



EDITAL REGULAMENTAR DA XV GINCANA DA FASOFT

1. Objetivos

- 1.1. A XV Gincana da Fasoft é uma iniciativa da Faculdade de Engenharia de Software (Fasoft) com os seguintes objetivos:
 - a. Estimular o trabalho em equipe.
 - b. Aproximar os acadêmicos da Fasoft estimulando a socialização e integração do grupo.
 - c. Estimular a criatividade e a percepção através de atividades fora do padrão de sala de aula
- 1.2. O presente edital tem como objetivo estabelecer as normas para o evento acima, assim como definir os requisitos para participação e inscrição do evento.
- 1.3. As **normas complementares** ao evento, que fazem parte integrante deste edital para todos os fins, será divulgada no mural da Fasoft até a data de início das inscrições.

2. Modalidade

- 2.1. A XV Gincana será realizada na modalidade de provas em equipe.
- 2.2. As provas serão pré-estabelecidas e divulgadas antecipadamente às equipes.

3. Elegibilidade

- 3.1. A participação no evento será, obrigatoriamente, em grupo conforme as normas apresentadas neste regulamento.
- 3.2. É permitida a participação de equipes com 10 (dez) componentes, formadas por alunos regularmente matriculados em qualquer período na Faculdade de Engenharia de Software.
- 3.3. Todos os membros da equipe deverão fazer a inscrição na XV Gincana.

4. Inscrições

- 4.1. As inscrições individuais para os discentes da Fasoft serão abertas dia **29/04/2024** e serão encerradas no dia **20/05/2024**.
- 4.2. As inscrições individuais devem ser realizadas na diretoria da Fasoft, informando os membros da equipe, em formulário próprio.
- 4.3. Após a inscrição, não será permitida a troca de integrantes das equipes.
- 4.4. A confirmação da inscrição deverá ser feita impreterivelmente até dia **20/05/2024, às 22h** na sala da direção da Fasoft.

5. Provas



- 5.1. As provas acontecerão no dia **24/05/2024**, com exceção da arrecadação que iniciará **09/05/2024 até 17/05/2024**.
- 5.2. As provas serão realizadas no Bloco IV.
- 5.3. A equipe que se apresentar incompleta até o horário de início das provas **não poderá participar dessa prova**, entretanto, haverá uma tolerância máxima especificada em cada prova para que a equipe apresente o número mínimo de participantes exigido e, assim, inicie a prova, caso contrário, será desclassificada daquela prova.
- 5.4. A preparação das provas caberá a uma equipe de organização composta por professores e acadêmicos da Fasoft.
- 5.5. As provas serão divididas da seguinte forma:

Nome da prova: Prova Beneficente: Ajude o Rio Grande do Sul!

Início: Imediatamente, a partir de 09/05/2024 até 17/05/2024.

Local: Sala da direção de Engenharia de Software , Bloco IV.

Descrição: A prova tem como objetivo arrecadar itens para serem doados para os afetados pela enchente no Rio Grande do Sul. A escolha do direcionamento da arrecadação se deu pela gravidade da situação em que os moradores das cidades afetadas pelas chuvas intensas no início do mês de maio se encontram. A classificação se dará pelo somatório das pontuações de cada item. Caso ocorra empate no somatório das pontuações , o desempate se dará pela equipe que tiver a quantidade maior de itens entregues. A entrega deve ser feita na sala da direção.

Quantidade de participantes: Todos os participantes por equipe.

Itens e Pontuações:

1. **Colchões:** 150 pontos por UNIDADE.
2. **Cobertores:** 100 pontos por unidade.
3. **Alimentos não perecíveis**
 - **Arroz, açúcar (5kg):** 20 pontos por UNIDADE.
 - **Feijão, arroz, açúcar (1kg), leite em pó:** 15 pontos por UNIDADE.
 - **Macarrão, enlatados (sardinha, milho, ervilha, etc), sal, óleo de cozinha:** 10 pontos por UNIDADE.
4. **Roupas, agasalhos e calçados**
 - **Agasalhos e calçados:** 30 pontos por PAR/UNIDADE.
 - **Roupas:** 20 pontos por UNIDADE.
5. **Itens de higiene pessoal**
 - **Fraldas descartáveis:** 40 pontos por UNIDADE.
 - **Papel higiênico (12 ou mais rolos):** 15 pontos por UNIDADE.



