



# Gincana do Judiciário 2023

27/10/2023

CLUBE OASIS

REGRAS

DETALHAMENTO DE  
PROVAS

Responsáveis:  
Luciana Gusmão Medeiros  
Eliziane Rios



# REGRAS GERAIS DAS PROVAS

- TODAS AS REGRAS DO REGULAMENTO DEVEM SER SEGUIDAS
- APENAS SERÃO RESPONDAS DÚVIDAS E RECLAMAÇÕES DOS LÍDERES;
- CASO ALGUM JOGADOR INSISTA EM QUESTIONAR, A EQUIPE PODERÁ SER PENALIZADA EM -20 PONTOS;
- AS EQUIPES DEVEM SEMPRE COMPLETAR AS PROVAS, POIS CASO ALGUMA SEJA DESCLASSIFICADA, AS SEGUINTE SOBEM DE POSIÇÃO;
- EM ALGUMAS PROVAS QUE PRECISEM DE MENOS JOGADORES, O LÍDER DECIDE QUEM JOGA;
- É RESPONSABILIDADE DO LÍDER CONFERIR O NÚMERO DE JOGADORES PARTICIPANTES DAS PROVAS (SUJEITO À PUNIÇÃO DE DESCLASSIFICAÇÃO);
- EM CASO DE LESÃO E AFASTAMENTO DE JOGADOR PELA EQUIPE DE SAÚDE, AS PROVAS CLASSIFICADAS COMO “TODOS JOGAM” SERÃO IGUALADAS. POR OUTROS MOTIVOS, MANTERÃO A QUANTIDADE PRESENTE DE CADA EQUIPE.
- NÃO HÁ DESEMPATE NAS PROVAS;
- O FISCAL DE PROVA - NA DÚVIDA DE EMPATE - PODE IGUALAR A POSIÇÃO. EX.: DUAS EQUIPES CHEGARAM EM 1º: AMBAS SERÃO PONTUADAS COMO 1º LUGAR; OU, DUAS CHEGARAM EM 2º, AMBAS GANHARÃO A PONTUAÇÃO DE 2º LUGAR;
- CASO DUAS EQUIPES EMPATEM NA 1ª POSIÇÃO, A PRÓXIMA SERÁ CONSIDERADA COMO 3º LUGAR E ASSIM SUCESSIVAMENTE;
- CASO ALGUMA EQUIPE DESCUMpra ALGUMA REGRA, OU TENTE TRAPACEAR, ESTA PODE SER DESCLASSIFICADA (COM ATRIBUIÇÃO DE NOTA ZERO) OU SER PENALIZADA COM -20 PONTOS A DEPENDER DAS REGRAS E PROVA EM QUESTÃO;
- SE NECESSÁRIO, SERÁ ANOTADO QUAL FOI O DESCUMPRIMENTO DE REGRA NÃO LISTADA PARA QUE PASSE PELA COMISSÃO JULGADORA;
- **TODA E QUALQUER ORIENTAÇÃO E REGRA PRÉVIA DIVULGADA NESSE DOCUMENTO PODE SER AJUSTADA E/OU ALTERADA DEVIDO AS CONDIÇÕES DO LOCAL, MATERIAIS DISPONÍVEIS E DIA DE PROVA;**
- CASO TENHA ALGUMA ALTERAÇÃO DE ORIENTAÇÃO E REGRAS, ESTAS SERÃO INFORMADAS AOS LÍDERES ANTES DA PROVA;
- OBS.: AS IMAGENS DESTE DOCUMENTO SÃO ILUSTRATIVAS.

# AVISOS E ORIENTAÇÕES GERAIS

- ▶ TODOS(AS) OS(AS) INTEGRANTES DAS EQUIPES DEVEM COMPETIR DENTRO DAS SUAS POSSIBILIDADES.
- ▶ USEM PROTETOR SOLAR, LEVEM ÓCULOS DE SOL E RECOMENDAMOS QUE LEVEM BONÉ/CHAPÉU E TÊNIS. VISTAM ROUPAS LEVES E CONFORTÁVEIS.
- ▶ SUGERIMOS QUE SE MOVIMENTEM PARA DIVIDIR O TRANSPORTE. ISSO PODE FACILITAR O CHECKIN DA EQUIPE E AINDA CONTRIBUI COM O MEIO AMBIENTE!
- ▶ COMUNICAMOS QUE: TODOS IRÃO SE MOLHAR NA FASE 1, PORTANTO, LEVEM ROUPA EXTRA PARA TROCAR, CASO SINTAM NECESSIDADE.
- ▶ TODAS AS EQUIPES PODEM LEVAR UM CRONÔMETRO PRA AJUDAR NA ESTRATÉGIA EM ALGUMAS PROVAS (NÃO RECOMENDAMOS O USO DO CELULAR, PELO RISCO DE DANOS).
- ▶ AS EQUIPES ESTÃO AUTORIZADAS A LEVER ÓCULOS DE PROTEÇÃO E SERÃO ORIENTADOS QUANTO ÀS PROVAS QUE PODEM UTILIZÁ-LOS.
- ▶ RECOMENDAMOS O USO DE CALÇA COMPRIDA. ESTAREMOS EM LOCAL DE VEGETAÇÃO PRESERVADA EM QUE HÁ INCIDÊNCIA DE INSETOS, ESPECIALMENTE, NAS FASES 2 A 4.
- ▶ SUGERIMOS QUE LEVEM CANGAS PARA SEREM UTILIZADAS NA FASE 3.

