



XII SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA

DO IFSC CÂMPUS SÃO MIGUEL DO OESTE

Ciências Básicas para o desenvolvimento sustentável

REGULAMENTO DA GINCANA DA XII SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO IFSC-SMO

A XII Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (XI SNCT) do IFSC, câmpus São Miguel do Oeste, acontecerá de **16 a 20 de outubro de 2023** e tem como meta a popularização da Ciência, a promoção do intercâmbio de ideias entre a comunidade acadêmica e a sociedade e o fortalecimento da pesquisa, extensão e ensino no IFSC. O tema deste ano é: **Ciências básicas para o desenvolvimento sustentável**.

1. OBJETIVO GERAL

A gincana da XII Semana Nacional de Ciência e Tecnologia tem por objetivo estimular a troca de conhecimento científico entre os cursos.

2. COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Poderão participar da Gincana da XII SNCT estudantes dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio em Agropecuária, Alimentos e Eletromecânica do Câmpus São Miguel do Oeste.

Cada equipe deverá ser constituída pelo número total de estudantes com matrícula ativa na turma a qual pertencem.

3. INSCRIÇÃO

A inscrição da equipe será efetuada por meio do preenchimento do formulário disponível no Apêndice 1 e deverá ser entregue a um dos membros da comissão organizadora da gincana até o fim do dia **17/10/2023**.

3.1 A ficha de inscrição deverá ser preenchida corretamente contendo:

- Nome da equipe;
- Nome do Líder e Vice-líder;
- Nome dos Participantes;
- Turma e curso da equipe;

- É recomendável que todos os alunos da turma participem das atividades da gincana, seja como competidores, seja como torcida.

3.2 Cada equipe elegerá um líder e um vice-líder que serão os responsáveis por representá-la.

4. COMISSÃO ORGANIZADORA

A Comissão Organizadora da Gincana da XI SNCT do IFSC - SMO é formada pelos seguintes servidores:

- Diego Marlon de Castro
- Douglas Antonio Rogeri
- Maria Lucia de Souza
- Jean Monteiro de Pinho
- Bruno Estuqui Schlichting
- Evandro Luiz da Cunha
- Juciane Ferigolo Parcianello
- Fernanda Broch Stadler
- Helen Angelica Modrak

5. ATIVIDADES E PONTUAÇÃO

As competições serão as seguintes:

- corrida do saco;
- corrida do ovo;
- embaixadinha;
- lance livre;
- desfile temático (representação de um/a cientista e apresentação de sua descoberta científica);
- lançamento do avião de papel;
- cabo de guerra;
- quiz científico;
- torcida.

Todos os confrontos serão definidos por meio de sorteio. Para tanto, será utilizado um globo de bingo em que cada equipe será representada por um número, conforme a descrição abaixo:

1 - 1º ano de Agropecuária

2 - 2º ano de Agropecuária

3 - 3º ano de Agropecuária

4 - 1º ano de Alimentos

5 - 2º ano de Alimentos

6 - 3º ano de Alimentos

7 - 1º ano de Eletromecânica

8 - 2º ano de Eletromecânica

9 - 3º ano de Eletromecânica

A ordem de apresentação das equipes também será determinada pelo sorteio.

Cada equipe receberá, também por sorteio, uma cor, que deverá ser usada na vestimenta e caracterização da equipe e de sua respectiva torcida. As cores das equipes serão: verde, amarelo, azul, vermelho, roxo, marrom, laranja, rosa e preto.

O sorteio para a definição da cor de cada equipe será feito no dia **11/10/2023** às 15h10min no hall de entrada do IFSC.

Atividade 01 - Lance Livre na tabela de basquete

Na primeira rodada da competição cada competidor terá direito a cinco arremessos, sendo a ordem dos arremessos de acordo com o sorteio.

Os participantes que não acertarem nenhum arremesso na primeira rodada estarão automaticamente desclassificados.