- **Sabonete, pasta e escova de dentes, absorventes íntimos:** 10 pontos por UNIDADE.

6. **Itens de Limpeza:** 10 pontos por UNIDADE.

- Detergente, sabão em barra, desinfetante, água sanitária.

7. **Garrafas de água mineral:** 10 pontos por UNIDADE.

"O Rio Grande do Sul enfrenta enchentes devastadoras e sua ajuda é essencial para apoiar as famílias afetadas."

Obs: Colchões, cobertores, roupas, agasalhos e calçados devem estar em bom estado. Os demais itens devem ser lacrados.

Distribuição dos pontos: A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com *primeira* colocação 200 (duzentos) pontos, para a equipe com *segunda* colocação 140 (cento e quarenta) pontos, para a equipe com *terceira* colocação 90 (noventa) pontos, para as demais colocações 35 (trinta e cinco) pontos. Caso haja empate, haverá uma rodada de mata a mata entre um competidor de cada equipe disputando contra um competidor da outra equipe para o desempate.

Nome da prova: Just Dance (Xbox 360).

Início: 19h15min (dezenove horas e quinze minutos), com tolerância máxima, de 15 (quinze) minutos.

Local: Sala 06, Bloco IV.

Descrição: A prova será realizada por 2 participantes de cada equipe, eles irão executar a prova, juntos, em dupla, sendo a escolha das músicas aleatória, feita no dia. A pontuação dos participantes da mesma equipe serão somadas e a equipe que obtiver a maior pontuação na prova segue para a próxima etapa para disputar, da mesma forma, com outros classificados, até se obter o campeão.

Quantidade de participantes: 2 (dois) participantes por equipe.

Distribuição dos pontos: A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com *primeira* colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com *segunda* colocação 70 (setenta) pontos, para a equipe com *terceira* colocação 50 (cinquenta) pontos, para as demais colocações 35 (trinta e cinco) pontos. Caso haja empate, haverá uma rodada de mata a mata entre um competidor de cada equipe disputando contra um competidor da outra equipe para o desempate.

Nome da prova: Corrida de Sacos.

Início: 19h15min (dezenove horas e quinze minutos), com tolerância máxima, de 15 (quinze) minutos.

Local: Pátio, Bloco IV.

Requisito(s): Cada participante deve levar seu saco.



Descrição: A prova será uma competição de corrida usando sacos. A prova se inicia com um participante efetuando o percurso demarcado, ao cruzar a linha o outro participante volta refazendo o mesmo percurso. Serão feitas 2 (duas) rodadas. Primeira etapa será em rodadas (eliminatórias), consiste na execução da prova no percurso demarcado para eliminação das 5 (cinco) últimas colocações. Segunda rodada (classificatória), consiste na execução da prova no percurso demarcado para classificação do primeiro, segundo e terceiro lugar. As demais regras serão apresentadas antes do início da prova.

Quantidade de participantes: 2 (dois) participantes por equipe.

Distribuição dos pontos: A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com *primeira* colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com *segunda* colocação 70 (setenta) pontos, para a equipe com *terceira* colocação 50 (cinquenta) pontos, para as demais colocações 35 (trinta e cinco) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

Nome da prova: Truco.

Início: 19h15min (dezenove horas e quinze minutos), com tolerância máxima, de 15 (quinze) minutos.

Local: Sala 04, Bloco IV.

Descrição: A prova será realizada em duplas, no modo Mata-Mata, quem fizer doze pontos [tentos] primeiro vence a partida e passa para a próxima fase. As demais regras sobre tempo e rodadas serão apresentadas antes do início da prova, organizadas pelos professores da comissão e não caberão alterações das mesmas.

Quantidade de participantes: 2 (dois) participantes por equipe.

