

## **EDITAL REGULAMENTAR DA 7ª GINCANA DA FASOFT**

### **1. Objetivos**

- 1.1 A 7ª 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.

### **2. Modalidade**

- 2.1 A 7ª Gincana é realizada na modalidade de provas em equipe.
- 2.2 As provas podem ser conhecidas (pré-estabelecidas) ou provas surpresas. As provas conhecidas são divulgadas antecipadamente às equipes, enquanto as provas surpresas serão divulgadas às equipes somente no momento de sua realização.

### **3. Elegibilidade**

- 3.1 É permitida a participação de equipes de 4 (quatro)(mínimo) ou 5 (cinco) componentes, formadas por alunos regularmente matriculados em qualquer período na Faculdade de Engenharia de Software.

### **4. Inscrições**

- 4.1 As inscrições individuais para os discentes da Fasoft serão abertas dia **03/04/2017** e serão encerradas no dia **07/04/2017**.
- 4.2 As inscrições individuais devem ser realizadas pelo aplicativo do Facebook, disponível no site <<https://apps.facebook.com/fasoftrv>> e devem ser confirmadas, posteriormente, na diretoria da Fasoft, informando os membros da equipe.
- 4.3 Os discentes que não possuírem conta no Facebook deverão procurar a diretoria da Fasoft (sala 26) para realizar a sua inscrição.
- 4.4 Após a inscrição, não será permitida a troca de integrantes das equipes.
- 4.5 A confirmação da inscrição deverá ser feita impreterivelmente até dia **08/04/2017, às 10h20min** na sala da direção da Fasoft.

### **5. Provas**

- 5.1 As provas acontecerão nos dias **17/04 a 20/04/2017** com início às 19h.
- 5.2 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.
- 5.3 A preparação das provas caberá a uma equipe de organização composta por professores e alunos da Fasoft.

**5.4** As regras de cada prova serão informadas antes do início das mesmas pela comissão organizadora e deverão ser respeitadas, sem alterações, após serem lidas. As regras definem como acontecerá a prova: modalidade da prova (chaveamento, mata-mata), a distribuição dos pontos para classificação das equipes, o tempo (caso se aplique) para realizar a prova e demais regras necessárias para execução da prova.

**5.5** As provas serão divididas da seguinte forma:

**Dia 17/04/2017**

### **Prova Surpresa**

**Início:** 19h (dezenove horas), com tolerância máxima de 20 (vinte) minutos.

**Local:** Auditório, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Clarissa, Fabian, João Paraiba.

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

**Quantidade de participante:** Toda a equipe.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 150 (cento e cinquenta) pontos, para as demais equipes que se apresentarem completas 100 (cem) pontos, para as equipes incompletas será atribuído 15 pontos por participante presente.

### **Prova Conhecida**

**Nome da prova:** Mega Quizz.

**Início:** 21h (vinte e uma horas) com tolerância máxima de 5 (cinco) minutos.

**Local:** Auditório, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Edgar, Fabian, João Paraiba, Bruno, Diego e Wallyson.

**Descrição:** A prova terá várias rodadas em que cada equipe deverá responder questões sobre temas variados. As equipes que responderem corretamente, pontuam. A equipe que obtiver maior pontuação será a vencedora.

**Quantidade de participantes:** mínimo de 3 (três) e até 5 (cinco) participantes por equipe.

**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 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com terceira colocação 100 (cem) pontos, para as demais colocações 75 (setenta e cinco) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

**Dia 18/04/2017**

### **Prova Conhecida**

**Nome da prova:** Caça ao Tesouro.

**Início:** 19h (dezenove horas) com tolerância máxima de 15 (quinze) minutos.

**Fim:** 20h45min (vinte horas e quarenta e cinco minutos).

**Local para iniciar a prova:** sala de aula 12, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Clarissa, Fabian, Joacir, João Paraiba, Samuel, Sandro, Bruno, Diego e Wallyson.

**Descrição:** A prova acontecerá como uma caça ao tesouro, em que cada equipe deverá

resolver problemas de lógica e charadas para receber novas pistas. A equipe que conseguir encontrar e resolver todas as pistas corretamente primeiro será a vencedora. As demais colocações serão determinadas pela maior quantidade de pistas encontradas no menor tempo.

