

GINCANA PAE 2016.2

Programa de



Acolhimento
Estudantil



Niterói

2016

REGULAMENTO GERAL ACOLHIMENTO ESTUDANTIL 2016

TÍTULO I

DOS PRINCÍPIOS GERAIS

CAPÍTULO I

DA FINALIDADE

Art. 1º - Receber os novos estudantes da Universidade Federal Fluminense, dando-lhes boas-vindas e, ao mesmo tempo, apresentando uma proposta divertida e dinâmica de integração. Inserir os novos universitários no cenário acadêmico através da integração entre estudantes, universidade e sociedade, para realização de atividades lúdicas e sociais.

CAPÍTULO II

DA JUSTIFICATIVA

Art. 2º - O Programa de Acolhimento Estudantil – PAE, foi implantado em 2007, pela Pró-Reitoria de Assuntos Acadêmicos – PROAC, com o objetivo de receber os novos estudantes da UFF de forma calorosa, dando-lhes a oportunidade de conhecer a universidade no ato de sua matrícula. A partir de 2011, o PAE passou a ser coordenado pela Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis - PROAES e, devido às mudanças na forma de ingresso na universidade, passou a ser realizado semestralmente, durante a matrícula, em parceria com a Prograd. O formato inicial do PAE, em Niterói, era representado por uma feira de projetos, com a participação de estudantes veteranos, professores e coordenadores de curso. No interior, a programação era definida por cada pólo.

Para o 2º semestre de 2016, levando-se em consideração a realização das Olimpíadas no mês de agosto, a equipe do PAE junto à Prograd, reformulou o calendário de matrícula e o evento terá um formato mais dinâmico, na primeira semana de aulas, com

a organização de uma grande gincana de caráter lúdico e social.

CAPÍTULO III

DOS OBJETIVOS

Art. 3º - As atividades promovidas pela PROAES tem por objetivos:

- a) Realizar uma gincana como forma de promover a integração entre os calouros e o ambiente universitário;
- b) Realizar atividade de cunho social para promover a integração do universitário com a sociedade e conscientizá-lo da importância dessas ações.

CAPÍTULO IV

DA DENOMINAÇÃO

Art. 4º - O grupo de trabalho é dividido entre: os representantes estudantis de cada curso (Associações Atléticas, Diretórios e/ou Centros Acadêmicos), e a equipe organizadora formada por funcionários da PROAES que se responsabiliza em viabilizar os recursos necessários para a execução da gincana, além de montar e direcionar o evento.

A coordenação geral do projeto em toda a universidade está alocada na Coordenação de Apoio Acadêmico da PROAES.

As atividades são distribuídas da seguinte forma:

- 1) Coordenação de Apoio Acadêmico: Convocar reuniões com representantes de todos os cursos e apresentar a nova proposta do evento.
- 2) Estudantes: Os representantes de cada curso deverão preencher o formulário de participação, manifestando o interesse de fazer parte da gincana e informando os

integrantes de suas equipes. Eles terão o papel de articular os integrantes para a obtenção da pontuação da gincana.

TÍTULO II

CAPÍTULO I

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 5º - Todas as atividades e competições oficiais serão informadas e aprovadas pela coordenação da PROAES.

§ 1º A gincana será composta por um grupo de atividades nas quais será atribuída uma pontuação, a saber:

- a) Arrecadação de alimentos não perecíveis: A cada alimento será atribuída uma pontuação. Os alimentos serão doados as instituições escolhidas pelos cursos vencedores;
- b) Cabo de guerra;
- c) Corrida 100m;
- d) Corrida de saco;
- e) Corrida de ovo;
- f) Melhor torcida;
- g) Karaokê: Show de calouro e veterano, onde cada curso deverá escolher uma dupla para cantar; podendo utilizar acessórios para enfeite; a pontuação será definida automaticamente pelo sistema do karaokê. As duplas que fizerem performance poderá ganhar um ponto extra, a ser avaliado pela comissão organizadora.
- h) Caça ao tesouro: Serão espalhados pelo Campus pergaminhos com charadas que deverão ser solucionadas para encontrar outros pergaminhos que valem uma pontuação.

i) Quiz: Participação somente de calouros, representantes de cada curso. Onde serão feitas 05 (cinco) perguntas.

j) Atividade de Torcida: Membros do UFF Breakers ensinarão movimentos básicos de líderes de torcida e as equipes de torcida composta de até 10 integrantes deverão realizar as propostas

Parágrafo Único. Cada equipe representante do curso matriculado, deverá ser caracterizada por uma cor.

