3ª Gincana Rural de Vale Verde

2024

REGULAMENTO

1.0 – Os Objetivos:

1.1.: A **3ª Gincana Rural de Vale Verde** é uma promoção da Prefeitura Municipal de Vale Verde, e será realizada no município de Vale Verde/RS e tem os seguintes objetivos:

1.1.1.: Promover a integração e a socialização da comunidade vale-verdense, através de atividades culturais, desportivas e educacionais para o fortalecimento de valores que fizeram e faz a cidade um lugar bom de viver.

1.1.2.: Ter na Comunidade a força viva motivadora para fazer acontecer todas as possibilidades da cidade promovendo uma competição alegre, divertida e saudável.

1.1.3.: Promover a inter-relação das habitantes do município.

1.1.4.: Fortalecer o verdadeiro espírito de solidariedade, na busca de soluções conjuntas, do apaziguamento das relações e, especialmente, assumir o papel de verdadeira e efetiva liderança.

1.1.5.: Sensibilizar as lideranças da comunidade para a importância cultural do evento.

1.1.6.: Incentivar as manifestações artísticas e culturais no município de Vale Verde.

1.1.7.: Propiciar lazer, possibilitando a prática de atividades físicas e cognitivas a solidariedade e, a divulgação e inclusão dos participantes nos programas do município.

2.0 – A Gincana:

2.1.: A 3ª Gincana Rural de Vale Verde será realizada nos dias 13 e 14 de abril de 2024 com o intensivo de tarefas, no município de Vale Verde/RS.

2.2.: Para a realização desta gincana, a Prefeitura Municipal de Vale Verde, denominada de contratante, transfere a organização da gincana para a Blackout – Gincanas e Eventos, de Taquara/RS, denominada de contratada.

2.3.: A Blackout estabelecerá sua sede durante a gincana em local a ser definido e informado no site oficial da Blackout, o qual será denominado de QG Central. O seu acesso durante o período da gincana ficará sob controle exclusivo da Blackout.

2.4.: O site oficial da Blackout encontra-se no endereço www.equipeblackout.com.

2.4.1.: O site é o principal canal de comunicação entre a organizadora e as equipes participantes. Desta forma cabe às equipes monitorá-lo constantemente;

2.4.2.: A Blackout poderá fazer o uso de seu e-mail oficial, blackout.gincanas@gmail.com, grupo oficial da Gincana no WhatsApp, e mídias sociais da Blackout para repassar instruções às equipes, como também, informações, alteração de tarefas ou quaisquer outros itens que se julguem necessário.

2.5.: O horário oficial da gincana encontra-se no site da equipe organizadora www.equipeblackout.com.

3.0 – Das Inscrições e QG:

3.1.: As equipes participantes da 3ª Gincana Rural de Vale Verde, deverão se inscrever em uma única categoria, a de concorrentes. A equipe que desejar participar da Gincana deverá imprimir, e preencher a ficha de inscrição e entregá-la na Secretaria de Agricultura de Vale Verde **até o dia 28 de março de 2024**, juntamente com os documentos solicitados.

3.2.: A equipe deverá nomear três membros (sexo a escolha da equipe), os quais serão chamados de LÍDERES. Para fins de comprovação, junto a Ficha de Inscrição devem ser anexados cópia do RG, ou CNH, ou Carteira de Trabalho de cada um dos líderes da equipe.

3.2.1.: Em caso da necessidade de substituição de um dos membros escolhidos para as Lideranças a equipe deverá solicitar junto a Blackout, a qual avaliará o pedido;

3.3.: Para composição, a equipe deverá ter uma lista contendo no mínimo 30 e no máximo 50 nomes de integrantes contendo o nome e CPF de todos. Os quais somente estes poderão participar das tarefas artísticas e esportivas.

3.4.: Não serão aceitas inscrições de equipes com nomes formados por siglas políticas ou religiosas.

3.5.: Cada equipe deverá possuir uma sede que, a partir de agora será denominada de QG. O mesmo deverá estar localizado no município de Vale Verde/RS e deverá ter especificado seu endereço na Ficha de Inscrição da equipe, podendo ser alterado posteriormente (se necessário).

3.5.1.: Cada equipe também terá disponível um espaço para estabelecer um QG 2 (se julgar necessário) dentro das dependências do ginásio onde estará estabelecido o QG Central.

3.6.: O QG utilizado pela equipe, assim como sua estrutura, localização, acessos e segurança é de inteira responsabilidade da equipe participante.

3.7.: A Blackout terá pleno acesso aos QGs das equipes durante a gincana. Estando no mínimo, um de seus integrantes identificado com o uniforme da Blackout para acesso aos mesmos.

