAMENTO

1. A Gincana

1.1. A X Gincana Ceará Cultural se realizará entre os dias 17 a 21 de janeiro de 2024.

1.2. A organização da gincana ficará a cargo da, denominada a partir de agora, Comissão de Provas (CP).

1.3. A Comissão de Provas estabelecerá sua sede durante a gincana no prédio do SESC de São Gonçalo do Amarante - CE. Esta sede será denominada de agora em diante como QG Central. O seu acesso durante o período da gincana ficará sob controle exclusivo da Comissão de Provas. Equipes participantes e seus líderes ou terceiros somente poderão acessar o QG Central sob autorização da Comissão de Provas.

1.4. O site oficial da Comissão de Provas na internet encontra-se no endereço o www.gincanace.com.br. O site é o principal canal de comunicação entre a Comissão de Provas e as demais equipes. Desta forma, cabe às equipes monitorá-lo constantemente.

1.5. Ficam definidas como redes sociais oficiais da X Gincana Ceará Cultural para possíveis divulgações de tarefas e/ou comunicados as contas de Instagram: @gincanacearacultural e @equipejedirs e a conta de Twitter: @EquipeJedi.

1.6. O horário oficial da gincana encontra-se no site da Comissão de Provas.

1.7. A qualquer momento, após a divulgação das equipes participantes pelo site oficial, o(s) líder(es) poderá(ão) ser convocado(s) para reuniões com a equipe organizadora em local, data e horário previamente definidos e informados através do site oficial, redes sociais oficiais do evento, e-mail ou telefones indicados na ficha de inscrição.

2. Inscrições

2.1. A equipe que deseja participar da gincana deverá preencher o formulário de PRÉ-INSCRIÇÃO disponível no site da Gincana Ceará Cultural (www.gincanace.com.br). A pré-inscrição da equipe será analisada pela Comissão de Provas para verificação dos dados. Após avaliação da PRÉ-INSCRIÇÃO pela Comissão de Provas, a equipe receberá um e-mail confirmando a validação da mesma, liberando assim o acesso ao formulário individual para inscrição dos integrantes das equipes.

2.2. A equipe fica como PRÉ-INSCRITA até atingir o número mínimo de participantes exigido no item 2.4 deste regulamento (30 integrantes), portanto a validação da equipe como INSCRITA só se dará após a confirmação da inscrição individual de no mínimo 30 integrantes.

2.3. O envio das inscrições implica na aceitação de todos os termos deste regulamento pelas equipes participantes e seus integrantes. Esse regulamento prevalecerá sobre quaisquer outros estatutos ou acordos entre as equipes.

2.4. As equipes serão formadas por no mínimo 30 (trinta) integrantes. Sendo que a equipe que desejar inscrever mais integrantes deverá preencher o formulário individual de novos integrantes, a qualquer momento, até o término da gincana.

2.5. Integrantes inscritos com idade inferior a 18 anos, antes ou durante a gincana, deverão ter sua participação junto à equipe autorizada por seus responsáveis tutores. Esta autorização deverá ser feita

por meio do TERMO DE AUTORIZAÇÃO disponível no site da Gincana Ceará Cultural (www.gincanace.com.br), que deverá ser anexado à sua inscrição.

2.6. Cada equipe receberá da Comissão de Provas uma pulseira para cada integrante inscrito, seja este inscrito antes ou durante a gincana. Cada equipe terá sua respectiva cor de identificação.

2.7. A equipe deverá nomear dentre seus integrantes 4 (quatro) líderes, os quais devem ser maiores de idade. Cabe exclusivamente a eles representarem a sua equipe junto à Comissão de Provas. Em caso de necessidade de substituição de algum líder, a equipe deverá solicitar o mesmo junto à Comissão de Provas, a qual avaliará o pedido.

2.8. A equipe deverá nomear dentre seus integrantes 1 (um) Líder de Rua, o qual deverá ser maior de idade.

2.9. Os líderes, bem como o Líder de Rua, deverão ser residentes do município em que se realizará a gincana.

2.10. Cada equipe deverá possuir uma sede que, a partir de agora, será denominada de QG. O mesmo deverá estar localizado no município onde será realizada a gincana e deverá ter seu endereço especificado na ficha de inscrição. Em caso de necessidade de mudança de endereço, a equipe deverá solicitar o mesmo junto à Comissão de Provas, que avaliará o pedido.