**Quantidade de participantes:** mínimo de 3 (três) e até 5 (cinco) participantes por equipe.

**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 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com terceira colocação 100 (cem) pontos, para as demais colocações 75 (setenta e cinco) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

### Prova Surpresa

**Início:** 20h45min (vinte horas e quarenta e cinco minutos), com tolerância máxima de 10 (dez) minutos.

**Local:** laboratório 15, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Clarissa, João Paraiba e Wallyson.

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

**Quantidade de participantes:** 2 (dois) ou 3 (três) participantes de cada equipe.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com segunda colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com terceira colocação 75 (setenta e cinco) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

### Prova Conhecida

**Nome da prova:** Corrida de Sacos.

**Início:** 20h45min (vinte horas e quarenta e cinco minutos), com tolerância máxima de 10 (dez) minutos.

**Local:** corredor dos laboratórios de ensino de informática da Fasoft, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Joacir, Samuel, Sandro e Bruno

**Descrição:** A prova será uma competição de corrida usando sacos. Vence aquele que completar o percurso demarcado primeiro. As demais regras serão apresentadas antes do início da prova.

**Quantidade de participantes:** 1 (um) ou 2 (dois) participante(s) por equipe.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com segunda colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com terceira colocação 75 (setenta e cinco) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

### Prova Conhecida

**Nome da prova:** SportTime.

**Início:** 20h45min (vinte horas e quarenta e cinco minutos), com tolerância máxima de 15 (quinze) minutos.

**Local:** sala de aula 04, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Edgar, Fabian e Diego.

**Descrição:** A prova será realizada com o vídeo game Xbox com Kinect, em um jogo de esportes (boliche, tênis, ping-pong, etc.) que será escolhido pela comissão organizadora no início da prova. As regras complementares serão apresentadas antes do início da prova.

**Quantidade de participantes:** 1 (um) ou 2 (dois) participante(s) por equipe.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com segunda colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com terceira colocação 75 (setenta e cinco) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

**Dia 19/04/2017**

### **Prova Surpresa**

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

**Local:** sala de aula 04, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Clarissa, Fabian, Bruno.

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

**Quantidade de participantes:** mínimo 1 (um) e até 3 (três) participantes de cada equipe em revezamento.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com segunda colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com terceira colocação 75 (setenta e cinco) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

### **Prova Conhecida**

**Nome da prova:** KillGame.

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

**Local:** laboratório 17 e/ou 18, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Márcio, Sandro e Wallyson.

**Descrição:** As equipes competirão entre si no jogo Counter Strike. As demais regras serão apresentadas antes do início da prova pela comissão organizadora.

**Quantidade de participantes:** 2 (dois) participantes de cada equipe.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com segunda colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com terceira colocação 75 (setenta e cinco) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

## Prova Conhecida

**Nome da prova:** Basquete Miniball.

**Início:** 21h10min (vinte e uma horas e dez minutos), com tolerância máxima de 5 (cinco) minutos.

**Local:** sala de aula 04, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** João Paraiba e Diego.

**Descrição:** A prova será uma disputa de arremessos ao cesto. As demais regras serão apresentadas antes do início da prova pela comissão organizadora.

**Quantidade de participantes:** mínimo 1 (um) e até 3 (três) participantes de cada equipe em revezamento.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com segunda colocação 100 (cem) pontos, para a equipe com terceira colocação 75 (setenta e cinco) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

**Dia 20/04/2017**

## Prova Conhecida

**Nome da prova:** EasterEgg.

**Início:** 19h (dezenove horas).

**Fim:** 19h30min (dezenove horas e trinta minutos).

**Local:** sala direção da Fasoft, 26, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Clarissa e Fabian.

**Descrição:** A prova será uma arrecadação de ovos de Páscoa, chocolates e bombons para doação em comemoração à Páscoa. No dia 17/04 será divulgada a lista de pontuação de cada item doado, sendo que Ovos de Páscoa terão as maiores pontuações de acordo com o tamanho do ovo, seguido de caixas de chocolate que serão pontuadas pela marca e, por fim os bombons que serão pontuados pelo tipo e marca. A pontuação das equipes serão somadas e as maiores pontuações serão classificadas do 1º ao 4º lugar. As equipes que não realizarem nenhuma doação não pontuará, ficando desclassificada desta prova.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 300 (trezentos) pontos, para a equipe com segunda colocação 200 (duzentos) pontos, para a equipe com terceira colocação 125 (cento e vinte e cinco) pontos, para a equipe com a quarta colocação 75 (setenta e cinco) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

