



BLACKOUT
ORGANIZADORA DE GINCANAS



6ª Gincana de Integração do CIMOL

2022

REGULAMENTO

1.0 - Da Promoção

1.1.: A Escola Técnica Estadual Monteiro Lobato - CIMOL, objetivando a integração da comunidade escolar e o desenvolvimento social, cultural e esportivo, promoverá nos dias 07 e 08 de outubro de 2022, a 6ª edição da Gincana de Integração da Escola, no município de Taquara/RS.

1.2: Para a realização desta gincana a direção da escola transfere a sua organização para a Equipe Blackout – Organizadora de Gincanas, de Taquara/RS.

1.3.: A Equipe Blackout estabelecerá sua sede durante a gincana em local a ser informado na página Inicial do site, denominado a partir de agora de QG Central. O seu acesso durante o período da gincana ficará sob controle exclusivo da Equipe Blackout.

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

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

1.4.2.: A Equipe Blackout poderá fazer o uso de seu e-mail oficial, blackout.gincanas@gmail.com para repassar instruções às equipes, como também, informações, alteração de tarefas ou quaisquer outros itens que se julguem necessário. Neste caso, o mesmo e-mail será enviado de forma idêntica a todas as equipes participantes do evento;

1.5.: O horário oficial da gincana encontra-se no site da equipe organizadora.

1.6.: A gincana ocorrerá nos dias 07/10/2022, com o intensivo de tarefas, que se estenderá até a manhã do dia 08/10/2022, encerrando-se no dia 08/10/2022 com a divulgação do resultado oficial da 6ª edição da Gincana no ginásio da escola.

2.0 – Das Inscrições:

2.1: As equipes participantes da 6ª Gincana de Integração do CIMOL, deverão se inscrever em uma única categoria, a de concorrentes. As equipes serão constituídas por alunos regularmente matriculados na escola no ano de 2022, professores, e funcionários da escola.

2.2.: A equipe que desejar participar da gincana deverá preencher a Ficha de Inscrição, conforme modelo disponível no site da Equipe Blackout, e enviá-la preenchida para o email blackout.gincanas@gmail.com até as 23h55 da quinta-feira, dia 23/06/2022.

2.3.: A equipe deverá nomear dentre seus integrantes dois líderes principais do 1º e/ou 2º ano do Ensino Médio, e dois líderes vice-líderes de qualquer ano do Ensino Médio, todos obrigatoriamente devem ser alunos do CIMOL.

2.3.1.: Em caso da necessidade de substituição de um dos líderes, a equipe deverá solicitar junto a Equipe Blackout, a qual avaliará o pedido;

2.4.: Cada equipe deverá ter no mínimo um professor do CIMOL presente durante toda a Gincana.

2.5.: Para a inscrição de cada equipe será exigido:

A) Nome e cor da equipe;

B) Dois líderes principais, e dois vice-líderes, conforme indicado no artigo 2.3 do Regulamento;

C) Telefone de contato (com Whatsapp) e e-mail oficial da equipe;

D) Nome completo e turma de todos os líderes da equipe.

2.6: Não serão aceitas inscrições de equipes com nomes que atentem à moral e aos bons costumes, ou que sejam formados por siglas políticas ou religiosas.

2.6.1.: A equipe deverá utilizar como nome da equipe o nome do Curso, OU, o nome da equipe a seu livre critério.

2.7: Não há número mínimo, nem máximo de integrantes inscritos por equipe, desde que sejam atendidos os requisitos que se referem aos líderes e ao cumprimento de tarefas.

2.8: Participando do evento, os participantes estarão de acordo em ter o uso de sua imagem utilizado em todo e qualquer material de divulgação do CIMOL, e da Equipe Blackout.

3.0 – Dos QGs:

3.1.: No dia 07 de outubro, a partir das 07:00 horas, a escola estará aberta para os participantes da gincana e haverá a liberação de duas salas para cada equipe, previamente sorteadas pela Direção, nas quais deverá ser montado, estruturado e decorado o seu QG, sob sua inteira responsabilidade.

3.2.: A posse ou ingestão de bebidas alcoólicas ou de qualquer outra droga ilícita no QG, nas dependências da escola, ou mesmo algum de seus integrantes tenha visivelmente consumido algum destes itens antes do início do evento, acarretará na desclassificação da equipe flagrada, conforme norma da escola.

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

3.4.: Entre as 15h30 e 22h00 do dia 07 de outubro, e a partir das 07h30 do dia 08 de outubro, até o fim da divulgação de tarefas, a gincana ocorrerá exclusivamente nas dependências do CIMOL (exceto casos e tarefas que sejam previamente divulgadas), e a entrada e saída dos participantes obedecerá aos critérios determinados pela direção da escola.

4.0 - Dos Crachás:

4.1.: Cada equipe deverá confeccionar crachás para os seus integrantes, os quais serão utilizados durante a gincana como identificação de cada participante e sua equipe.

4.2.: O tamanho mínimo de cada crachá deverá ser de 10 cm x 15 cm, constando nos mesmos, de um mesmo lado o nome e edição da gincana (6ª Gincana de Integração do CIMOL), nome da equipe, o nome do integrante, e o nome e/ou logo da equipe organizadora da gincana. Os mesmos devem ser confeccionados utilizando materiais resistentes, sendo a utilização destes obrigatória durante todo o evento.