2.11. Não serão aceitas inscrições de equipes com nomes ofensivos, que disseminem discurso de ódio contra pessoas, grupos ou instituições. Não são permitidos nomes que sejam formados por siglas políticas ou religiosas. Também fica proibido o uso de nomes que contenham palavras impróprias de acordo com o julgamento da CP.

2.12. O número limite de equipes inscritas na gincana será de no máximo 5 (cinco) equipes. Este acompanhamento das inscrições poderá ser realizado no site www.gincanace.com.br ou nas redes sociais oficiais do evento.

2.13. As Inscrições das equipes se darão até o dia 15 de dezembro de 2023, podendo ser encerradas antes caso se atinja o número máximo de equipes conforme item 2.12 deste regulamento.

3. Equipes participantes

3.1. Os líderes das equipes receberão uma credencial confeccionada pela Comissão de Provas e que será de uso obrigatório durante a gincana, salvo em casos que sejam dispensados pela CP.

3.2. O QG utilizado pela equipe, assim como sua estrutura, decoração, acesso e segurança é de responsabilidade da equipe.

3.3. A Comissão de Provas terá pleno acesso aos QGs das equipes participantes durante a gincana. Para isto, no mínimo um integrante da Comissão de Provas estará obrigatoriamente identificado.

3.4. Os participantes da X Gincana Ceará Cultural autorizam, de forma expressa, o uso e a reprodução de som e imagem (fotografias, ilustrações, áudio e vídeo) sem qualquer ônus, em favor do projeto X Gincana Ceará Cultural e seus realizadores, apoiadores, parceiros, patrocinadores e terceiros podendo os mesmos veicular as imagens de forma gratuita em todo o tipo de transmissão e reprodução de imagens, em televisão aberta, fechada, por assinatura, internet e rádio, com o objetivo de divulgação das atividades do projeto inclusive após o término da gincana.

4. Tarefas e Soluções

4.1. Logo após o encerramento das inscrições poderão ser divulgadas as tarefas da X Gincana Ceará Cultural, exclusivamente pela Comissão de Provas.

4.2. A Comissão de Provas poderá utilizar várias formas de entrega ou divulgação de uma ou mais tarefas, instruções ou avisos, que não a de divulgação pelo site oficial da gincana. Essas entregas ou divulgações poderão ocorrer em mãos, em reunião com os líderes, ou da forma como a equipe organizadora achar mais conveniente durante o período compreendido entre o término das inscrições e às 12h00min do dia 21 de janeiro de 2024.

4.3. A Comissão de Provas reserva-se o direito de divulgar uma tarefa apenas uma única vez, portanto, cabe às equipes estarem atentas à divulgação das mesmas.

4.4. As tarefas abrangem diversas áreas de conhecimento, habilidades e atividades.

4.5. A pontuação das tarefas irá variar de acordo com o nível de dificuldade.

4.6. Poderão ser necessários diversos recursos técnicos para a resolução das tarefas, cabendo a cada equipe tê-los à sua disposição.

4.7. Será adotado o alfabeto de 26 letras para a resolução de tarefas.

4.8. Será adotada uma tabela de cores, que estará disponível no site da Gincana Ceará Cultural (www.gincanace.com.br).

4.9. Será adotado o Dicionário Eletrônico Michaelis da Língua Portuguesa como fonte de referência, este está disponível em http://michaelis.uol.com.br. Contudo, a Comissão de Provas não se responsabiliza por eventuais indisponibilidades do mesmo durante o período da gincana.

4.10. Nenhuma tarefa será impossível de ser realizada, solucionada ou cumprida.

4.11. Se forem solicitadas pessoas específicas para o cumprimento de uma tarefa ou parte desta, as mesmas deverão comprovar sua condição com documentos de identificação com foto ou conforme for solicitado (exceto para crianças de até 12 anos, em que a Certidão de Nascimento será aceita como documento de identificação), se a equipe não apresentar a devida documentação terá sua pontuação zerada na tarefa ou na parte dessa em que a apresentação dos documentos seja necessária. A responsabilidade em apresentar o documento é da equipe participante;

4.12. As equipes deverão apresentar e executar apenas o que for pedido nas tarefas, sob pena de não receberem pontuação.

4.13. Os objetos solicitados nas tarefas e apresentados pelas equipes deverão ser sempre originais, intactos e em bom estado de conservação. Os mesmos poderão ou não ficar retidos pela Comissão de Provas até o fim da gincana. Todos os objetos serão devolvidos às equipes, salvo exceções que serão especificadas nas tarefas.