# MAPA DO LOCAL

EM CADA PROVA HAVERÁ UMA INDICAÇÃO DO LOCAL A SER REALIZADA

LAGO

ESPAÇO GRAMADO



PISCINA 2



ESPAÇO MENOR



PISCINA 1



ESPAÇO MAIOR



ESPAÇO SOMBRAS



QUIOSQUES  
(ACESSO LIVRE)



CAMPO  
ABERTO /  
CAÇA AO  
TESOURO

RESTAURANTE



ENTRADA

# FASES DA GINCANA

1. BATALHAS REFRESCANTES
  - ❖ DISPUTA DE EQUIPES DAS CHAVES
2. JUNTOS VAMOS MAIS LONGE
  - ❖ DISPUTA DE EQUIPES DAS CHAVES
3. ESQUENTANDO OS NEURÔNIOS
  - ❖ DISPUTA ENTRE TODAS AS EQUIPES
4. CAÇA AO TESOURO
  - ❖ DISPUTA ENTRE TODAS AS EQUIPES

# EQUIPES

Número, Nome, Cor e Líderes

## RELAÇÃO, CORES E LÍDERES DAS EQUIPES

EQUIPE	COR EQUIPE	EQUIPE	LÍDER	N JOGADORES
1	CINZA	EQUIPE DIAMANTE	Marcela Cordoba Maran	12
2	AZUL CLARO	UNIDOS DO JEC	Iuri Fermim Fernandes	12
3	VERDE LIMA	A GRANDE FAMÍLIA	Fredson dos Santos Batista	12
4	LARANJA	MONSTROS	Claudia Gonçalves Galinari	12
5	ROSA ESCURO	GGOVERS	Felipe Pinheiro dos Santos	12
6	ROXO ESCURO	FÊNIX	Jesiel Souza da Rocha	12
7	AZUL ESCURO	DJUSTIS LIG	Fábio Augusto Almeida do Nascimento	12
8	CINZA CLARO	AVALANCHE	Maria Giselle Andrade de Castro Barbosa	12
9	VERDE CLARO	CGJuntinhos	Yara Regina Alves Machado	12
10	AZUL PISCINA	SWOT	Edinaldo Honorato Cândido	12
11	AMARELO CLARO	VEM QUE EU TE ENSINO	Thais Bombardelli	12
12	ROSA CLARO	GIRASSOL	Lisandra Oliveira Dias	12
13	VERMELHO ESCURO	FAZENDEIROS	Igor Apolinário Marinho de Oliveira	12
14	MARROM	Equipe do SEEU coração	Amanda França Coqueiro	12
15	LILÁS	STICpush	Liberalina Silva de Oliveira Vale	12
16	VERDE ESCURO	MANDACARU	Márcia Duarte da Silva	12
17	VERDE E ROSA	EXECUTOPS	Walison Ferreira de Moraes	12
18	BRANCO E VERMELHO	Flechas CPE	Caroline Odete de Farias de Figueiredo	12
19	PRETO E AMARELO	USUCAMPEÕES	Márcia Pires Saraiva	12
20	AZUL E VERMELHO	OHANA	Antonio Paulo dos Santos Filho	12
21	PRETO	EQUIPE JIPAFIT	Elzivã Gomes dos Santos Félix	12
22	AZUL	OS FERA DO GUAPORÉ	Camila Garcis Galvão Costa Schrock	12
23	VERMELHO	OS BATUTINHAS	Eudezio Cardoso Monteiro	12
24	BRANCO E PRETO	FINALMENTE SEXTA	Tatiana Maria Gomes Andrade	12
25	AMARELO ESCURO	BURITIME	Diego Macley Araújo Feitosa	12