4.3.: As equipes deverão confeccionar uma credencial exclusiva para os líderes, seguindo as mesmas dimensões e solicitações descritas no item 4.2, porém, com a palavra LÍDER em destaque.

4.4.: Em caso de descumprimento de qualquer um dos itens do artigo 4.0, a equipe será penalizada com a perda de 300 pontos.

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 o CIMOL, e a Equipe Blackout livre de qualquer responsabilidade.

6.0 – Das Tarefas e Soluções:

6.1.: A Equipe Blackout – Organizadora de Gincanas poderá fazer uso de diversos meios de comunicação, tanto para divulgar tarefas, como para repassar instruções ou dicas, tais como site, página oficial no Facebook, perfil oficial no Instagram, perfil oficial no Twitter, 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 www.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. Contudo, a equipe organizadora não se responsabiliza por eventuais indisponibilidades dos mesmos durante a gincana.

6.8. Algumas tarefas poderão ser cumpridas/executadas, tanto parcialmente, quanto em sua totalidade, fora dos limites municipais do município de Taquara/RS.

6.9.: Nenhuma tarefa será impossível de ser solucionada.

6.10.: Para a apresentação, entrega ou execução de tarefas que exigirem pessoas de idades específicas, as mesmas deverão estar munidas de documentos comprobatórios (com foto) para comprovação em questão. Os documentos poderão ser solicitados pela Equipe Blackout no momento e/ou verificação dos quesitos da tarefa.

6.10.1.: Para comprovação de idade serão aceitos apenas os seguintes documentos: RG (Identidade), Carteira de Trabalho e CNH (Carteira Nacional de Habilitação), exceto se a tarefa especificar o contrário;

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

6.12.: 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 Equipe 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.

6.13.: 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.

6.14.: 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.

6.15.: 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.

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

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

6.16.: 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.

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

6.18.: Caso necessário, como último recurso, a Equipe Blackout poderá anular qualquer tarefa no decorrer da gincana, mesmo que concluída por alguma equipe. Isto poderá ocorrer caso a equipe organizadora julgue ser necessário para manter o bom andamento e desenvolvimento da gincana.

6.19.: 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: 18h00min. O cumprimento/entrega é considerado válido até as 18h00min59seg.

6.20.: A gincana terá tarefas divididas em diversas categorias.

6.21.: 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, independentemente do número de equipes classificadas anteriormente.

6.22.: 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.

6.23.: 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, 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.

7.0 – Recursos:

7.1.: Cada equipe poderá enviar/apresentar um limite máximo de 10 (dez) recursos para avaliação junto à Equipe Blackout.

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

7.2.: Até o dia 06 de outubro de 2022, 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 Equipe Blackout responder através de e-mail, do site, ou através de reunião com os líderes de todas as equipes.

7.3.: Durante os dias 07 e 08 de outubro de 2022, 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 Equipe 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);

7.3.2.: Recursos relativos à execução de uma tarefa, pontuação e/ou bonificação de tarefas divulgadas durante o andamento da gincana e/ou sobre a entrega de lotes serão recebidos em até uma hora após a execução da tarefa/lote ou divulgação da pontuação;

7.4.: Após a divulgação dos resultados da gincana, a Equipe Blackout receberá solicitações e recursos em até três horas, somente por e-mail. A Equipe Blackout responderá os referidos recursos e solicitações em um prazo máximo de 60 horas 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 – Das Infrações:

- 8.1.: Em caso de desavenças entre as equipes participantes antes, durante, e depois da gincana, as mesmas poderão ser punidas de acordo com a avaliação da Equipe Blackout, e Direção do CIMOL.
- 8.2.: 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, escola, e organizadora, sendo elas presenciais e/ou virtuais, poderá ser penalizado na sua pontuação ou até mesmo ser eliminada da competição, como também responder criminalmente por seus atos.
- 8.3.: 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.
- 8.4.: Caso a Equipe Blackout receba algum objeto (“velharia”), 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.
- 8.5.: 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 equipe vencedora.
- 9.2.: 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.
- 9.3.: A divulgação da classificação das equipes será realizada no ato de encerramento da gincana, pela Equipe Blackout, no Ginásio do CIMOL no dia 08/10/2022.
- 9.4.: Toda e qualquer premiação é de inteira responsabilidade da Contratante.
- 9.5.: 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 Equipe 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 o direito, a seu critério, de cancelar, encerrar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, a gincana.
- 10.3.: Caso seja necessária alguma alteração no regulamento, esta somente terá validade após comunicado a todas as equipes participantes ou divulgação no site oficial.
- 10.4.: Os casos omissos a este regulamento e quaisquer outras dúvidas que surgirem durante o evento serão dirimidos pela Equipe Blackout, em caráter definitivo.
- 10.5.: O regulamento estará disponível no site da Equipe Blackout durante a gincana, sendo que é de inteira responsabilidade das equipes e seus participantes o conhecimento das regras que regem este evento.

10.5.1.: Os líderes, ao inscreverem suas equipes, se comprometem automaticamente a divulgar o Regulamento geral do evento para seus participantes, e no caso de menores de idade, para seus responsáveis.

10.6.: A Equipe 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, o simples envio/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!

Equipe Blackout – Organizadora de Gincanas

Taquara/RS

Junho de 2022