4.14. Caso a equipe apresente mais de uma resposta para alguma tarefa, ela não receberá a pontuação correspondente, independentemente de uma das respostas ser a correta ou não.

4.15. As soluções das tarefas deverão ser entregues, apresentadas ou executadas sempre com a presença de um líder da equipe, podendo este líder ser o Líder de Rua apenas quando especificado na tarefa, sob pena de poderem ser desconsideradas.

4.16. Caso algum dos líderes deva apresentar-se para o cumprimento de alguma tarefa, a equipe deverá enviar outro líder para acompanhamento e apresentação dessa tarefa à organizadora, podendo este líder ser o Líder de Rua apenas quando especificado na tarefa.

4.17. A entrega das tarefas deverá acontecer sempre dentro dos horários de entrega especificados. Não serão aceitas soluções entregues antes ou depois do prazo fixado para a tarefa.

4.18. Cabe às equipes identificar os objetos entregues como soluções das tarefas com o nome da equipe e o número da tarefa, bem como entregá-los de forma discreta, dentro de envelope, caixa, pacote ou algo similar, sob pena de serem desconsideradas, salvo exceções onde a tarefa especifique o contrário.

4.19. Para o cumprimento de algumas tarefas será fornecido Cartão Tarefa específico, que poderá ser apresentado por qualquer integrante que estiver de posse do mesmo, não sendo necessário ser apresentado por um dos líderes da equipe. É responsabilidade da equipe participante zelar pelos referidos Cartões, pois, em caso de perda/extravio, a organizadora não fornecerá cópia dos mesmos. Contudo, casos específicos poderão ser avaliados oportunamente pela Comissão de Provas;

4.20. Para as tarefas de “Rua” que possuam Cartão Tarefa específico que solicitem a apresentação de pessoas ou objetos específicos, estes não precisarão estar identificados com o nome da equipe e o número da tarefa. Para isto, os itens solicitados na tarefa deverão ser apresentados juntamente com o Cartão Tarefa da mesma.

4.21. Em caso de problemas eletrônicos e dificuldades no decorrer da gincana, de acesso às tarefas no site, a Comissão de Provas poderá divulgar as mesmas de forma impressa, via suas redes sociais oficiais ou em outro formato que a Comissão de Provas achar conveniente.

4.22. Caso haja empate em uma tarefa de classificação, as equipes empatadas receberão a mesma pontuação e as equipes que obtiverem classificação maior ou menor receberão as pontuações referentes às suas colocações. Ex.: Caso seja estipulada a seguinte pontuação por classificação: para a primeira colocada, daremos 400 pontos; para a segunda, 350 pontos; para a terceira, 300 pontos; para a quarta, 250 pontos. E, ao final da tarefa, a equipe “A” tiver obtido 10 acertos; as equipes “B” e “C”, 8 acertos; e a equipe “D”, 5 acertos; então, a pontuação será: equipe “A”= 400 pontos; equipes “B” e “C” = 350 pontos; equipe “D”= 250 pontos. Isso se aplicará para outros casos na mesma conjectura de posicionamentos. Nos casos em que uma ou mais equipes não obtiverem o objetivo mínimo estipulado na tarefa (por escrito ou explanado pelo integrante da organizadora no momento do cumprimento), a pontuação será a de última colocada (conforme o exemplo, será de 250 pontos). Ex.: Acertar a maior quantidade de bolinhas em um balde, em até 2 (dois) minutos; a equipe que não conseguir acertar nenhuma bolinha no balde, dentro do período máximo estipulado, obterá a pontuação de última colocada; entretanto, em casos que o objetivo esteja diretamente ligado ao tempo e uma equipe ou mais não cumpram o objetivo, estas não receberão pontuação. Ex.: Acertar 3 bolinhas em um balde em no máximo 2 (dois) minutos; A equipe que não conseguir acertar as 3 bolinhas dentro do tempo máximo estipulado não pontuará na tarefa em questão.