## Prova Conhecida

**Nome da prova:** Dojo.

**Início:** 19h (dezenove horas) com tolerância máxima de 15 (quinze) minutos.

**Fim:** 19h45min (dezenove horas e quarenta e cinco minutos).

**Local:** laboratório 14, bloco administrativo.



**Comissão organizadora:** Edgar, Samuel e Diego.

**Descrição:**

**Quantidade de participantes:** 2 (dois) participantes de cada equipe.

**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 150 (cento e cinquenta) pontos, para a equipe com terceira colocação 100 (cem) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

**Prova Conhecida**

**Nome da prova:** Cosplay.

**Início:** 19h45min (dezenove horas e quarenta e cinco minutos), com tolerância máxima de 15 (quinze) minutos.

**Local:** Auditório, bloco administrativo.

**Comissão organizadora:** Edgar, Fabian, João, Samuel e Sandro.

**Descrição:** Caracterização de personagens (Cosplay) a ser realizada no auditório. Cada membro da equipe deverá vir com vestimenta que caracteriza um personagem de um filme ou desenho animado ou anime.

A prova é dividida em duas partes: A caracterização do personagem e a participação na interpretação da cena com a vestimenta caracterizada.

a) **Distribuição dos pontos para caracterização do personagem (cosplay):** Na caracterização do personagem, serão avaliados a semelhança da fantasia com o personagem real, pontuando cada membro de equipe individualmente.

b) **Distribuição dos pontos para interpretação de cena com caracterização do personagem (cosplay):** Na interpretação de cena com vestimenta caracterizada, será pontuado cada equipe. As cenas a serem interpretadas deverão ser enviadas, com antecedência, via e-mail, por cada equipe.

**Quantidade de participantes:** Toda a equipe.

**Distribuição dos pontos:** A pontuação para esta prova fica distribuída da seguinte forma: Para a equipe com primeira colocação 500 (quinhentos) pontos, para a equipe com segunda colocação 350 (trezentos e cinquenta) pontos, para a equipe com terceira colocação 200 (duzentos) pontos, para a equipe com a quarta colocação 100 (cem) pontos, para as demais colocações 50 (cinquenta) pontos. No caso de haver empate são somadas as pontuações das classificações empatadas e divididas pelo número de equipes empatadas.

**6. Classificação**

**6.1** A classificação parcial será afixada no mural da Fasoft antes do início das provas de terça, quarta e quinta-feira, se possível.

**6.2** As equipes serão classificadas pelo maior somatório de pontos obtidos nas provas.

**6.3** No caso de empate, a classificação ocorrerá pela maior nota obtida na prova final do Cosplay. Caso persista o empate, a classificação será pela maior nota obtida na prova EasterEgg. Caso ainda persista o empate será avaliada a maior nota obtida na prova de Caça ao Tesouro.

**6.4** A divulgação dos resultados finais ocorrerá dia 24/04/2017 por meio de publicação no mural da Fasoft e, comunicação por e-mail para aquelas equipes que o informarem no ato da inscrição.

## **7. Desclassificação**

**7.1** Aquelas equipes, ou aquele participante, que forem pegas 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 componentes das equipes, devidamente inscritos como participantes na 7ª Gincana da Fasoft que efetivamente participarem das provas nos 4 (quatro) dias, poderão escolher disciplinas que estejam matriculados (exceto Trabalho Final de Curso I, Trabalho Final de Curso II e Estágio Supervisionado) para atribuir ponto extra na nota da 2ª (segunda) avaliação de disciplina, obedecendo um mínimo de 0,5 (zero vírgula cinco) e máximo 1,0 (um vírgula zero) ponto nas disciplinas escolhidas. Os pontos extras serão assim distribuídos: equipe campeã: 2,5 (dois vírgula cinco) pontos, equipe vice-campeã: 2,0 (dois vírgula zero) pontos, demais equipes participantes: 1,5 (um vírgula cinco) ponto.

**8.2** A atribuição de pontos deverá ocorrer impreterivelmente até o dia **29 de abril de 2017, às 10h20min**, na sala da diretoria da Fasoft, em formulário apropriado.

**8.3** Será entregue, posteriormente, prêmio para a equipe vencedora.

## **9. Disposições Gerais**

**9.1** Os participantes, ao inscreverem-se na competição, concordam explicitamente e implicitamente com as regras estabelecidas constantes neste edital.

**9.2** As bancas julgadoras serão compostas de professores e alunos da Fasoft e Faculdade de Design Gráfico, e os fiscais de prova serão professores e alunos da Fasoft.

**9.3** A Comissão Organizadora terá a última palavra sobre a interpretação deste regulamento e sobre a decisão de casos omissos.

Clarissa Avelino Xavier de Camargo  
Coordenadora da 7ª Gincana da FASOFT