CAPÍTULO II

DO LOCAL, HORÁRIOS E EQUIPE DE APOIO

Art. 6º- As atividades acontecerão na região onde a UFF tem campus (Niterói, Macaé, Volta Redonda, Rio das Ostras, Santo Antônio de Pádua, Nova Friburgo, Campos dos Goytacazes, Petrópolis e Angra dos Reis) e visa atingir e beneficiar os estudantes, durante o Acolhimento Estudantil, e a comunidade, com envolvimento voluntário dos alunos nessa ação.

Art. 7º- As atividades começarão no período da manhã, à partir das 9h, sendo de responsabilidade da coordenação a divisão e horários das atividades no decorrer do dia, com previsão de término às 17h.

Parágrafo Único. Em todas as atividades, datas, horários e locais constantes nas tabelas, serão informadas e poderão sofrer alterações caso ocorra algum imprevisto.

Art. 8º- Para atingir os objetivos planejados são formadas junto à equipe do Acolhimento Estudantil, comissões de alunos que assumem a responsabilidade de mobilizar os calouros para as atividades e acompanhar a contagem da pontuação durante a gincana, além de parcerias com o comércio, prefeituras e demais apoiadores que estejam dispostos a ligarem sua imagem à identidade do evento.

CAPÍTULO III

DA TABELA DE PONTUAÇÃO

Art. 9º- Para cada objeto arrecadado terá uma pontuação específica e contagem de pontos, divididas em categorias a saber:

- a) Tabela de pontuação de alimento;
- b) Tabela de pontuação de materiais de limpeza;
- c) Tabela de pontuação de materiais de higiene pessoal.

Parágrafo Único. A contagem de pontos será realizada pela Coordenação da PROAES que cuidadosamente verificará com o voluntário responsável da equipe de cada curso.

CAPÍTULO IV

DA PREMIAÇÃO

Art. 10º- Serão premiados em primeiro, segundo e terceiro lugares com troféus, sendo mais um troféu contemplando a melhor torcida.

Parágrafo Único. Caso ocorra empate na pontuação final, o critério de desempate será a melhor torcida, o que tratará como uma importante pontuação.

CAPÍTULO V

DAS RESPONSABILIDADES

Art. 11º – A coordenação da PROAES caberá:

- a) Supervisionar permanentemente a execução das atividades do evento;
- b) Estimular a participação da comunidade acadêmica e apoio de órgãos públicos e privados, fazendo uso dos meios de divulgação ao seu alcance;

- c) Buscar e fomentar o envolvimento dos alunos dos cursos da universidade, particularmente no que se refere à participação das atividades e integração dos novos alunos;
- d) Fornecer material da competição para as disputas informadas no presente regulamento;
- e) Fornecer a premiação através de troféus;
- f) Providenciar a estrutura e equipamentos a serem utilizados na data do evento;
- g) Inscrever os cursos interessados no evento, contabilizar as arrecadações e somatório de pontos, conforme estabelecerem as Normas e Regulamentos.

TÍTULO IV

CAPÍTULO I

DAS INSCRIÇÕES

Art. 12º - Constará das Normas de cada competição disposições relativas ao registro, inscrição, número de alunos por equipe e condição de jogo.

§ 1º – Nas competições promovidas pela PROAES só serão permitidas as inscrições de alunos que estejam matriculados no curso que irá representar.

§ 2º - Será considerada inscrita no Acolhimento os que enviarem o formulário solicitando sua inscrição, contendo os dados da equipe.

§ 3º - Antes da realização da gincana, em data a ser divulgada pela organização, a comissão de cada curso deverá apresentar a identificação dos alunos que participarão de cada atividade da gincana, através de formulário a ser divulgado.

CAPÍTULO II

DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art.13º - Haverá durante o evento, uma equipe responsável e a coordenação incumbida de apreciar e averiguar as infrações cometidas durante as atividades.

Parágrafo Único - A Coordenação poderá se reunir a qualquer hora, sempre que convocada.

Art. 14º - A equipe que se retirar da competição antes do término de sua participação, será desclassificada.

Parágrafo único - Será considerada participante do Acolhimento a equipe que tiver sua inscrição devidamente aceita pela coordenação da PROAES.

Art. 15º - Todos os alunos participantes deverão estar no local do evento no horário previsto, se apresentar para as regras e o cronograma de atividades que serão informados, inclusive as pausas para alimentação.

Art. 16º - A inobservância ou descumprimento das normas deste Regulamento, assim como das Normas Especiais de cada atividade sujeitará os infratores, a não participação da atividade específica, ficando sem os pontos.

Art. 17º - As dinâmicas terão seu início no horário fixado pela coordenação, sendo considerada perdedora, por ausência, a equipe ou aluno que não estiver apto a disputar e dentro do local informado, respeitados os prazos específicos estabelecidos para cada modalidade.