# CHAVEAMENTO DAS PROVAS

FASE 1 e FASE 2

# CHAVEAMENTO DAS PROVAS

## FASE 01: BATALHAS REFRESCANTES

C H A V E  1	A	EQUIPE 05 - GGOVERS
	B	EQUIPE 01 - DIAMANTE
	C	EQUIPE 16 - MANDACARU
	D	EQUIPE 02 - UNIDOS DO JEC
	E	EQUIPE 24 - FINALMENTE SEXTA
C H A V E  2	A	EQUIPE 12 - GIRASSOL
	B	EQUIPE 13 - FAZENDEIROS
	C	EQUIPE 19 - USUCAMPEÕES
	D	EQUIPE 04 - MONSTROS
	E	EQUIPE 10 - SWOT
C H A V E  3	A	EQUIPE 03 - A GRANDE FAMÍLIA
	B	EQUIPE 06 - FÊNIX
	C	EQUIPE 22 - OS FERA DO GUAPORÉ
	D	EQUIPE 23 - OS BATUTINHAS
	E	EQUIPE 17 - EXECUTOPS
C H A V E  4	A	EQUIPE 07 - DJUSTIS LIG
	B	EQUIPE 18 - Flechas CPE
	C	EQUIPE 08 - AVALANCHE
	D	EQUIPE 14 - Equipe do SEEU coração
	E	EQUIPE 20 - OHANA
C H A V E  5	A	EQUIPE 15 - STICpush
	B	EQUIPE 25 - BURITIME
	C	EQUIPE 21 - JIPAFIT
	D	EQUIPE 11 - VEM QUE EU TE ENSINO
	E	EQUIPE 09 - CGJuntinhos

## FASE 02: JUNTOS VAMOS MAIS LONGE

C H A V E  6	A	EQUIPE 04 - MONSTROS
	B	EQUIPE 12 - GIRASSOL
	C	EQUIPE 16 - MANDACARU
	D	EQUIPE 24 - FINALMENTE SEXTA
	E	EQUIPE 14 - Equipe do SEEU coração
C H A V E  7	A	EQUIPE 20 - OHANA
	B	EQUIPE 11 - VEM QUE EU TE ENSINO
	C	EQUIPE 17 - EXECUTOPS
	D	EQUIPE 03 - A GRANDE FAMÍLIA
	E	EQUIPE 21 - JIPAFIT
C H A V E  8	A	EQUIPE 05 - GGOVERS
	B	EQUIPE 15 - STICpush
	C	EQUIPE 19 - USUCAMPEÕES
	D	EQUIPE 02 - UNIDOS DO JEC
	E	EQUIPE 25 - BURITIME
C H A V E  9	A	EQUIPE 22 - OS FERA DO GUAPORÉ
	B	EQUIPE 09 - CGJuntinhos
	C	EQUIPE 08 - AVALANCHE
	D	EQUIPE 18 - Flechas CPE
	E	EQUIPE 07 - DJUSTIS LIG
C H A V E  10	A	EQUIPE 06 - FÊNIX
	B	EQUIPE 13 - FAZENDEIROS
	C	EQUIPE 23 - OS BATUTINHAS
	D	EQUIPE 10 - SWOT
	E	EQUIPE 01 - DIAMANTE

# ORDEM DAS PROVAS DE CADA CHAVEAMENTO

FASE 1 e FASE 2

# ORDEM DAS PROVAS

## FASE 01: BATALHAS REFRESCANTES

		RODADAS:	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª	10ª
<b>CHAVE 1</b>	A	EQUIPE 05 - GGOVERS	<b>CANO FURADO</b>	<b>REDEMOINHO</b>	<b>REVEZAMENTO</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>
	B	EQUIPE 01 - DIAMANTE										
	C	EQUIPE 16 - MANDACARU										
	D	EQUIPE 02 - UNIDOS DO JEC										
	E	EQUIPE 24 - FINALMENTE SEXTA										
<b>CHAVE 2</b>	A	EQUIPE 12 - GIRASSOL	<b>REVEZAMENTO</b>	<b>CANO FURADO</b>	<b>REDEMOINHO</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>
	B	EQUIPE 13 - FAZENDEIROS										
	C	EQUIPE 19 - USUCAMPEÕES										
	D	EQUIPE 04 - MONSTROS										
	E	EQUIPE 10 - SWOT										
<b>CHAVE 3</b>	A	EQUIPE 03 - A GRANDE FAMÍLIA	<b>REDEMOINHO</b>	<b>REVEZAMENTO</b>	<b>CANO FURADO</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>
	B	EQUIPE 06 - FÊNIX										
	C	EQUIPE 22 - OS FERA DO GUAPORÉ										
	D	EQUIPE 23 - OS BATUTINHAS										
	E	EQUIPE 17 - EXECUTOPS										
<b>CHAVE 4</b>	A	EQUIPE 07 - DJUSTIS LIG	<b>CANO FURADO</b>	<b>REDEMOINHO</b>	<b>REVEZAMENTO</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>TRAVESSIA</b>
	B	EQUIPE 18 - Flechas CPE										
	C	EQUIPE 08 - AVALANCHE										
	D	EQUIPE 14 - Equipe do SEEU coração										
	E	EQUIPE 20 - OHANA										
<b>CHAVE 5</b>	A	EQUIPE 15 - STICpush	<b>REVEZAMENTO</b>	<b>CANO FURADO</b>	<b>REDEMOINHO</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>	<b>BOLINHA DE GUDE</b>	<b>TRAVESSIA</b>
	B	EQUIPE 25 - BURITIME										
	C	EQUIPE 21 - JIPAFIT										
	D	EQUIPE 11 - VEM QUE EU TE ENSINO										
	E	EQUIPE 09 - CGJuntinhos										