Distribuição dos pontos: A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com *primeira* colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com *segunda* colocação 70 (setenta) pontos, para a equipe com *terceira* colocação 50 (cinquenta) pontos, para as demais colocações 35 (trinta e cinco) pontos. Caso ocorra empate haverá uma rodada extra para desempate.

Nome da prova: Mortal Kombat.

Início: 19h15min (dezenove horas e quinze minutos), com tolerância máxima, de 15 (quinze) minutos.

Local: Sala 07, Bloco IV.

Descrição: A prova consistirá em partidas de mortal kombat de até 3 Rounds, com 1 participante de cada equipe, aquele que vencer a partida segue para a próxima etapa para disputa modo Mata-Mata, da mesma forma, com outros classificados, até se obter o campeão.

Quantidade de participantes: Apenas 1 (um) participantes por equipe.



Distribuição dos pontos: A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com *primeira* colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com *segunda* colocação 70 (setenta) pontos, para a equipe com *terceira* colocação 50 (cinquenta) pontos, para as demais colocações 35 (trinta e cinco) pontos. Caso ocorra empate haverá uma rodada extra para desempate.

Nome da prova: Corrida do ovo.

Início: 19h15min (dezenove horas e quinze minutos), com tolerância máxima, de 15 (quinze) minutos.

Local: Pátio, Bloco IV.

Descrição: A prova consistirá nos participantes percorrerem um trajeto de ida e volta levando na boca uma colher com um ovo na ponta. O participante que deixar o ovo cair da colher está automaticamente fora da prova. A classificação se dará por meio da conclusão do percurso e pela ordem ao cruzar a linha de chegada. Caso ocorra empate, será feita uma rodada extra para desempate.

Quantidade de participantes: Apenas 1 (um) participantes por equipe.

Distribuição dos pontos: A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com *primeira* colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com *segunda* colocação 70 (setenta) pontos, para a equipe com *terceira* colocação 50 (cinquenta) pontos, para as demais colocações 35 (trinta e cinco) pontos. Caso ocorra empate haverá uma rodada extra para desempate.

Nome da prova: Estoure a bexiga.

Início: 19h15min (dezenove horas e quinze minutos), com tolerância máxima, de 15 (quinze) minutos.

Local: Pátio, Bloco IV.

Descrição: Cada participante do jogo deverá ter uma bexiga amarrada a cada pé. O objetivo é estourar a bexiga dos adversários e proteger a sua. O participante que tiver as suas duas bexigas estouradas, deve se retirar da prova. Ganha a equipe que conseguir manter ao menos uma bexiga no final do jogo.

Quantidade de participantes: Apenas 1 (um) participantes por equipe.

Distribuição dos pontos: A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com *primeira* colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com *segunda* colocação 70 (setenta) pontos, para a equipe com *terceira* colocação 50 (cinquenta) pontos, para as demais colocações 35 (trinta e cinco) pontos. Caso ocorra empate haverá uma rodada extra para desempate.

Prova Surpresa

Início: 19h15min (dezenove horas e quinze minutos), com tolerância máxima, de 15 (quinze) minutos.

Local: Bloco IV.



Descrição: Todas as regras serão apresentadas antes do início da prova pela comissão organizadora e não caberão alterações das mesmas.

Quantidade de participantes: Apenas 1 (um) participantes por equipe.

Distribuição dos pontos: A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com *primeira* colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com *segunda* colocação 70 (setenta) pontos, para a equipe com *terceira* colocação 50 (cinquenta) pontos, para as demais colocações 35 (trinta e cinco) pontos. Caso ocorra empate haverá uma rodada extra para desempate.

6. Classificação

- 6.1. As equipes serão classificadas pelo maior somatório de pontos obtidos nas provas.
- 6.2. No caso de empate, a classificação ocorrerá pela maior nota obtida na prova Beneficente.
 - 6.2.1. Caso persista o empate, a classificação será pela maior nota obtida na prova Just Dance.
 - 6.2.2. Caso persista o empate, a classificação será pela maior nota obtida na prova do Mortal Kombat.
 - 6.2.3. Caso ainda persista o empate será avaliada a maior nota obtida na prova da Truco.
- 6.3. A divulgação dos resultados finais ocorrerá no dia 29/05/2024 (quarta-feira), presencialmente no Bloco IV.

