

Gincana do Instituto São José 2026

REGULAMENTO

1.0 - Da Promoção

1.1.: O Instituto São José, objetivando a integração da comunidade escolar e o desenvolvimento social, cultural e esportivo, promoverá nos dias 14, 17 e 18 de julho de 2026, a Gincana do Instituto São José 2026, no município de Montenegro/RS.

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

1.3.: A Blackout estabelecerá sua sede durante a gincana em uma sala designada pela direção da escola, denominado a partir de agora de QG Central. O seu acesso durante o período da gincana ficará sob controle exclusivo da Blackout.

1.4.: O site oficial da 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 Blackout poderá fazer o uso de seu e-mail oficial, blackout.gincanas@gmail.com e o grupo oficial da Gincana no WhatsApp para repassar instruções às equipes, como também, informações, alteração de tarefas ou quaisquer outros itens que se julguem necessário. Neste caso, o mesmo conteúdo será enviado de forma idêntica a todas as equipes participantes do evento.

1.5.: O horário oficial da gincana encontra-se no site <https://www.horariodebrasil.org/>.

1.6.: A gincana ocorrerá no dia 14 de julho com os shows das equipes, e nos dias 17 e 18 de julho de 2026 com o intensivo de tarefas, e a divulgação do resultado oficial da Gincana.

2.0 – Das Inscrições:

2.1: As equipes participantes da Gincana do Instituto São José 2026, se inscreveram em uma única categoria, a de concorrentes. As equipes são constituídas apenas por alunos, pais e professores, e até quatro ex-alunos (por dia) que tenham concluído o ensino médio no Instituto São José.

2.1.1.: As equipes foram divididas pela Direção e Coordenação da escola.

2.2.: As equipes inscritas são Esparta; Goats; e Pérola Negra.

2.3.: A equipe deverá nomear dentre seus integrantes quatro líderes, estes obrigatoriamente devem ser alunos do Instituto São José.

2.3.1.: Em caso da necessidade de substituição de um dos líderes, a equipe deverá solicitar por e-mail junto a Blackout, a qual avaliará o pedido.

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

2.5: Participando do evento, os participantes estarão de acordo em ter o uso de sua imagem utilizado em todo e qualquer material de divulgação do Instituto São José, e da Blackout.

3.0 – Dos QGs:

3.1.: No dia 17 de julho, a escola estará aberta em horário a ser definido pela direção para os participantes da gincana e haverá a liberação de salas para cada equipe, previamente sorteadas, nas quais deverá ser montado, estruturado e decorado o seu QG, sob sua inteira responsabilidade.

3.2.: A partir das 08h00 horas do dia 17 de julho, até o fim da divulgação de tarefas, a gincana ocorrerá exclusivamente nas dependências do Instituto São José (exceto casos que a Blackout julgar necessário), e a entrada e saída dos participantes obedecerá aos critérios determinados pela direção da escola.

3.3.: A posse ou ingestão de bebidas alcoólicas ou de qualquer outra droga ilícita no QG acarretará na desclassificação da equipe flagrada, conforme norma da escola.

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

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/ou logo da equipe, o nome do integrante, e o seu número de inscrição, 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.: A Blackout e a CONTRATANTE reservam-se ao direito de vetar a participação de equipes e/ou integrantes, a qualquer momento (antes, ou durante o evento) e sem prévio aviso, caso seja constatado que estes praticaram ou possam vir a praticar algum ato ou manter conduta que:

4.4.1.: Viole as leis e/ou regulamentos federais, estaduais e/ou municipais;

4.4.2.: Contrarie o Regulamento da Gincana;

4.4.3.: Viole os princípios da moral e dos bons costumes;

4.4.4.: Viole as normas da escola e seus regimentos;

4.4.5.: Prejudique a identificação pessoal por uso de máscara, touca ninja ou assemelhados;

4.4.6.: Atrapalhe o bom andamento e execução do evento e suas atividades de qualquer forma.

4.4.7.: Use de má fé.

4.5.: Em caso de penalização, a Blackout informará as equipes em momento oportuno, ou pelo seu site, ou em reunião com os líderes das equipes, ou no grupo oficial da Gincana no WhatsApp.

5.0 – Das Tarefas e Soluções:

5.1.: A Blackout – Gincanas e Eventos 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, entre outros.

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

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

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

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

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

5.7.: Será adotado o dicionário eletrônico de Português da Michaelis

(<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>) como fonte de referência. Contudo, a Blackout não se responsabiliza por eventuais indisponibilidades dos mesmos durante a gincana.

5.8.: Nenhuma tarefa será impossível de ser solucionada.

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

5.10.: As soluções das tarefas deverão ser entregues/apresentadas sempre com a presença de no mínimo um líder (exceto quando dispensado). Caso não haja a presença de um líder na entrega/apresentação de uma 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 e Caça Objeto”.

5.11.: 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.

5.12.: 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.

5.13.: 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.

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

5.13.2.: 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;

5.14.: 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.

5.15.: Ao final da gincana poderá ser realizada uma reunião com os líderes das equipes.

5.16.: 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 Blackout julgue ser necessário para manter o bom andamento e desenvolvimento da gincana.