4.23. A equipe que não comparecer para o cumprimento de uma tarefa não receberá pontuação.

4.24. Caso necessário, como último recurso, a Comissão de Provas poderá anular ou modificar o conteúdo e a pontuação de qualquer tarefa no decorrer da gincana, mesmo que concluída por alguma equipe. Isto poderá ocorrer se a Comissão de Provas julgar necessário para manter o bom andamento e desenvolvimento da gincana.

5. Vencedores e premiação

5.1. No encerramento da gincana serão apurados os pontos das tarefas realizadas e a equipe que obtiver a maior pontuação será considerada a equipe vencedora.

5.2. Em caso de empate, o critério de desempate será a equipe que obteve a maior pontuação na tarefa de número 1 (um). Permanecendo ainda o empate, será considerada a maior pontuação na tarefa de número 2 (dois), e assim sucessivamente, até que haja o desempate.

5.3. A divulgação da classificação das equipes será realizada no ato do encerramento da gincana pela Comissão de Provas.

5.4. A premiação das equipes ficará da seguinte forma:

- Primeira colocada: R$ 4.000,00 (quatro mil reais) + troféu.
- Segunda colocada: R$ 2.000,00 (dois mil reais) + troféu.
- Terceira colocada: R$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais) + troféu.
- Quarta colocada: R$ 1.000,00 (mil reais) + troféu.
- Quinta colocada: R$ 500,00 (quinhentos reais) + troféu.
- Rainha: 1º lugar: R$ 200,00 (duzentos reais) + faixa.

5.5. Caso a equipe não compareça ao evento de encerramento da gincana, do início ao final, isso será entendido como desistência da equipe e a mesma não receberá nenhuma premiação.

6. Infrações e Sanções

6.1. Em caso de desavenças entre as equipes participantes durante a gincana, as mesmas poderão ser punidas de acordo com a avaliação da Comissão de Provas.

6.2. As equipes e seus integrantes estarão sob vigilância e deverão acatar todas as normas e leis de trânsito vigentes no país, bem como todas as leis civis e penais.

6.3. A equipe que agir dolosamente em prejuízo de outra equipe concorrente ou cometer qualquer infração às leis que regem os cidadãos, envolvendo direta ou indiretamente os componentes das equipes, poderá ser penalizada na sua pontuação ou até mesmo ser eliminada da competição.

6.4. O uso de bebidas alcoólicas por parte de integrantes inscritos e com identificação da pulseira não será permitido durante a gincana. Podendo acarretar em perda de pontos para sua equipe e/ou até mesmo o afastamento do integrante da gincana, que perderá sua pulseira de identificação.

7. Disposições gerais

7.1. A Comissão de Provas, promotores, organizadores e patrocinadores não se responsabilizam por quaisquer danos materiais ou pessoais que possam ocorrer antes, durante ou depois do evento com as pessoas participantes, veículos ou a terceiros.

7.2. A realização, pontuação e conclusão de cada tarefa, bem como os casos omissos neste regulamento, serão julgados somente pela Comissão de Provas. Esta é soberana neste sentido, não cabendo quaisquer recursos dos participantes junto aos organizadores, patrocinadores e outros.

7.3. Qualquer recurso deverá ser encaminhado para a Comissão de Provas via e-mail da equipe para o endereço recursos@gincanace.com.br, ou seja, não serão aceitos recursos entregues em mãos. Junto ao recurso podem conter anexos a fim de auxiliar na comprovação do mesmo. Recursos que visam tumultuar ou prejudicar o bom andamento da gincana poderão acarretar em punições para a equipe reclamante.

7.4. O tempo máximo para envio de recursos é de até 1h00min após o encerramento da tarefa em questão.

7.5. É vedada a inscrição de cônjuges e parentes de 1º grau de pessoas ligadas à organização do evento.

7.6. O projeto poderá sofrer alterações de datas, horários, locais, plataforma ou outra demanda caso necessário para o bom andamento do projeto sem prévio consentimento dos participantes.

7.7. A assinatura dos líderes participantes e da contratante no regulamento em poder da Comissão de Provas confirma o entendimento do presente regulamento e dão pleno aceite do mesmo.

( ) LI E ACEITO.

Nome da Equipe: _____

Dados dos líderes:

Líder 1:

Nome Completo: _____ RG: _____

Líder 2:

Nome Completo: _____ RG: _____

Líder 3:

Nome Completo: _____ RG: _____

Líder 4:

Nome Completo: _____ RG: _____

X GINCANA CEARÁ CULTURAL