## FASE 02: JUNTOS VAMOS MAIS LONGE

		RODADAS:	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
<b>CHAVE 6</b>	A	EQUIPE 04 - MONSTROS	<b>GUERRA TAMPINHA</b>	<b>MISSÕES EQUIPES</b>	<b>CORRIDA EQUIPES</b>	<b>CORRIDA EQUIPES</b>	<b>CORRIDA EQUIPES</b>
	B	EQUIPE 12 - GIRASSOL					
	C	EQUIPE 16 - MANDACARU					
	D	EQUIPE 24 - FINALMENTE SEXTA					
	E	EQUIPE 14 - Equipe do SEEU coração					
<b>CHAVE 7</b>	A	EQUIPE 20 - OHANA	<b>CORRIDA EQUIPES</b>	<b>GUERRA TAMPINHA</b>	<b>MISSÕES EQUIPES</b>	<b>CORRIDA EQUIPES</b>	
	B	EQUIPE 11 - VEM QUE EU TE ENSINO					
	C	EQUIPE 17 - EXECUTOPS					
	D	EQUIPE 03 - A GRANDE FAMÍLIA					
	E	EQUIPE 21 - JIPAFIT					
<b>CHAVE 8</b>	A	EQUIPE 05 - GGOVERS	<b>MISSÕES EQUIPES</b>	<b>CORRIDA EQUIPES</b>	<b>GUERRA TAMPINHA</b>	<b>GUERRA TAMPINHA</b>	
	B	EQUIPE 15 - STICpush					
	C	EQUIPE 19 - USUCAMPEÕES					
	D	EQUIPE 02 - UNIDOS DO JEC					
	E	EQUIPE 25 - BURITIME					
<b>CHAVE 9</b>	A	EQUIPE 22 - OS FERA DO GUAPORÉ	<b>GUERRA TAMPINHA</b>	<b>MISSÕES EQUIPES</b>	<b>CORRIDA EQUIPES</b>	<b>GUERRA TAMPINHA</b>	
	B	EQUIPE 09 - CGJuntinhos					
	C	EQUIPE 08 - AVALANCHE					
	D	EQUIPE 18 - Flechas CPE					
	E	EQUIPE 07 - DJUSTIS LIG					
<b>CHAVE 10</b>	A	EQUIPE 06 - FÊNIX	<b>CORRIDA EQUIPES</b>	<b>GUERRA TAMPINHA</b>	<b>MISSÕES EQUIPES</b>	<b>CORRIDA EQUIPES</b>	
	B	EQUIPE 13 - FAZENDEIROS					
	C	EQUIPE 23 - OS BATUTINHAS					
	D	EQUIPE 10 - SWOT					
	E	EQUIPE 01 - DIAMANTE					

# PONTUAÇÕES DAS PROVAS

PODEM SER ADAPTADAS SE NECESSÁRIO;  
SERÁ ATRIBUÍDO NOTA ZERO ÀS EQUIPES QUE NÃO COMPLETAREM OU  
FOREM DESCLASSIFICADAS;  
PONTUAÇÃO DA CAÇA AO TESOURO SERÁ DIVULGADA NO DIA.

## PONTUAÇÕES DAS PROVAS

### FASE 01: BATALHAS REFRESCANTES

#### REDEMOINHO

PONTOS

25	50	100	150	200
5º	4º	3º	2º	1º

#### TRAVESSIA DE BOIA

PONTOS

25	50	100	150	200
5º	4º	3º	2º	1º

#### REVEZAMENTO

PONTOS

25	50	100	150	200
5º	4º	3º	2º	1º

#### CAÇA ÀS BOLINHAS DE GUDE

PONTOS

SERÁ O NÚMERO DE BOLINHAS ENCONTRADAS

5º	4º	3º	2º	1º
----	----	----	----	----

#### CANO FURADO

PONTOS

25	50	100	150	200
5º	4º	3º	2º	1º

## PONTUAÇÕES DAS PROVAS

### FASE 02: JUNTOS VAMOS MAIS LONGE

#### GUERRA DE TAMPINHAS

PONTOS

120 - o número de tampinhas no círculo				
5º	4º	3º	2º	1º

#### CORRIDA ENTRE EQUIPES

PONTOS

25	50	100	150	200
5º	4º	3º	2º	1º

#### MISSÕES EM EQUIPE

PONTOS

25	50	100	150	200
5º	4º	3º	2º	1º

## PONTUAÇÕES DAS PROVAS

### FASE 03 - ESQUENTANDO NEURÔNIOS

#### CAÇAR, COMPLETAR, FORMAR

PONTOS

Cada palavra encontrada e preenchida que estejam no GABARITO, vale 2 pontos.