§ 1º - Não poderão ser alegados, para justificar o atraso, mau tempo, trânsito e dificuldades em localizar o local da competição;

TÍTULO V

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 19º - Para participação nas atividades promovidas pela PROAES no Acolhimento Estudantil, é indispensável que seja respondido o formulário de inscrição, informando a equipe responsável e informações de contato. As inscrições deverão ser realizadas no prazo de 07 à 14 de julho de 2016.

Art. 20º - O aluno devidamente inscrito no Acolhimento Estudantil não poderá representar outro curso a não ser o que esteja matriculado.

Art. 21º - Toda a equipe deverá ser composta por no mínimo 7 (sete) calouros distintos participando nas atividades. Sendo obrigatório ter no mínimo 2 (dois) em cabo de guerra e caça ao tesouro e 1 (um) em corrida de saco e corrida de ovo.

Art. 22º - Não será permitida a entrada e permanência de bebidas alcoólicas durante as atividades no campus.

Art. 23º - O procedimento das dinâmicas e todos os demais assuntos específicos constarão das Normas Especiais de cada competição.

Art. 24º - A coordenação expedirá as instruções que se fizerem necessárias à boa e fiel execução deste regulamento.

Art. 25º - Em todo o evento deverá ser respeitado o regulamento geral e específico de cada categoria e assim ser seguida.

TABELA DE PONTUAÇÃO DAS MODALIDADES

Atividade	Pontuação
Arrecadação de alimentos	Pontuação por alimento
Cabo de guerra	300 pts
Caça ao tesouro	100 pts cada charada
Corrida	200 pts
Corrida com colher e ovo	200 pts
Corrida de saco	200 pts
Karaokê	Nota do karaokê + 100 pts de avaliação de performance
Quiz	100 pts cada pergunta
Atividade de Torcida (UFF Breakers)	200 pts por participação

Tabela de pontuação de alimentos

Tipo	Pontuação
Achocolatado	30
Açúcar	40
Amido de milho	10
Arroz 1kg	50
Aveia	20
Azeite	10
Bebida de soja	30
Biscoito doce	10
Biscoito salgado	10
Café 500g.	50
Creme de leite	10
Ervilha em grão	20
Ervilha em conserva	10

Extrato de tomate	30
Farinha de mandioca 1kg.	40
Farinha de rosca 500g.	20
Farinha de trigo 1kg.	20
Feijão 1kg.	50
Fubá 1kg.	20
Leite condensado	10
Leite em pó 500g.	50
Leite 1L.	40
Lentilha	20
Macarrão 1kg.	40
Macarrão instantâneo	20
Milho em conserva	10
Mistura para bolo	10
Óleo	50
Sal	10
Salsicha em lata	10
Sardinha em lata	10
Suco de caixa	20
Vinagre	10

Tabela de pontuação de materiais de higiene pessoal

Tipo	Pontuação
Absorvente externo	50
Absorvente interno	40
Algodão	20
Antiséptico bucal	30
Band-Aid	20

Barbeador descartável	20
Condicionador	30
Cotonete	20
Creme dental	30
Desodorante	20
Escova de cabelo	20
Escova dental	20
Esparadrapo	20
Esponja de banho	10
Fio dental	20
Fralda descartável infantil	50
Lenço umedecido	30
Papel higiênico 4 rolos	30
Pente	10
Sabonete	20
Sabonete líquido	20
Shampoo	30

Tabela de pontuação de materiais de limpeza

Tipo	Pontuação
Água sanitária	20
Álcool em gel	20
Álcool líquido	30
Alvejante	30

Amaciante	40
Balde	10
Desinfetante	20
Detergente	20
Guardanapo	20
Limpa vidros	10
Lixeira	10
Lustra móveis	10
Pá	10
Pano de chão	10
Rodo	10
Sabão de coco	20
Sabão em barra	20
Sabão em pó	50
Sabão líquido	50
Sabão pastoso	20
Vassoura	20

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE CORRIDA DE SACO

Art 1º- As disputas serão mistas (masculino e feminino).

Art 2º- Cada curso poderá inscrever até 3 atletas podendo estes serem substituídos antes do início da prova.

§ 1º Dos 3 (três) inscritos, 2 (dois) realizarão a prova, sendo 1 (um) indo e outro voltando;

§ 2º Sendo obrigatório que pelo menos um deles seja calouro.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE CORRIDA DO OVO

Art 1º- As disputas serão mistas (masculino e feminino).

Art 2º- Cada curso poderá inscrever até 3 atletas podendo estes serem substituídos no dia da prova se for necessário.

§ 1º Dos 3 (três) inscritos, 2 (dois) realizarão a prova, sendo 1 (um) indo e outro voltando;

§ 2º Sendo obrigatório que pelo menos um deles seja calouro.