Os participantes serão ranqueados de acordo com o número de acertos na primeira rodada. Em caso de participantes empatados os desempates serão realizados mediante confronto direto entre as equipes com mesmo número de acertos. Neste confronto direto cada participante terá direito a um arremesso por rodada. As rodadas ocorreram de forma sucessiva até que os desempates sejam realizados.

Uma vez que os participantes não estiverem competindo pelas três primeiras colocações serão desclassificados da modalidade não tendo mais direito a desempates.

O lance ocorre seguindo a regra na altura e distância padrão do lance livre do basquetebol.

Questões não abordadas por este regulamento serão resolvidas pelos organizadores da gincana, que têm total autonomia para deliberar sobre tais questões.

Os participantes devem demonstrar esportividade e respeito durante a competição. Comportamento antidesportivo pode resultar em penalidades.

Haverá pontuação do primeiro ao terceiro colocado.

1º Colocado - 30 pontos

2º Colocado - 20 pontos

3º Colocado - 10 pontos

Atividade 2 - Corrida de saco: Um competidor de cada equipe irá correr, dentro de um saco, uma

distância **X** indicada no dia da competição. A ordem de chegada no ponto final da corrida determinará a colocação de cada competidor na prova.

O competidor precisa segurar o saco com as duas mãos. Quem não obedecer a esta regra será eliminado e o grupo receberá pontuação ZERO nessa modalidade.

Se o competidor cair durante a corrida, deve levantar, do ponto onde caiu, e seguir correndo.

A chegada será filmada para evitar quaisquer dúvidas na ordem da chegada.

Questões não abordadas por este regulamento serão resolvidas pelos organizadores da gincana, que têm total autonomia para deliberar sobre tais questões.

Os participantes devem demonstrar esportividade e respeito durante a competição. Comportamento antidesportivo pode resultar em penalidades.

Haverá pontuação do primeiro ao terceiro colocado.

1º Colocado - 30 pontos

2º Colocado - 20 pontos

3º Colocado - 10 pontos

Atividade 3 - Corrida do ovo: semelhante à corrida do saco, os competidores terão que correr segurando uma colher na boca com um ovo. A ordem de chegada no ponto final da corrida determinará a colocação de cada competidor na prova.

Se o ovo cair da colher em qualquer parte do trajeto estabelecido, o(a) competidor(a) terá a pontuação zerada.

Se o competidor segurar ou tocar a colher com a mão ou com qualquer outro objeto, será eliminado da corrida e terá a sua pontuação zerada.

Os ovos serão cozidos e fornecidos no momento da competição, bem como será fornecida a colher para cada participante.

Haverá pontuação do primeiro ao terceiro colocado.

1º Colocado - 30 pontos

2º Colocado - 20 pontos

3º Colocado - 10 pontos

Questões não abordadas por este regulamento serão resolvidas pelos organizadores da gincana, que têm total autonomia para deliberar sobre tais questões.

Os participantes devem demonstrar esportividade e respeito durante a competição. Comportamento antidesportivo pode resultar em penalidades.

Atividade 4 - Lançamento de Avião de Papel:

A forma e geometria do avião é livre, contanto que remeta visualmente a um avião de papel, entretanto seu peso está limitado a no máximo 10 gramas, com tolerância de 0,5 g para mais (equivalente a duas folhas de papel A4). O avião deverá ser construído exclusivamente com folhas padrão A4, podendo ser utilizada cola para fixação, a critério da equipe.

A competição de lançamento será realizada dentro da quadra poliesportiva do ginásio no sentido longitudinal a partir da área demarcada para lançamento. Cada avião será lançado individualmente na sequência de numeração das turmas. Para a medição da distância percorrida pelo avião será considerada a menor distância horizontal entre a linha limite de lançamento e o avião, considerando o ponto dele que ficar mais próximo da linha de lançamento.

Em caso do avião colidir com a lateral do ginásio (tela), o ponto a ser considerado é o ponto onde o avião irá parar. Caso o avião passe pela tela, o ponto a ser considerado é onde ele saiu pela tela. Em casos onde o avião colidir com o teto, suportes, lâmpadas, final do ginásio, vale o ponto onde o avião parar. Caso o avião fique preso em algum desses suportes, o valor considerado será o ponto vertical logo abaixo de onde ele parar.