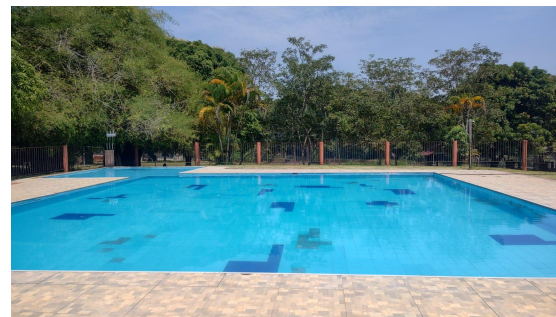
# DETALHAMENTO DE PROVAS

# PRIMEIRA FASE: BATALHAS REFRESCANTES

1. REDEMOINHO (piscina1)
2. TRAVESSIA DE BOIA (piscina1)
3. REVEZAMENTO NA PISCINA (piscina 2)
4. CAÇA ÀS BOLINHAS DE GUDE (piscina2)
5. CANO FURADO (espaço menor)



# PISCINA 1 - (1) REDEMOINHO



- ▶ 08 JOGAM
- ▶ **OBJETIVO:** Formar um redemoinho e o último jogador fazer o trajeto contra a correnteza.
- ▶ Será demarcado o corredor para que os atletas corram pela borda DENTRO da piscina
- ▶ **1º momento - FAZER O REDEMOINHO:** 7 jogadores de cada time iniciam o redemoinho ANDANDO/CORRENDO DENTRO DA ÁGUA, um de cada vez.
- ▶ Cada jogador tem que dar 2 VOLTAS UM DE CADA VEZ, na piscina. Será demarcada uma área de troca na piscina pequena anexada.
- ▶ Cada jogador terá 2 tampinhas na mão. As voltas serão contabilizadas pelo número de tampinhas depositadas na caixa ao lado da área de troca.
- ▶ **2º momento – VENCER A CORRENTEZA:** após os 7 jogadores completarem as duas voltas cada, o oitavo jogador tem que fazer o TRAJETO AO CONTRÁRIO, vencendo a correnteza.
- ▶ **VENCE:** a equipe do oitavo jogador que chegar primeiro na borda demarcada.
- ▶ **REGRAS:** Os jogadores eventualmente podem se apoiar e impulsionar pelas bordas da piscina **COM AS MÃOS; NÃO PODEM SE IMPULSIONAR NEM MERGULHADOS, NEM COM OS PÉS, e NÃO PODEM NADAR**, pois o trajeto é correndo na água; **É PROIBIDO** se apoiar na corda central.
- ▶ **PENALIDADES:** Será **desclassificada** a equipe do jogador que mergulhar e se impulsionar com os pés; Trombadas podem acontecer, será **desclassificada** a equipe do jogador que puxar, afundar ou barrar a passagem de jogadores de outras equipes de forma proposital.



# PISCINA 1 - (2) TRAVESSIA DE BOIA



- ▶ TODOS JOGAM (NECESSÁRIO IGUALAR)
- ▶ **OBJETIVO:** tem que buscar os atletas da outra margem, 1 por 1, e atravessar com eles OBRIGATORIAMENTE em cima da boia **COMO NA FIGURA AO LADO**. Sendo, um dentro da piscina puxando a boia e o outro em cima da boia.
- ▶ **1º - PARA LIBERAR A BOIA:** o **primeiro jogador** fica de fora da piscina na margem esquerda: este precisa acertar a boia no cone
- ▶ **2º - AMARRANDO A BOIA:** acertando o cone, o **segundo jogador** pega a boia e amarra uma corda disponível. Após amarrar a corda, entrega a boia pro terceiro jogador que estará dentro da piscina na margem esquerda.
- ▶ **3º - INICIA A TRAVESSIA:** este **terceiro jogador** que está dentro da piscina e recebeu a boia, vai em direção a outra margem onde está o restante da equipe
- ▶ **VENCE:** vence a equipe que atravessar os jogadores do outro lado primeiro. Após o último jogador ser atravessado, ESTE ÚLTIMO pegar a boia e colocar no cone.
- ▶ **PENALIDADE:** Haverá uma demarcação de área de troca, tanto para subir na boia quanto para descer da boia, esta deve ser respeitada, ou a equipe será **desclassificada**.
- ▶ O da boia pode ajudar remando, batendo pé etc, só não pode cair da boia, caso caia da boia, tem que retornar à área de troca do lado direito para subir na boia novamente.
- ▶ Na margem direita, é possível subir na boia tanto por cima quanto por dentro da piscina.
- ▶ É possível que outros jogadores ajudem os companheiros a subirem na boia tanto fora da piscina quanto dentro, porém, apenas na área demarcada.
- ▶ **FLUXO:** sempre 1 da esquerda pra direita (para buscar os companheiros) e sempre 2 da direita pra esquerda realizando a travessia.
- ▶ **ESTRATÉGIA:** A estratégia de quem vai buscar é LIVRE: pode nadar, correr, pular, se deslocar de qualquer forma na água. O jogador responsável por buscar os companheiros da outra margem PODE alternar com outros jogadores QUE JÀ ATRAVESSARAM, ou seja, que estejam na margem esquerda.
- ▶ **SOLICITAÇÃO:** jogadores que forem atravessados, E QUE NÃO FOREM REVEZAR NA TRAVESSIA, se posicionam na piscina menor, para evitar atrapalhar as outras e a própria equipe.