4.0.: Das Equipes e Participantes:

4.1.: Os líderes deverão utilizar um crachá exclusivo contendo as seguintes escritas: “LÍDER”, juntamente com o nome completo e/ou apelido (para fácil identificação junto à organizadora), foto colorida, nome e edição da gincana, o nome e/ou logo da equipe, e o nome e/ou logo da organizadora da gincana. O uso/posse do crachá dos líderes é obrigatório para a entrega e/ou apresentação de tarefas junto a Blackout, salvo casos em que seja dispensado na tarefa o uso deste item.

4.2.: Para o cumprimento das tarefas esportivas e artísticas, a Blackout poderá solicitar o documento de identificação dos integrantes da equipe, para conferência junto a lista de integrantes.

4.3.: Os participantes da gincana são totalmente responsáveis por suas atitudes e deverão respeitar as normas e leis de trânsito, bem como as leis civis e penais;

4.4.: Na simples participação no evento, os participantes estarão de acordo em ter o uso da sua imagem utilizado em todo e qualquer material de divulgação da Contratante e da Blackout.

5.0.: Dos Veículos Concorrentes:

5.1.: A responsabilidade civil pelo veículo, utilizado pela equipe, ou qualquer dano que o mesmo venha a provocar a si ou a terceiro, multa e outras punições será de responsabilidade do proprietário, estando a Prefeitura Municipal de Vale Verde, e a Blackout isentas de qualquer responsabilidade.

6.0 – Das Tarefas e Soluções:

6.1.: A Blackout – Gincanas e Eventos poderá se fazer do uso de diversos meios de comunicação para repassar instruções ou dicas, tais como site, página oficial no Facebook, página oficial no Instagram, entre outros.

6.2.: As tarefas poderão ser divulgadas apenas uma única vez, cabendo às equipes estarem atentas à divulgação das mesmas.

6.3.: O período de divulgação de tarefas será previamente divulgado a todas as equipes através do site oficial equipeblackout.com.

6.4.: A pontuação das tarefas irá variar de acordo com o nível de dificuldade das mesmas.

6.5.: Poderão ser necessários diversos recursos técnicos para a resolução das tarefas, cabendo às equipes tê-los à sua disposição.

6.6.: Será adotado o alfabeto de 26 letras para a resolução das tarefas.

6.7.: Serão adotados todos os dicionários eletrônicos da Michaelis como fonte de referência.

6.7.1: Contudo, a equipe organizadora não se responsabiliza por eventuais indisponibilidades dos mesmos durante a gincana.

6.8.: Nenhuma tarefa será impossível de ser solucionada.

6.9.: Para a apresentação, entrega ou execução de tarefas que exigirem pessoas de idades específicas, as mesmas deverão estar munidas de documentos originais de identificação, digitais, e/ou impresso (com QR Code válido para leitura) para comprovação em questão (serão aceitos Certidão de Nascimento, RG, CNH, Carteira de Trabalho e Carteira Profissional). Os documentos poderão ser solicitados pela Blackout no momento e/ou verificação dos quesitos da tarefa.

6.9.1.: Crianças com até 11 anos e 11 meses incompletos podem utilizar cópia da Certidão de Nascimento (original ou autenticada), exceto se a tarefa especificar o contrário;

6.9.2.: Para a apresentação de tarefas e/ou pessoas que sejam solicitados documentos comprobatórios, serão aceitos documentos com prazo de validade expirado. Salvo casos, onde conste na tarefa a informação que o documento, deve obrigatoriamente estar dentro do prazo de validade.

6.9.3: A Blackout, somente irá reter documentos comprobatórios dos participantes, sejam tarefas de cumprimento e/ou lote de entrega, somente em casos que desconfie da originalidade do documento.

6.9.4.: Para entrega e/ou execução de tarefas que exigirem documentos, estes poderão ser originais, digitais, e/ou impressos (com QR CODE válido para leitura).

6.10.: As equipes deverão apresentar e executar apenas o que for solicitado nas tarefas, sob pena de não receberem pontuação referente à mesma.

6.11.: As soluções das tarefas deverão ser apresentadas ou executadas sempre com a presença de no mínimo um líder, o qual, ao final da tarefa, deverá assinar a ficha correspondente à tarefa e/ou lote. Caso não haja a presença de um líder na apresentação e execução de uma tarefa, como também a falta de assinatura na ficha da tarefa, a mesma não será validada pela Blackout e a equipe não receberá a pontuação equivalente à mesma. Salvo o cumprimento de "Tarefas de Rua" a serem cumpridas fora do QG Central. Artigo aplicável a todas as tarefas da Gincana, inclusive tarefas antecipadas.