Questões não abordadas por este regulamento serão resolvidas pelos organizadores da gincana, que têm total autonomia para deliberar sobre tais questões.

Os participantes devem demonstrar esportividade e respeito durante a competição. Comportamento antidesportivo pode resultar em penalidades.

Haverá pontuação do primeiro ao quarto colocado.

1º Colocado - 30 pontos

2º Colocado - 20 pontos

3º Colocado - 10 pontos

4º Colocado - 5 pontos

Atividade 5 - Cabo de guerra:

A competição de cabo de guerra é um evento esportivo emocionante que exige força, trabalho em equipe e estratégia. O objetivo principal é puxar a equipe adversária para além de uma linha de demarcação no chão, de modo que sua equipe seja declarada vencedora.

Cada equipe deve consistir de um número igual de 8 participantes. Os confrontos serão no formato de copa e definidos por sorteio. A turma que ficar no copo em alguma modalidade não poderá ficar no copo em outra.

O instrumento do cabo de guerra será uma corda resistente e segura, de aproximadamente 10 a 15 metros de comprimento, com uma marcação central para indicar o ponto de puxada. A competição

será no ginásio, com uma linha de demarcação clara no centro para dividir as equipes. Haverá um árbitro para supervisionar a competição e garantir que as regras sejam seguidas. É permitida a utilização de luvas ou outros acessórios para proteção das mãos.

Regras Básicas

- As equipes devem ficar em lados opostos da linha de demarcação, segurando a corda.
- No comando do juiz, as equipes começarão a puxar a corda.
- O objetivo é puxar a corda na direção da sua equipe, fazendo com que a equipe adversária cruze a linha de demarcação.
- A equipe que conseguir puxar a equipe adversária para além da linha de demarcação é declarada vencedora.
- Cada equipe terá direito a dois competidores reserva para substituição em caso de lesões. As substituições só poderão ser realizadas nos intervalos entre os confrontos.
- É proibido enrolar a corda em qualquer parte do corpo.

Questões não abordadas por este regulamento serão resolvidas pelos organizadores da gincana, que têm total autonomia para deliberar sobre tais questões.

Os participantes devem demonstrar esportividade e respeito durante a competição. Comportamento antidesportivo pode resultar em penalidades.

Haverá pontuação do primeiro ao terceiro colocado.

1º Colocado - 30 pontos

2º Colocado - 20 pontos

3º Colocado - 10 pontos

Atividade 06 - Embaixadinha

- Cada equipe irá escolher um competidor para participar da atividade.
- Todos os participantes irão realizar as embaixadinhas ao mesmo tempo, em espaço previamente delimitado para cada competidor.
- Após o sinal do juiz, os competidores iniciarão a prova, sendo os vencedores aqueles que permanecerem mais tempo fazendo embaixadinhas. Cada competidor será fiscalizado por um membro da equipe organizadora, os quais terão em mãos cronômetros para marcar o tempo.
- Para iniciar a prova, os competidores irão segurar a bola com as mãos. Ao sinal do juiz, todos deverão soltar a bola e iniciar as embaixadinhas.
- A bola deve permanecer em movimento o tempo todo, não podendo ficar parada nas costas, pescoço, sobre o pé, ou qualquer outra parte do corpo.
- O cronômetro será paralisado quando a bola tocar a quadra, ficar imobilizada em alguma parte do corpo ou quando a bola sair do espaço delimitado.