5.17.: 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: 09h00min. O cumprimento/entrega é considerado válido até às 09h00min59seg.

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

5.19.: 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.

5.20.: 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.

5.21.: 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.

5.22.: A Blackout - Gincanas e Eventos utiliza em suas charadas/tarefas lógicas as seguintes cores: Amarelo, Azul, Branco, Cinza, Laranja, Marrom, Preto, Rosa, Verde, Vermelho e Violeta, salvo exceções.



5.23.: No cumprimento de tarefas estilo “desafio charadista”, a equipe deve escrever exatamente a resposta encontrada, sob risco de não receber a pontuação equivalente à tarefa. Exemplo: Um martelo; Seis apitos amarelos.

6.0 – Recursos:

6.1.: Cada equipe poderá enviar/apresentar um limite máximo de 5 (cinco) recursos para avaliação junto à Blackout, independente do recurso ser deferido ou indeferido.

6.1.1.: Os recursos deverão sempre vir devidamente argumentados e, se possível, com provas. Tratando de provas em foto e/ou vídeo, estas devem ser entregues em um pen drive juntamente ao recurso impresso.

6.1.2.: Não serão aceitas entregas de contra-recurso.

6.2.: Até o dia 16 de julho de 2026, 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, grupo oficial no WhatsApp, ou através de reunião com os líderes de todas as equipes.

6.3.: A partir das 07h00min do dia 17 de julho de 2026, as solicitações e recursos deverão ser apresentados no QG Central somente por escrito, digitado e impresso em folha A4, e com a assinatura de ao menos um de seus líderes constantes na Ficha de Inscrição da equipe.

6.3.1.: 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 grupo oficial da Gincana no WhatsApp;

6.3.2.: 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 45 (quarenta e cinco) minutos após a execução da tarefa/lote ou divulgação da pontuação;

6.4.: Em tarefas esportivas e artísticas de cumprimento presencial e/ou pontuação classificatória, as equipes poderão solicitar revisão sem a necessidade de um recurso, apresentando diretamente aos integrantes da Blackout provas em vídeo e/ou fotos para análise. Nesse caso, a Blackout poderá dar a sua resposta de imediato aos líderes presentes, quando possível.

6.4.1.: Cabe somente a Blackout julgar se é necessário tratar a solicitação através do recurso escrito ou não.

6.5.: Após a divulgação dos resultados da gincana, a Blackout receberá solicitações e recursos em até uma hora, somente por e-mail. A Blackout responderá os referidos recursos e solicitações em um prazo máximo de cinco dias úteis, podendo, se necessário, definir uma reunião com os representantes das equipes e a contratante.

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

7.0 – Das Infrações:

7.1.: Em caso de desavenças entre as equipes participantes durante a gincana, as mesmas poderão ser punidas de acordo com a avaliação da Blackout. E se necessário, a Blackout poderá consultar a Direção da escola para esclarecimentos/debate/decisão.

7.2.: 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, poderá ser penalizado na sua pontuação ou até mesmo ser eliminada da competição.

7.3.: As equipes e seus integrantes estarão sob constante vigilância e deverão acatar todas as normas e leis vigentes no país, bem como todas as leis civis e penais.

7.4.: Caso a Blackout receba algum objeto/item, 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/item.

7.5.: 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.

7.6.: A Contratante resta à competência para julgar atos de indisciplina cometidos pelos integrantes, inscritos ou não das equipes participantes. A Contratante poderá solicitar à Blackout que tome medidas cabíveis visando a punição por determinado ato de indisciplina de uma equipe participante, sendo a decisão final tomada em conjunto com a Contratante.

8.0 - Dos Vencedores e Premiação

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

8.2.: 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.

8.3.: A divulgação da classificação das equipes será realizada no ato de encerramento da gincana, pela Blackout, no Instituto São José, no dia 18/07/2026.

8.4.: A premiação se dará nas seguintes categorias:

- 1º Lugar
- 2º Lugar
- 3º Lugar

8.5.: Toda e qualquer premiação é de inteira responsabilidade da Contratante.

8.6.: 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.

9.0 – Das Disposições Gerais:

9.1.: 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.

9.2.: Se por algum motivo a gincana não puder ser executada como planejado pela Blackout 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.

9.3.: Caso seja necessária alguma alteração no regulamento, esta somente terá validade após comunicado a todas as equipes participantes ou divulgação no site oficial.

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

9.5.: 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.

9.6.: 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.

9.7.: 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.

9.8.: Em caso de danos ao patrimônio público, ou de propriedade da escola, a equipe responsável por tais atos deve indenizar o que for danificado.

9.9.: A equipe deve dispor de no mínimo dois professores da escola, os quais devem acompanhar a equipe durante toda a gincana, prezando pela segurança, e bom andamento do evento.

9.10.: O uso de camiseta personalizada da equipe é opcional, porém, sendo obrigatório no mínimo a utilização do crachá de identificação do integrante.

9.10.1.: Nos dias 17 e 18 de julho de 2026, quando o integrante não possuir camiseta personalizada da equipe, é necessário o uso do uniforme do Instituto São José e o seu respectivo crachá da equipe.

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

Julho de 2026