# PISCINA 2 - (3) REVEZAMENTO



- ▶ 10 jogam (necessário igualar)
- ▶ **OBJETIVO:** completar o revezamento passando o bastão de mão em mão.
- ▶ 5 jogadores de cada equipe ficam de cada lado da piscina;
- ▶ TODOS devem sair da borda, fora da piscina;
- ▶ O bastão deve passar de mão em mão até o último jogador chegar na borda contrária e entregar o bastão para o fiscal de prova que levantará o braço indicando que a equipe finalizou a prova;
- ▶ **VENCE:** A equipe que completar o revezamento primeiro.
- ▶ **ESTRATÉGIA:** é livre. Após saltar da borda, pode se impulsionar na parede, nadar, correr, mergulhar, se deslocar de qualquer forma na água.
- ▶ **REGRAS:** é PROIBÍDO jogar o bastão, este deve ser passado de mão em mão; O jogador que será o próximo, só pode pular na piscina após pegar o bastão do jogador que está na piscina; Se o bastão cair, o mesmo jogador deve recuperar e continuar a prova; As equipes posicionadas nas bordas laterais não podem usar as paredes laterais pra se apoiar ou impulsionar.
- ▶ **PENALIDADES:** será desclassificada a equipe que descumprir qualquer regra.



# PISCINA 2 - (4) CAÇA ÀS BOLINHAS DE GUDE



- ▶ Todos jogam (não é necessário igualar)
- ▶ **OBJETIVO:** a equipe encontrar o máximo de bolinhas de gude possíveis dentro da piscina.
- ▶ **VENCE:** quem captar mais bolinhas ao fim do tempo estabelecido.
- ▶ **ESTRATÉGIA:** é livre. Cada equipe decide quem fica dentro da piscina, quem fica fora e quem vai colocar as bolinhas na caixinha para conferência.
- ▶ 5 da equipe ficam dentro da piscina caçando as bolinhas de gude.
- ▶ Restante da equipe (dentro e fora da grade) pode ajudar indicando onde estão as bolinhas e levando para área das caixinhas onde devem ser depositadas.
- ▶ Os jogadores de fora da piscina devem pegar as bolinhas de gude encontradas pelos seus companheiros na piscina e levar as bolinhas em direção as suas respectivas caixinhas na mesa do juiz principal.
- ▶ SOMENTE UM JOGADOR IDENTIFICADO FICA NA ÁREA ISOLADA DAS CAIXINHAS.
- ▶ AO FINAL DA BUZINA, AS CAIXINHAS SERÃO “BLOQUEADAS”. NENHUMA BOLINHA PODERÁ SER DEPOSITADA NA CAIXINHA, MESMO QUE ESTEJA FORA DA PISCINA NA MÃO DE ALGUM JOGADOR DA EQUIPE, OU SEJA, SERÁ CONTABILIZADO APENAS AS BOLINHAS DENTRO DA CAIXINHA QUE SE ENCONTRAREM LÁ AO FINAL DA BUZINA.
- ▶ Cada bolinha de gude vale 1 ponto, e cada equipe computa o número de bolinhas captadas dentro da caixinha.
- ▶ **REGRAS:** É PROIBIDO jogar as bolinhas em qualquer momento e para qualquer finalidade (pra evitar acertar e machucar alguém); Estas tem que ser passadas de mão e mão e, no máximo, serem deixadas no chão das bordas; Qualquer bolinha no chão pode ser captada por QUALQUER equipe, INDEPENDENTE de quem deixou ela lá; Trombadas podem ocorrer, mas É PROIBIDO empurrar, puxar, bloquear qualquer outro jogador de propósito. Pode-se pegar as bolinhas que eventualmente caírem ao chão, mas é PROIBIDO arrancar bolinha da mão de outro jogador; Dentro da água, ao fundo, disputas podem ocorrer, mas após o jogador deter a bolinha em mãos indo em direção à borda para entregar aos companheiros, é proibido arrancar a bolinha da mão; Aos jogadores na área das caixinhas, é proibido derrubar qualquer uma, mesmo que seja desproposital.
- ▶ **PENALIDADES:** será desclassificada a equipe que descumprir qualquer regra.