- O tempo máximo da prova será de 15 minutos. Se ao findar esse tempo ainda tiver competidores desenvolvendo a prova, a mesma será encerrada e os competidores remanescentes receberão a mesma pontuação, equivalente ao 1º lugar.
- Em situação de empate, em que os competidores apresentarem o mesmo tempo, caso estes estejam disputando as três primeiras colocações, uma rodada adicional será feita para o desempate.
- A competição será filmada para esclarecer eventuais dúvidas relacionadas ao cumprimento das regras.
- Os competidores não poderão dar chutes na bola ao final de sua prova. Se a comissão organizadora perceber que houve chute intencional de modo a prejudicar os outros competidores, esta tem autonomia para punir a equipe, inclusive com perda de pontos.
- Questões não abordadas por este regulamento serão resolvidas pelos organizadores da gincana, que têm total autonomia para deliberar sobre tais questões.
- Os participantes devem demonstrar esportividade e respeito durante a competição. Comportamento antidesportivo pode resultar em penalidades.

Haverá pontuação do primeiro ao terceiro colocado.

1º Colocado - 30 pontos

2º Colocado - 20 pontos

3º Colocado - 10 pontos

Atividade 7 - Quiz científico: o quiz científico será dividido em duas fases (etapas I e II).

Etapa I – Tribuna Científica

- Nesta atividade, dez participantes de cada equipe serão escolhidos, a critério da própria equipe, para participar da competição.
- Os participantes de cada equipe ficarão posicionados em frente a cabines, as quais estarão dispostas de maneira equidistante entre os grupos, para responder a doze (12) questões de múltipla escolha. As questões, todas elas objetivas, serão projetadas em tela e lidas pelo apresentador.
- Em cada cabine haverá folhas A4 e canetão, nas quais os competidores deverão escrever, em tamanho grande, a alternativa que julgarem correta, no tempo máximo de 30 segundos.
- Ao término do tempo estipulado o apresentador fará contagem regressiva, e ao findar o tempo as equipes deverão mostrar a folha com a respectiva resposta para o público. Na sequência, as folhas serão recolhidas pela comissão organizadora para quantificação dos pontos.
- Cada equipe terá à disposição apenas uma (1) folha de resposta para cada questão, a qual estará numerada e com identificação da turma.
- A equipe que não mostrar a resposta após o sinal do apresentador terá a questão anulada, não sendo permitido que as equipes respondam as questões após outra já ter mostrado sua resposta.
- Ao final da etapa I será contabilizado o número de acertos de cada equipe. Não haverá desempate

nessa fase, logo, as equipes poderão receber a mesma pontuação, caso tenham o mesmo número de acertos.

- As equipes que ficarem com a mesma pontuação receberão o mesmo número de pontos, porém será observado o número de equipes empatadas em cada posição para definição das pontuações subsequentes. Por exemplo, se houver duas equipes com a mesma pontuação na disputa pelo 2º lugar, ambas receberão 30 pontos, porém a(s) equipe(s) que tiver(em) pontuação imediatamente inferior receberá(ão) a pontuação correspondente ao 4º lugar, visto que duas equipes estão empatadas na disputa pelo 2º lugar.

- As equipes que não estiverem presentes no horário previsto para iniciar a competição ou que estiverem com número inferior de integrantes ao previsto neste regulamento, poderão ser punidas com a desclassificação desta etapa da competição.

Haverá pontuação do primeiro ao quarto colocado.

Primeiro lugar: 50 pontos;

Segundo lugar: 30 pontos;

Terceiro lugar: 20 pontos

Quarto lugar: 10 pontos

Etapa II – Torta na Cara

- Nessa etapa cada turma deverá escolher três estudantes, dentre aqueles que participaram na etapa I, para competir.

- Nessa atividade haverá disputa entre turmas, de modo eliminatório, e os confrontos serão definidos, em todas as fases, por sorteio (bingo).

- Em cada confronto entre equipes haverá três disputas individuais entre os participantes. A equipe que acertar duas questões (vencer dois confrontos) será classificada para a próxima fase.

- O mesmo competidor não poderá participar de mais de um confronto na mesma fase da competição.

- Em cada confronto o apresentador chamará os dois competidores para se posicionar um de frente para o outro próximos a um dispositivo luminoso que sinaliza quem apertou o botão primeiro .

