



CIRCUITO
CULTURAL
cmc



INSTITUTO FEDERAL
Amazonas
Campus Manaus Centro

GINCANA CULTURAL

2 0 2 4

COMISSÃO ORGANIZADORA

PRESIDENTE: Renato Costa Mena Barreto

MEMBRO: Judimar Carvalho Botelho

MEMBRO: Gabriela Mello Cabo Verde

MEMBRO: Fábio Rivas Correia Cervino

MEMBRO: Ricardo de Jesus Cardoso

REGULAMENTO GERAL

1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. O presente regulamento estabelece as condições da **Gincana Cultural – 2024**, que ocorrerá na data 28/09/2024 no Espaço Cultural do Campus IFAM Manaus Centro, sendo essa uma das atividades realizadas no evento **Circuito Cultural CMC – 2024**, promovido pelo IFAM-CMC por intermédio da Comissão Organizadora especialmente designada para tanto;
- 1.2. Todas as pessoas que participarem de qualquer forma do evento estarão sujeitas às condições deste Regulamento. Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste documento, já que será dada a necessária e suficiente publicidade do mesmo, com o apoio imperioso das equipes.
- 1.3. É de responsabilidade da Comissão Geral Organizadora a divulgação deste regulamento junto à Equipe de Apoio e aos que por sua vez deverão divulgá-lo aos líderes da sua equipe e demais integrantes da mesma.

2. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

2.1. São atribuições da Comissão Organizadora:

- I. Exercer com soberania e autonomia todas as atividades relacionadas com a Gincana;
- II. Preparar o Regulamento da Gincana;
- III. Preparar as tarefas (ETAPAS) da Gincana;
- IV. Divulgar a Gincana e seu cronograma em nome do IFAM- CMC;
- V. Orientar as equipes em relação às dúvidas na interpretação do Regulamento;
- VI. Elaborar os Formulários de Recursos e de Pontuações para uso das equipes.

3. EQUIPES

- 3.1. A Gincana será composta por 5 Equipes.
- 3.2. Cada equipe deverá conter exatamente 5 membros, sendo que em cada equipe deverá conter **pelo menos** um aluno de cada série do Ensino Integrado, isto é, do 1º, 2º e 3º ano.
- 3.3. Cada equipe deverá ser identificada com a camisa da **Circuito Cultural** dos seus respectivos cursos.
- 3.4. Cada curso deverá inscrever sua equipe com seus respectivos componentes no local e data a ser divulgada pela Comissão Central.

4. DOS OBJETIVOS DA GINCANA

A Gincana Cultural do IFAM procura atender aos seguintes objetivos:

- 4.1. 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;
- 4.2. Promover a integração entre alunos, professores e funcionários;



- 4.3. Despertar o lado intelectual e esportivo dos participantes;
- 4.4. Exercitar o espírito de liderança e ao mesmo tempo competitivo;
- 4.5. Valorizar o sentimento de afeição pela instituição.

5. DAS TAREFAS

Antes de começar as etapas, as equipes que se mostrarem uniformizadas (camisa do **Circuito Cultural** dos seus respectivos cursos) e com todos os componentes inscritos presentes.

A Gincana Cultural será composta por três ETAPAS:

1ª ETAPA

5.1. Perguntas de múltiplas escolhas: nessa etapa serão feitas 5 (cinco) perguntas para ser realizadas de forma simultânea para todas equipes.

Nessa etapa serão realizadas perguntas referentes à História e trajetória do Instituto Federal do Amazonas e do Campus Manaus Centro.

2ª ETAPA

5.2. Perguntas de múltiplas escolhas: nessa etapa serão feitas 5 (cinco) perguntas para realizadas de forma simultânea para todas equipes.

Nessa etapa serão realizadas perguntas referentes a Matemática, Física, Química e Biologia.

3ª ETAPA

5.3. Perguntas e Resposta: Nessa etapa serão realizadas 5 (cinco) perguntas referentes a atualidades e conhecimentos gerais no estilo “passa ou repassa”.

- I. O apresentador chamará 1 aluno de cada Equipe e estes ficarão na frente de uma mesa com um dispositivo eletrônico chamado **Indicador de Prioridade** com botões e uma tela digital que indicará o aluno com menor tempo de acionamento do botão.
- II. O apresentador fará uma pergunta, responderá o aluno apertar o botão primeiro;
- III. Caso a resposta esteja errada, o aluno com tempos imediatamente maior, poderá responder nesta ordem;
- IV. Se nenhum dos alunos souberem a resposta, eles voltam para seus lugares.

6. DA PONTUAÇÃO

O jogo terá pontuação máxima de **200 pontos** sendo eles;

6.1. A 1ª Etapa terá o valor de 50 pontos, sendo que cada pergunta valerá 10 pontos.

6.2. A 2ª Etapa terá o valor de 50 pontos, sendo que cada pergunta valerá 10

pontos.