# PISCINA 2 - (3) CAÇA ÀS BOLINHAS DE GUDE





# ESPAÇO MENOR - (5) CANO FURADO



- ▶ Todos jogam (não é necessário igualar)
- ▶ **OBJETIVO:** encher o cano de água até a bolinha de dentro subir e cair.
- ▶ **VENCE:** a equipe que pegar essa bolinha que caiu do cano e colocar dentro do balde grande primeiro.
- ▶ Será disponibilizado um cano todo furado pra equipe, um balde pequeno e um balde grande cheio de água;
- ▶ 1 jogador marcado inicia ao lado do balde grande, enche o balde pequeno de água e vai até o cano para jogar a água dentro do cano;
- ▶ Outros jogadores tapam os furos do cano com qualquer parte dos braços, rosto e pé. A medida que a água vai entrando, uma bolinha flutuante vai subindo até cair.
- ▶ **ESTRATÉGIA:** É possível revezar o jogador que buscará a água no balde grande.
- ▶ **REGRAS:**
- ▶ NÃO pode usar barriga, as costas e nem abraçar o cano para tapar os buracos;
- ▶ É necessário que a bolinha CAIA, ou seja, NÃO pode pegar a bolinha com a mão ou derrubar de propósito;
- ▶ Após a bolinha cair, SOMENTE o jogador identificado pode levar a bolinha até o balde grande para finalização.
- ▶ **PENALIDADES:** qualquer descumprimento de regra e qualquer tentativa de puxar, empurrar ou derrubar a bolinha que não seja por meio do volume de água subindo pelo cano, será classificada com uma tentativa de trapacear e a equipe será desclassificada.