- O apresentador irá ler o enunciado da questão e, na sequência, todas as respostas serão projetadas simultaneamente na tela. Os competidores poderão acionar o botão somente após a projeção das respostas e sinal do apresentador.

- O competidor que acionar primeiro o dispositivo deverá responder à pergunta em tempo máximo de 10 segundos. Caso o competidor responda corretamente, o adversário deverá se posicionar à frente dele, em local determinado pelo juiz da prova, para receber a "tortada". Em caso de resposta incorreta, o competidor receberá a "tortada" de seu oponente. Caso o tempo de resposta seja excedido pelo candidato sem que ele responda, o adversário ganhará o confronto e dará a "tortada".

- Após cada pergunta, caso nenhum candidato acione o dispositivo, o apresentador fará contagem regressiva de 5 segundos. Se ainda assim nenhum candidato responder, uma nova pergunta será feita. Nesta nova questão, caso ninguém a responda espontaneamente, os competidores deverão escrever a alternativa que julgarem correta em folha A4 e na sequência mostrar ao apresentador. Se ambos errarem ou acertarem a questão, uma nova será feita até que haja um vencedor na disputa. O competidor que acertar a questão ganhará o ponto e dará a “tortada” em seu adversário.

- Como há número ímpar de turmas, uma equipe ficará no copo em cada fase da competição. A equipe que ficar no copo em qualquer uma das fases automaticamente fará o primeiro confronto da fase subsequente, como exemplificado na Figura 1.

- Para as fases seguintes (quartas e semifinais) as pedras correspondentes às equipes vencedoras serão colocadas no globo para se efetuar o sorteio dos confrontos. Nestas fases, a pedra que ficar por último (remanescente) no globo será correspondente à equipe que ficará no copo. Uma mesma equipe não poderá ficar no copo em mais de uma fase da competição. Se isso acontecer, um novo sorteio será efetuado para redefinição dos confrontos.

