



## GINCANA CULTURAL E ESPORTIVA LIFASC

### Regulamento

**1.0 Da gincana:** Levando em consideração os objetivos da Liga de Integração de Futebol Amador de Santa Cruz do Sul (Lifasc), de promover o resgate cultural, e ainda de forma dinâmica o envolvimento das comunidades participantes, a mesma realiza a primeira edição da Gincana Cultural em parceria com a Gazeta Grupo de Comunicações.

- 1.1 A realização da gincana foi aprovada pelos clubes em reunião, desta maneira todos os 8 times inscritos deverão participar da competição
- 1.2 O lançamento da primeira edição da Gincana Lifasc será dia 13/12/2022
- 1.3 A grande final será realizada dia 29/01/2023

**2.0 Dos objetivos:** a realização da primeira gincana cultural tem por finalidade, contemplar as comunidades envolvidas nas atividades da liga, na busca por entretenimento, conhecimento, cultura e dessa maneira, consagrar a equipe campeã, aquela mais somar pontos, nas tarefas propostas.

**3.0 Da comissão organizadora:** Compete à Comissão Organizadora promover a publicidade e divulgação da gincana; convidar a Comissão Julgadora para proceder à seleção e julgamento das tarefas; realizar as inscrições das equipes; organizar tarefas; e resolver os casos omissos do Regulamento da gincana.

- 3.1 da comissão julgadora: será composta por dois ou mais grupos, um para avaliação das atividades virtuais, e outro para a avaliações das atividades da grande final. Os mesmos serão responsáveis pela avaliação da qualidade dos materiais apresentados na grande final.

**4.0 Das inscrições:** poderão participar das gincanas, os clubes envolvidos nas atividades da edição atual.

- 4.1 Cada equipe deverá inscrever 2 pessoas, denominadas líderes de equipe, que receberão as tarefas e serão os únicos que poderão questionar e acompanhar os resultados.
- 4.2 Cada equipe, deverá participar com no **mínimo 20 membros presencialmente**, onde ao menos **2 devem ser crianças** de 5 a 10 anos (sub 10), bem como **4 pessoas do sexo feminino e 2 pessoas com mais de 50 anos (master)**, a fim de contemplar todos os públicos da Lifasc. Para isso todos os participantes devem ser inscritos no dia da competição, apresentando documento de identidade e uniformizados com a camiseta do clube.
- 4.3 Os membros que realizarem as atividades virtuais do certame devem ser inscritos antes da entrega da tarefa. Os mesmos podem ou não participar das atividades no dia da gincana presencial.
- 4.4 O time receberá no lançamento da Gincana a ficha de inscrição virtual
- 4.5 A ficha de inscrição presencial deverá ser preenchida pela organização sob auxílio do líder. **Deverão ser observados e identificados dos 8 membros exigidos** (feminino, infantil, master). E ainda entregue a ficha de inscrição dos competidores virtuais que já realizaram tarefas.
- 4.6 A realização das tarefas deve acontecer de forma alternada, podendo uma pessoa realizar mais de uma tarefa, mas dando-se preferência para o máximo de atividades ser realizada por membros diferentes para contemplar a todos. O número de participações de cada membro será marcado na ficha de inscrição.
- 4.7 Todos os inscritos firmarão compromisso formal coma organização do evento, no qual cedem os direitos de imagem relativos à divulgação e publicidade da gincana, por tempo indeterminado e sem ônus. Os mesmos autorizam o uso de fotos, vídeos, depoimentos gravados e qualquer outro material gravado pela Comissão Organizadora para uso promocional a qualquer momento. A Comissão Organizadora reserva-se ao direito de arquivar as fotos e vídeos recebidos ou produzidos no decorrer da realização da gincana.

**5.0 Das tarefas e pontuações:** as mesmas serão dadas em fases, etapas e modalidades.

- 5.1 Em um primeiro momento as equipes irão realizar tarefas virtuais, onde o desafio é divulgar o clube e somar pontos com o máximo de interações. Após, as equipes irão realizar as tarefas simultaneamente, ou com prazo para entrega. Posteriormente haverá confronto direto entre as equipes participantes no dia da gincana.
- 5.2 Cada tarefa deverá ser entregue ou apresentada dentro do prazo determinado, que constará em seu teor, sob pena de invalidar a mesma, salvo tolerância de tempo prevista na tarefa. Os prazos, explicação e pontuação de cada tarefa será detalhada na descrição da mesma, que será entregue aos líderes de cada equipe.
- 5.3 A Modalidade 1, denominada nesta competição por **Erstes Mal (primeiro tempo)**, se refere as competições virtuais, logo, terá pontuação conforme o maior número de interações e/ou curtidas (compartilhamentos não serão considerados) na soma das redes sociais *Facebook e Instagram oficiais da LIFASC*, ou ainda porcentagem em caso de competição direta nos stories, bem como avaliação da comissão julgadora.
- 5.4 A Modalidade 2, denominada nesta competição como **Zweites Mal**, a pontuação será decrescente, de 1,25 em 1,25 pontos, logo a equipe que melhor cumprir a tarefa (quando assim descrito na mesma) recebe 10 pontos, a segunda melhor 8,75 pontos, e assim sucessivamente.
- 5.5 Na modalidade 3, denominada nesta competição como **Drittes Mal**, a pontuação será de pontos corridos, somados um a um.
- 5.6 Em caso do não cumprimento da tarefa a equipe não receberá pontos
- 5.7 **A não retirada da tarefa na data e local estipulados, acarretará no desconto de 10 pontos da equipe.**
- 5.8 **Em caso de empate, ambas as equipes somam a maior pontuação.**