7. Desclassificação

- 7.1. Aquelas equipes, ou aquele participante, que forem pegadas utilizando-se de meios ilícitos para realização das provas ou mesmo das inscrições serão automaticamente desclassificadas sem direito a bonificação.
- 7.2. Durante todas as provas não serão tolerados comportamentos antidesportivos, gozações, comemorações exageradas ou qualquer tipo de provocação. Nos casos citados, e quando o fiscal de jogo perceber qualquer tipo de comportamento indevido, o jogador será advertido e, na reincidência, será desclassificado e não poderá continuar na prova em que ocorreu o fato.
- 7.3. A equipe que não participar de nenhuma prova estará automaticamente desclassificada da competição sem direito a bonificação.

8. Da premiação

- 8.1. Os participantes da Gincana da Fasoft que efetivamente participarem do evento, ou seja, de **todas as provas**, serão bonificados com ponto extra, de acordo com sua classificação final na gincana, conforme as regras apresentadas na **seção 9**.
- 8.2. Será entregue, posteriormente, prêmio para a equipe vencedora.

9. Regras para bonificação



- 9.1. A pontuação concedida aos integrantes das equipes, será conferida seguindo as seguintes regras:
 - 9.1.1. Cada participante da equipe classificada no primeiro lugar da competição será bonificado com 2,0 (dois) pontos extras.
 - 9.1.2. A equipe classificada no segundo lugar da competição será bonificada com 1,5 (um e meio) pontos extras.
 - 9.1.3. A equipe classificada no terceiro lugar da competição será bonificada com 1,0 (um) ponto extra.
 - 9.1.4. As demais classificações serão bonificadas com 0,5 (meio) ponto.
 - 9.2. Os pontos extras poderão ser atribuídos na nota da 3ª (terceira) avaliação de disciplina.
 - 9.3. Os pontos recebidos poderão ser distribuídos entre as disciplinas que o participante esteja matriculado, exceto as do item 10.1.
 - 9.4. Os pontos poderão ser divididos em mínimo de 0,5 (zero vírgula cinco) ponto.
 - 9.5. O somatório dos pontos em uma mesma disciplina deverá obedecer o **limite máximo** de 1,0 (um vírgula zero) ponto. Alunos que distribuírem um total maior que 1,0 ponto em uma mesma disciplina perderão o valor excedente de bônus.
 - 9.6. A distribuição dos pontos extras recebidos durante a XV Gincana Fasoft (itens 9.1.1 ao 9.1.4) ocorrerá a partir do dia 30/05/2024 (quinta-feira) até o dia 07/06/2022 (sexta-feira), em formulário disponível na secretaria da direção da Fasoft.
 - 9.7. O aluno ou equipe que não distribuir os pontos extras obtidos dentro do prazo estipulado perderá o direito aos mesmos.
 - 9.8. Não será permitida a troca de pontos entre as disciplinas após a distribuição dos mesmos.
- 10. Disciplinas Elegíveis**
- 10.1. Não será permitida a atribuição de bônus nas seguintes disciplinas:
 - a. Trabalho Final de Curso I;
 - b. Trabalho Final de Curso II;
 - c. Estágio Supervisionado;
 - d. Disciplinas do Núcleo de Disciplinas Comuns.
 - 10.2. Os pontos extras recebidos pela participação do evento, descritos nos itens 9.1.1 ao 9.1.4 deste edital, poderão ser distribuídos em qualquer disciplina que o participante esteja matriculado no período vigente desta, exceto as disciplinas especificadas no item 10.1.
- 11. Disposições Gerais**
- 11.1. Os participantes, ao inscreverem-se na competição, concordam explicitamente e implicitamente com as regras estabelecidas constantes neste edital.



- 11.2. As bancas julgadoras serão compostas de professores e alunos da Fasoft, e outros professores que venham a ser convidados pela organização.
- 11.3. A Comissão Organizadora terá a última palavra sobre a interpretação deste regulamento e sobre a decisão de casos omissos.

Rio Verde 09 de Maio de 2024