DA FORMA DE DISPUTA

Art 3º- Os atletas estarão alinhados lado a lado no início da prova onde irão percorrer uma distancia de X metros (a ser definido), caso o ovo caia da colher o atleta deverá retornar ao ponto de partida.

Art 4º- Os atletas na hora da prova deverão estar com as mãos para trás, sem encostar na colher, caso encoste na colher ou no ovo estará desclassificado.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE CORRIDA DE 100 METROS

Art 1º - As disputas serão na categoria masculino e feminino, cabendo a ambas seguirem o mesmo regulamento.

Art 2º - Cada curso poderá inscrever até 3 atletas podendo estes serem substituídos no dia da competição antes do seu início.

DA FORMA DE DISPUTA

Art 1º - O atleta deverá correr com tênis.

Art 2º - Os atletas estarão alinhados lado a lado no início da prova onde irão percorrer uma distância de 100 metros.

Art 3º - Os confrontos serão definidos por meio de sorteio, realizado previamente.

Art 4º - Será declarada vencedora, a equipe que conseguir cruzar a linha de chegada primeiro.

QUIZ

Participação somente de calouros, representantes de cada curso. Onde serão feitas 05 (cinco) perguntas em que os acertos resultarão em pontos detalhado na tabela.

ATIVIDADE DE TORCIDA (UFF BREAKERS)

Membros do UFF Breakers ensinarão movimentos básicos de líderes de torcida e as equipes de torcida composta de até 10 integrantes deverão realizar as propostas, onde os cursos que participarem, serão pontuados segundo detalhado na tabela.

KARAOKÊ

Show de calouro e veterano, onde cada curso deverá escolher uma dupla para cantar; podendo utilizar acessórios para enfeite; a pontuação será definida automaticamente pelo sistema do karaokê. As duplas que fizerem performance poderá ganhar um ponto extra, a ser avaliado pela comissão organizadora.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DA MODALIDADE CABO DE GUERRA

Art. 1º - A competição de Cabo de Guerra será disputada conforme o disposto neste Regulamento e pelo Regulamento Geral.

Art. 2º A competição será disputado em forma de eliminatória simples (perde sai).

Art. 3º - Cada curso poderá inscrever até 08 (oito) atletas, sendo:

§ 1º - Número mínimo para se iniciar o jogo são de 5 (cinco) atletas, menos será considerada perdedora por "W x O".

§ 2º - Número máximo para iniciar o jogo são de 06 (seis) atletas.

§ 3º - O atleta só poderá participar por uma equipe.

Art. 4º - Os atletas deverão apresentar-se no local do evento com 15 (quinze) minutos de antecedência devidamente uniformizados.

§ 1º Não sendo permitido o uso de luvas ou qualquer outro equipamento sobressalente.

A CORDA A SER UTILIZADA TERÁ AS SEGUINTEES ESPECIFICAÇÕES

Art. 5º - Terá o comprimento de vinte (20) metros havendo 03 (três) marcações no centro da corda: uma central e uma para cada adversário, estando, equidistantes entre si.

INSTRUÇÕES A SEREM SEGUIDAS ANTES DAS DISPUTAS

Art. 6º - Disputas:

§ 1º - Posicionar seus atletas no seu campo de disputa do lado da corda.

§ 2º - Ao comando da arbitragem as equipes devem tencionar a corda sem exercer força excessiva,

§ 3º - Não será permitido dar nós na corda, com exceção do último atleta disposto na corda, que poderá amarrar a mesma ao redor de sua cintura;

§ 4º - Estando as equipes devidamente posicionadas será dado o sinal de partida através de um sinal apito.

Obs: A equipe que “queimar”, ou seja, tracionar a corda antes do sinal de partida será punida com “Cartão amarelo”, se a mesma equipe tornar a repetir a infração, a ela deverá excluir 01 (um) atleta de sua equipe, e assim sucessivamente, caso a infração se repita.

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 7º

§ 1º - Os confrontos serão definidos por meio de sorteio, realizado previamente.

§ 2º - Será declarada vencedora a equipe que conseguir trazer a fita do adversário para o seu lado da quadra.

Art. 8º - As equipes deverão ser compostas por no máximo 6 (seis) atletas durante a queda, porém poderão ser inscritos até 8 (oito) componentes em cada equipe, podendo haver substituições ilimitadas entre a realização das quedas, desde que os atletas estejam na relação de inscrição.

Art. 9º - A(s) equipe(s) que utilizar (em) atleta(s) comprovadamente irregular(es) serão eliminadas automaticamente da competição.

DA ARBITRAGEM

Art. 10º - Os árbitros serão designados pela Comissão Organizadora, não podendo, em hipótese alguma, haver recusa ou rejeição por parte dos atletas/equipes participantes.