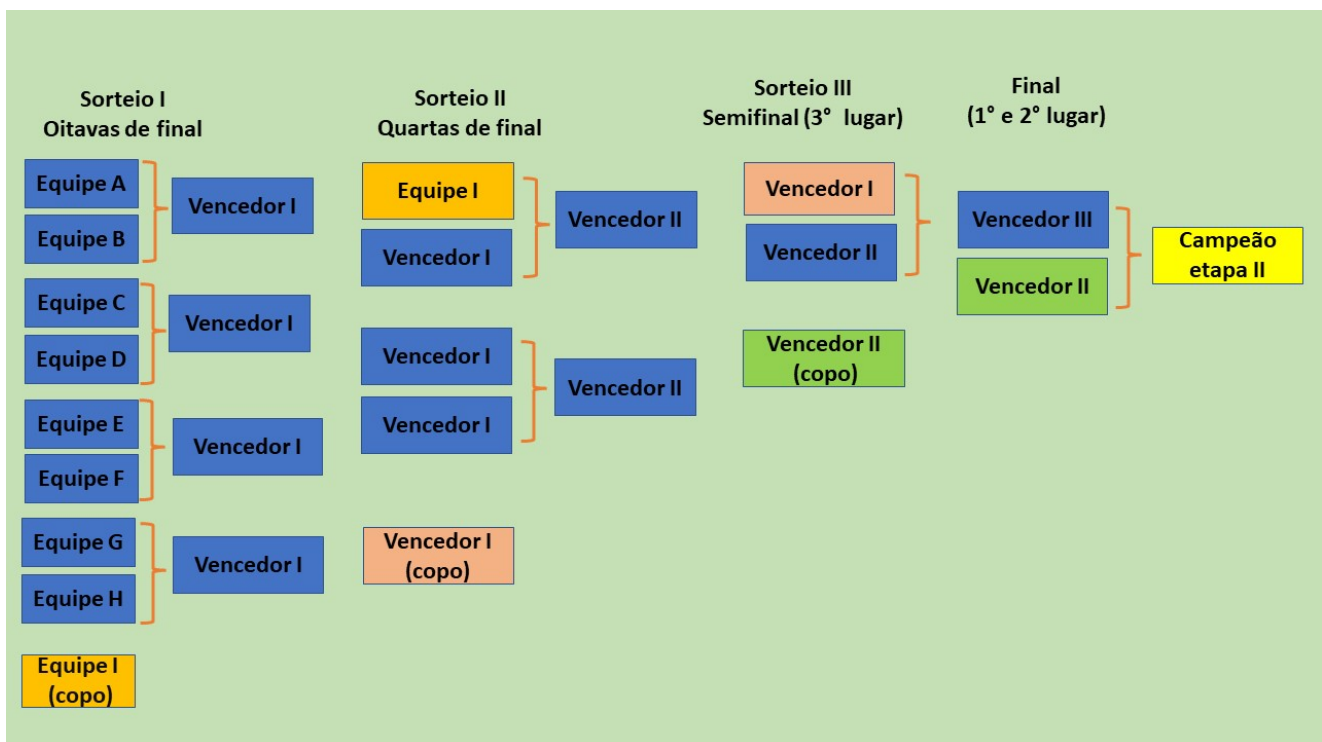


Figura 01 – Chaveamento da etapa II do quiz científico.

O equipamento

- O equipamento deverá ser testado ao início da competição em frente aos competidores, ou sempre quando requisitado pela comissão organizadora da prova.

- Caso o equipamento apresente problemas que impeçam a continuação da competição, a comissão da prova poderá definir que o restante da prova seja decidido por meio de resposta escrita, em que os competidores deverão mostrar a alternativa que julgarem correta após o sinal do apresentador. Se ambos os competidores acertarem ou errarem a questão, uma nova rodada de perguntas será feita até que haja o desempate.

- Sempre que houver decisão de confrontos com respostas escritas, o candidato que não mostrar a folha com a resposta após o sinal do apresentador será considerado o perdedor do confronto, mesmo que o competidor que mostrou a resposta tenha errado.

- As perguntas serão sobre assuntos gerais, principalmente de cunho científico.

Haverá pontuação do primeiro ao terceiro colocado.

1º Colocado - 80 pontos

2º Colocado - 60 pontos

3º Colocado - 40 pontos

Código de conduta

- Qualquer tipo de comportamento antiesportivo, emprego de ofensas e xingamentos aos competidores e à comissão organizadora não serão tolerados. Caberá à comissão a deliberação sobre as ações a serem adotadas, podendo os competidores serem desclassificados, bem como os espectadores (torcidas) serem retirados do local.

- A tortada deverá ser dada no rosto e não nos cabelos do competidor da equipe adversária.

- A torta deverá ser passada na cara do adversário e não impulsionada com força, para não configurar agressão ao adversário e ocasionar a desclassificação da equipe nesta etapa da competição.

Questões não abordadas por este regulamento serão resolvidas pelos organizadores da gincana, que têm total autonomia para deliberar sobre tais questões.

Os participantes devem demonstrar esportividade e respeito durante a competição. Comportamento antidesportivo pode resultar em penalidades.

Atividade 8 - Desfile Científico:

O desfile científico tem por objetivo apresentar uma personalidade científica conhecida do público escolar, por suas descobertas e contribuições científicas.

O/a competidor/a que representará o/a cientista, deverá estar caracterizado/a de acordo à vestimenta e às características que o/a identificam. Deverá também apresentar ou ilustrar alguma descoberta feita pelo/a cientista.

No primeiro momento do desfile, o competidor/a apresentará um resumo da obra do/a cientista escolhido e uma breve explicação da descoberta mostrada. Em seguida, desfilará com a música

escolhida para tal.

O tempo máximo de apresentação e de desfile deve ser de 3 min. Caso o competidor ultrapasse o tempo estipulado, será penalizado com a perda de 50% da pontuação.

Não será permitido, durante a apresentação do cientista e de sua descoberta, o uso de objetos, materiais ou elementos que possam causar risco à integridade física dos competidores.