6.3. A 3ª Etapa terá o valor máximo de 100 pontos, divididos da seguinte forma:

- I. O membro que acionar o botão com menor tempo, responder de forma **correta**, pontuará **20 pontos** para sua equipe;
- II. Caso seja **incorreta**, a equipe perderá a vez de responder e a equipe que tiver com tempo imediatamente superior ganhará a oportunidade de responder sucessivamente até a 5ª Equipe. A equipe que responder de forma correta pontuará os **20 pontos** na pergunta;
- III. Se nenhum membro acionar o botão de perguntas, nenhuma equipe marcará pontos.

7. DA DATA E LOCAL DE CUMPRIMENTO DAS TAREFAS

A Gincana Cultural será executada no dia 28 de setembro de 2024 a partir das **10h** será iniciada a gincana.

8. DA PREMIAÇÃO DAS EQUIPES

8.1. Somente as três primeiras colocações (1º, 2º e 3º) farão jus a pontuação geral do Circuito Cultural na seguinte ordem:

1º Lugar 1000 pontos;
2º Lugar 700 pontos;
3º Lugar 400 pontos.

8.2. Caso ocorra empate entre as equipes seguiremos os critérios na seguinte ordem:

- I. A maior pontuação na 3ª etapa;
- II. O maior número de acertos na 3ª etapa;
- III. A maior pontuação na 2ª etapa;
- IV. A maior pontuação na 1ª etapa;
- V. Se não obteve pontuação **zero** na 3ª etapa;
- VI. Se não obteve pontuação **zero** na 2ª etapa;
- VII. Se não obteve pontuação **zero** na 1ª etapa;
- VIII. Equipe com a menor punição e/ou advertência.

Se persistir o empate, as equipes empatadas serão convocadas para uma nova rodada de perguntas e respostas (3ª etapa) até o desempate.

8.3. Após o término das etapas, a equipe organizadora se reunirá para a contagem dos pontos, repassando o resultado para a Comissão Central da Gincana.

9. DAS OBRIGAÇÕES DAS EQUIPES

9.1. Portar-se com elegância desportiva durante a execução das tarefas da equipe concorrente evitando prejudicá-la por qualquer meio, inclusive barulho. A Comissão Organizadora poderá até mesmo, a seu critério, tirar pontos correspondentes à tarefa da equipe que perturbar o andamento da

apresentação.

- 9.2. Apresentar recurso por escrito através do representante da equipe diretamente à Comissão Organizadora, caso venha a se sentir prejudicada. O recurso deve ser obrigatoriamente apresentado através do Formulário de Recurso fornecido pela Comissão Organizadora no início dos trabalhos da Gincana. É vedada a sustentação oral do recurso, sendo passível de perda de pontos a insistência em fazê-lo;
- 9.3. Todos devem estar devidamente vestidos com a camisa do **Circuito Cultural** dos seus respectivos cursos.
- 9.4. Os responsáveis pela equipe deverão ser exclusivamente alunos matriculados nas séries acadêmicas do IFAM.
- 9.5. Somente um representante da equipe terá total acesso à Comissão Organizadora e ao Apresentador.

10. DAS PENALIDADES ADICIONAIS

As equipes poderão perder pontos no caso de:

- I. Ultrapassar o limite de 2 (dois) minutos ou 10 (dez) minutos (em se tratando de tarefas envolvendo convidados) para iniciar a tarefa: perda gradativa dos pontos correspondentes à tarefa;
- II. Caso algum integrante das equipes estiver sem a camisa do Circuito Cultural correspondente à sua equipe será descontado **5 pontos por integrante**.
- III. Atrapalhar as equipes concorrentes por meio de qualquer artifício (inclusive barulho): pode perder até o total de pontos da respectiva tarefa;
- IV. Deixar acumular lixo no espaço ocupado pela equipe: perda de 5 (cinco) pontos;
- V. Perturbar por meio de barulhos a execução das tarefas da gincana: perda de 5 (cinco) pontos;
- VI. Apresentar algum participante da equipe com comportamento contrário às normas sociais: perda de 10 (dez) pontos;
- VII. Pichar, riscar muros e instalações do local ou praticar outros atos de vandalismo durante a realização da Gincana: perda de 25 (vinte e cinco) pontos;
- VIII. Promover provocações que venham a denegrir a imagem da outra equipe: perda de 25 (vinte e cinco) pontos;
- IX. Proferir palavras de baixo escalão para quaisquer participantes das equipes; perda de 25 (vinte e cinco) pontos.

11. DOS CASOS OMISSOS NO REGULAMENTO

- 11.1. A Comissão Organizadora decidirá os casos omissos por este Regulamento, quando provocado por recursos escritos ou observados pela Comissão Organizadora.

12. RECURSOS:

- I. Espaço Cultural do Campus IFAM Manaus Centro onde acontecerá a gincana;



- II. Equipamento de som, tais como: microfone, caixa de som, data show (ou Televisão);
- III. Dispositivo eletrônico: Indicador de Prioridade;
- IV. Cronômetros.

Link da inscrição:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeMVmgphExt1_Cnq8sE5uV1aPi8QEgZ0Ja_ZP1FCKLGQKSijg/viewform