6.12.: Caso uma equipe apresente mais de uma solução para a mesma tarefa, ela não receberá a pontuação correspondente. Independente de uma das soluções ser ou não a correta.

6.13.: A entrega das tarefas deverá ocorrer sempre de forma discreta e dentro dos horários de entregas especificados. Não serão aceitas soluções entregues antes ou depois do prazo fixado na tarefa.

6.14.: Cabe às equipes identificar as soluções das tarefas entregues com no mínimo o nome da equipe e o número da tarefa, sob pena de serem desconsideradas por falta destas informações. Recomenda-se que as mesmas sejam entregues e/ou apresentadas em envelopes, caixas ou embalagens que mantenham a integridade do item.

6.14.1.: Os objetos deverão ser sempre originais e devem estar em bom estado de conservação;

6.14.2.: Os objetos poderão ficar retidos com a Blackout pelo tempo que julgar necessário, sendo devolvidos até o final da gincana, desde que a tarefa não especifique o contrário;

6.15.: Algumas tarefas da gincana poderão ser divulgadas em reuniões oficiais com os líderes, pelo site, ou outros meios em data pré-definida. As demais tarefas serão divulgadas no período de realização da gincana.

6.16.: Ao final da gincana poderá ser realizada uma reunião com os líderes das equipes. Também serão disponibilizadas no site da Blackout todas as resoluções das tarefas de lógica assim que possível, após a divulgação do resultado da gincana.

6.17.: Caso necessário, como último recurso, a Blackout poderá anular qualquer tarefa no decorrer da gincana, mesmo que concluída por alguma equipe. Isto poderá ocorrer caso a organizadora julgue ser necessário para manter o bom andamento e desenvolvimento da gincana. Está informação, estará disponível na Sessão "Notícias" do Site da Blackout, ou outro meio oficial da Gincana.

6.18.: Fica estabelecido que, em todo o cumprimento e/ou entrega de tarefas, o horário máximo só será considerado ultrapassado no minuto seguinte. Exemplo: horário máximo de entrega: 21h00min. O cumprimento/entrega é considerada válida até 21h00m59s.

6.19.: A gincana terá tarefas divididas nas seguintes categorias: ARTÍSTICAS, ESPORTIVAS, LÓGICAS, RUA, e DIVERSAS.

6.20.: As tarefas esportivas terão pontuação fixa. Em caso de empate, as equipes receberão a pontuação equivalente à posição alcançada na prova, sendo que a equipe colocada na posição seguinte receberá pontuação de acordo com sua classificação, independente do número de equipes classificadas anteriormente.

6.21.: Em tarefas de cunho quantitativo, que pontuam as equipes por colocação, a equipe só receberá pontuação caso entregue/apresente a quantidade mínima possível para a tarefa. Caso não cumpra o mínimo possível, não receberá nenhuma pontuação pela tarefa, salvo especificações em contrário.

6.22.: Em todas as tarefas artísticas onde houver a necessidade de apresentação de música, sons e/ou danças, é de inteira responsabilidade das equipes a apresentação da música e/ou trilha sonora e/ou efeitos visuais e/ou sonoros, tais como o pen drive, notebook, computador, CD, instrumentos, ou outro meio a ser utilizado pela equipe participante. Salvo tarefas onde conste no texto da tarefa a isenção da apresentação do referido item.

6.23.: Juntamente com cada lote de entrega, as equipes deverão apresentar o formulário de entrega de tarefas, conforme formulário exposto no site, devidamente preenchido.

7.0 – Recursos:

7.1.: Cada equipe poderá enviar/apresentar um limite máximo de 7 (sete) recursos para avaliação junto à Blackout.

7.1.1.: Os recursos deverão sempre vir devidamente argumentados e, se possível, com provas.

7.1.2.: A equipe poderá apresentar somente 1 (um) contra recurso, para cada recurso apresentado junto a Blackout. Este contra recurso não será contabilizado dentre os 7 recursos disponíveis da equipe na Gincana.

7.2.: Até o dia 12 de abril de 2024, as solicitações e recursos deverão ser apresentados através do e-mail oficial das equipes e enviadas para o e-mail blackout.gincanas@gmail.com podendo a Blackout responder através de e-mail, do site, ou através de reunião com os líderes de todas as equipes.

7.3.: Durante os dias 13 e 14 de abril de 2024, as solicitações e recursos deverão ser apresentados no QG Central somente por escrito, digitado em folha A4, e com a assinatura de ao menos um de seus líderes constantes na Ficha de Inscrição.