Em caso de não haver tempo hábil para a realização do desfile individual, será realizado o desfile coletivo dos competidores.

Na ficha de inscrição da equipe deverá constar o nome do/a cientista que será representado/a.

Os critérios de avaliação do desfile são:

1. Caracterização do cientista (25% da nota);
2. Apresentação e explicação do experimento/descoberta (25% da nota);
3. Originalidade e criatividade na apresentação (25% da nota);
4. Desenvoltura no desfile (25% da nota).

Haverá pontuação do primeiro ao quarto colocado.

1º Colocado - 30 pontos

2º Colocado - 20 pontos

3º Colocado - 10 pontos

4º Colocado - 5 pontos

Atividade 9 - Participação da torcida

As torcidas organizadas de cada equipe receberão pontuação máxima de 30 pontos a serem acrescentados à equipe se apresentarem os seguintes requisitos:

- Grito de guerra (10 pontos);
- Cartaz de identificação da equipe e da torcida (10 pontos);
- Roupas e adereços de identificação conforme a cor da equipe (definida por sorteio dia 11/10/2023), o que inclui pintura facial, uso de fitas, lenços, brilho, perucas, roupa estilizada etc (10 pontos).

Qualquer tipo de comportamento antiesportivo, emprego de ofensas e xingamentos aos competidores e à comissão organizadora por parte da torcida não serão tolerados. Caberá à comissão a deliberação sobre as ações a serem adotadas, podendo os competidores serem desclassificados, bem como os espectadores (torcida) serem retirados do local.

Não serão aceitos instrumentos que produzam ruído excessivo, como buzinas e assemelhados.

O grito de guerra de cada torcida não poderá conter ofensas, palavras preconceituosas, racistas, machistas e homofóbicas. Caso se constate desrespeito a essa regra, a equipe poderá ser desclassificada da competição.

6. CÔMPUTO TOTAL DOS PONTOS

Ao término de todas as atividades da gincana, será realizada a soma simples das pontuações obtidas em cada uma das oito atividades, acrescida, quando for o caso, da pontuação de bonificação pela presença em todas as atividades. Assim, será formado o Cômputo Total de Pontos de cada equipe, classificando-as do primeiro ao nono lugar. Em caso de empate, será critério de desempate a maior pontuação no quiz científico (torta na cara - etapa II). Se mesmo assim permanecer o empate, a classificação no lançamento de avião de papel será usada como critério de desempate.

7. PREMIAÇÃO

Na gincana da XI SNCT, somente serão premiadas as equipes que se classificarem nas três primeiras colocações. Os prêmios são:

1º lugar: rodada de pizza

2º lugar: rodada de pizza

3º lugar: rodada de sorvete

Os casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora desta gincana.

São Miguel do Oeste, 11 de outubro de 2023

Apêndice 1

Data da gincana: 18/10/2023 (à tarde)

Entregar a ficha preenchida até o dia 17/10 para alguém da equipe organizadora

Ficha de inscrição da equipe

Nome da equipe: _____

Turma e curso: _____

Líder: _____ Celular: _____

Vice-líder: _____ Celular: _____

COMPETIÇÕES:

Corrida do saco (1 pessoas por equipe)
1.
Suplente ¹ :
Corrida do ovo (1 pessoa por equipe)
1.
Suplente:
Embaixadinha (1 pessoa por equipe)
1.
Suplente:
Lance livre (1 pessoa por equipe)
1.
Suplente:

¹ O suplente de cada competição não poderá ser o competidor principal nem o suplente de nenhuma outra prova, exceto da prova de Quiz científico e do desfile temático.

Lançamento de avião de papel (1 pessoa por equipe)

1.

Cabo de guerra (8 pessoas por equipe)

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8:

Suplente 1:

Suplente 2:

Desfile temático (1 pessoa por equipe)

1.

Cientista representado:

Quiz científico (10 pessoas por equipe)

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10

Torcida

1.

2.

3.

4.

5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.