7.3.1.: A Blackout responderá todos os recursos em reunião com os representantes de todas as equipes ao final da gincana ou, excepcionalmente, em momento anterior a seu critério, podendo utilizar-se de seu e-mail e/ou site oficial (Home e/ou Notícias), ou outro meio oficial da Gincana;

7.3.2.: Recursos relativos à execução de uma tarefa, pontuação e/ou bonificação de tarefas, e/ou sobre a entrega de lotes serão recebidos em até três horas após a execução da tarefa/lote ou divulgação da pontuação;

Estando incluídas neste quesito todas as tarefas da gincana, como por exemplo, shows, desfiles, entre outras tarefas que antecedem o intensivo de tarefas;

7.4.: Após a divulgação dos resultados da gincana, a Blackout receberá solicitações e recursos em até 24 horas, somente por e-mail (blackout.gincanas@gmail.com). A Blackout responderá os referidos recursos e solicitações em um prazo máximo de 7 dias após o horário limite de recebimento de recursos, pelo site, podendo, se necessário, definir uma reunião com os representantes das equipes e a contratante**.**

7.5.: Recursos que visam tumultuar ou prejudicar o bom andamento da gincana poderão acarretar em punições para a equipe reclamante.

8.0 – Infrações:

8.1.: Em caso de desavenças entre as equipes participantes durante a gincana, as mesmas poderão ser punidas de acordo com a avaliação da Blackout.

8.1.1.: 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 penalizado na sua pontuação ou até mesmo ser eliminada da competição.

8.2.: 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.

8.3.: Caso a Blackout receba algum objeto, ou documento de identificação civil e/ou veicular e constate que o mesmo não é original, a equipe participante será penalizada com a perda de pontos equivalente ao valor da tarefa do referido objeto.

8.4.: Todas as sanções e descumprimentos do regulamento poderão variar de 50 pontos a 500 pontos. Podendo as sanções ser aplicadas uma ou mais vezes, quando necessário. Em caso de sanções de natureza grave, a equipe estará sujeita a eliminação da competição.

9.0 – Dos Vencedores e Premiação:

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

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

9.3.: A divulgação da classificação das equipes será realizada no ato do encerramento da gincana pela Blackout, no dia 14/04/2024 na Fest Fumo, em horário a ser informado posteriormente.

9.4: A premiação se dará nas seguintes categorias:

- 1° Lugar
- 2° Lugar;
- 3° Lugar;

9.5.: Toda e qualquer premiação é de inteira responsabilidade da Contratante.
9.6.: Em caso de alteração no resultado da gincana após serem analisados os últimos recursos, ficam as equipes obrigadas a cederem suas premiações a quem é de direito.

10.0 – Das Disposições Gerais:

10.1.: Eventos promovidos pela contratante durante a realização da gincana, vinculados ou não à mesma, assim como sua organização, comercialização de ingressos, acesso, estrutura e demais detalhes são de inteira responsabilidade da mesma. Por sua vez, a Blackout e seus convidados terão acesso livre e gratuito a estes eventos.

10.2.: Se por algum motivo a gincana não puder ser executada como planejado pela equipe organizadora e/ou contratante, devido a problemas técnicos, intervenções não autorizadas, fraudes, ou outras causas que sejam externas ao controle da Blackout, e que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta desta gincana, a Blackout reserva-se no direito, a seu critério, de cancelar, encerrar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, a gincana, podendo a seu livre critério determinar como concluída a realização do evento.

10.3.: Caso seja necessária alguma alteração no regulamento, esta somente terá validade após comunicado a todas as equipes participantes e/ou divulgação no site oficial www.equipeblackout.com

10.4.: Os casos omissos a este regulamento e quaisquer outras dúvidas que surgirem durante o evento serão dirimidos pela Blackout, em caráter definitivo.

10.5.: O regulamento estará disponível no site da Blackout durante a gincana, sendo que é de inteira responsabilidade das equipes e seus participantes o conhecimento das regras que regem este evento.

10.6.: A Blackout, 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 terceiros, sendo de responsabilidade civil de cada participante o cuidado com os demais cidadãos participantes ou não do evento.

10.7.: Este regulamento dispõe sobre as normas gerais da gincana, a simples entrega da ficha de inscrição pelos líderes da total ciência e concordância do mesmo, com todos os seus artigos e disposições.

A gincana é uma prova de astúcia, espírito de equipe e integração!

Boa sorte e uma ótima gincana a todas as equipes!

Blackout – Gincanas e Eventos

Taquara/RS

Março de 2024