# SEGUNDA FASE: JUNTOS VAMOS MAIS LONGE

1. GUERRA DE TAMPINHA (ESPAÇO MAIOR)
2. CORRIDA ENTRE EQUIPES (ESPAÇO GRAMADO)
3. MISSÕES EM EQUIPE (ESPAÇO MENOR)

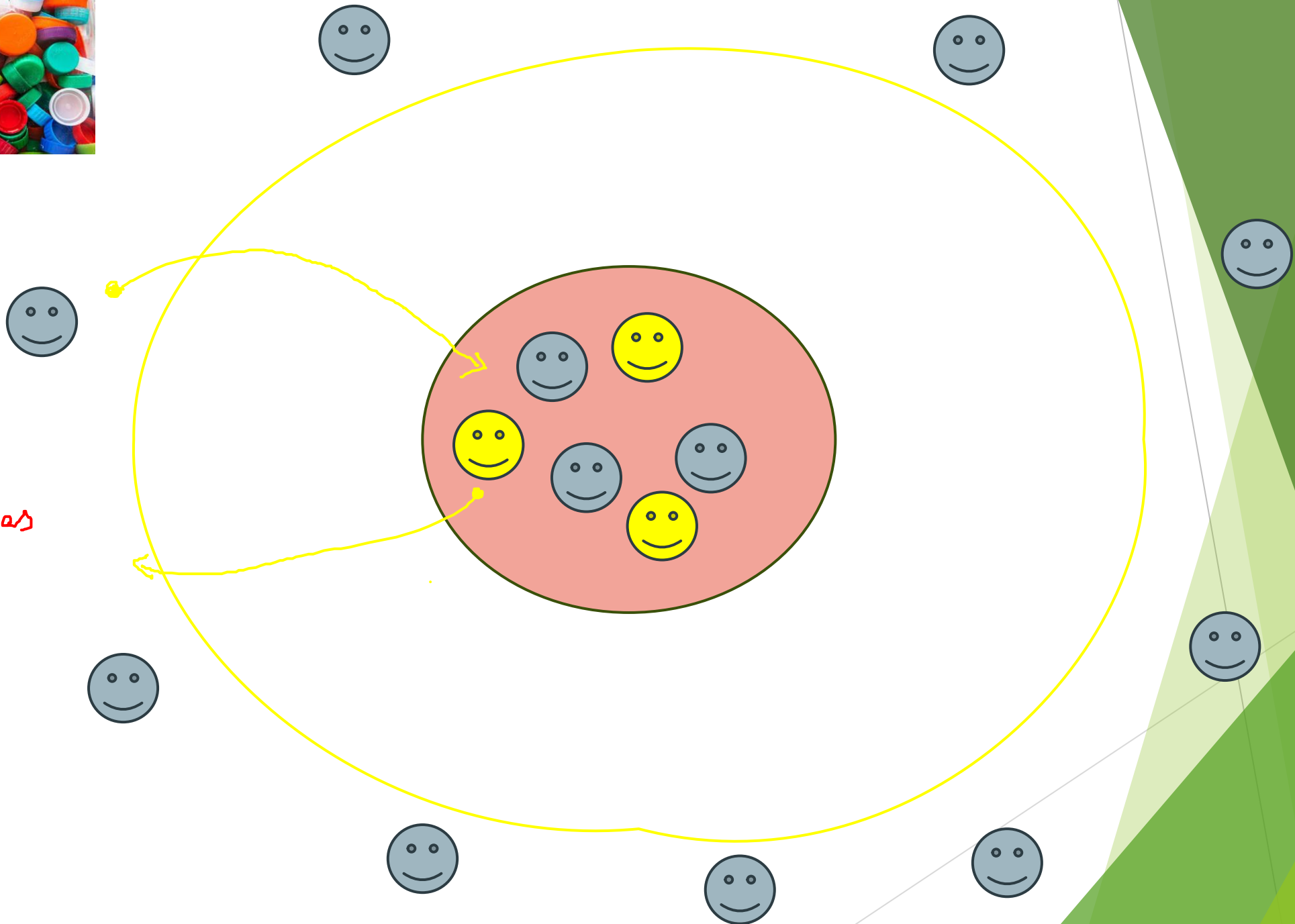
# ESPAÇO MAIOR - (1) GUERRA DE TAMPINHA

- ▶ Todos jogam (não é necessário igualar)
- ▶ **OBJETIVO:** jogar as tampinhas das equipes adversárias para dentro da área demarcada para que eles percam mais pontos.
- ▶ **VENCE:** quem perder menos pontos.
- ▶ TODOS IRÃO INICIAR COM 120 PONTOS (que é igual ao número de tampinhas recebido. Os líderes podem conferir na hora).
- ▶ SERÁ DEMARCADO UMA ÁREA CENTRAL EM QUE SÓ 3 DE CADA TIME PODEM FICAR. Restante, por fora em outra área demarcada.
- ▶ OS DE FORA JOGAM AS TAMPINHAS DOS ADVERSÁRIOS PARA DENTRO DO CÍRCULO CENTRAL E OS DE DENTRO DEVEM JOGAR AS TAMPINHAS DO PRÓPRIO TIME PARA FORA DESSE CÍRCULO, POIS AS TAMPINHAS DO SEU TIME QUE FICAREM NO CÍRCULO CENTRAL AO FINAL DO TEMPO DE PROVA, VÃO REDUZIR 1 PONTO CADA, DOS 120 INICIAIS (1 TAMPINHA NO CÍRCULO CENTRAL = -1 PONTO);
- ▶ Terá tempo determinado e a prova finaliza ao final da buzina. Ao som da buzina todos devem levantar as mãos e parar.
- ▶ **REGRAS:** pode-se utilizar óculos de proteção; é PROIBIDO guardar as tampinhas nas mãos ou nas roupas e jogar de propósito para fora do alvo em questão; É PROIBIDO ficar jogando tampinha após o sinal sonoro de finalização da prova.
- ▶ **PENALIDADES:** quem ficar enrolando, escondendo ou guardando tampinhas terá sua equipe desclassificada.





120  
- m de  
tamponhas  
dentro



# ESPAÇO GRAMADO - (2) CORRIDA ENTRE EQUIPES

- ▶ Todos jogam (não é necessário igualar)
- ▶ **OBJETIVO:** LEVAR A BOLA SEM CAIR, completar cada etapa até ultrapassar as marcações e acertar a bola no balde.
- ▶ Será um revezamento de atividades em grupo que exige estratégia, comunicação e coordenação.
- ▶ **ETAPAS DA CORRIDA** (fotos no próximo eslaide):
  1. Bola equilibrada nos 4 cabos de vassoura até PASSAR a marcação (só pode pegar no cabo acima da marca). Após a bola passar a marcação, algum outro jogador tem que pegar a bola SEM CAIR NO CHÃO, para que inicie-se a próxima etapa;
  2. Bola passa de jogador em jogador APENAS UTILIZANDO OS PÉS e deitados obrigatoriamente de costas até a bola ultrapassar a marcação e outro jogador resgatar essa bola com as mãos na próxima etapa;
  3. 4 jogadores (um sempre segurando a bola) em cima da lona tem que saltar enquanto outro avança a lona. A equipe vai avançando até a lona chegar na marcação e a bola ser passada pra alguém para próxima etapa. Aqui, recomenda-se que os integrantes fiquem no início da lona, pois SÓ podem pisar na lona. Caso algum integrante pise com o pé todo fora da lona, terão que retornar ao início da etapa;
  4. 4 jogadores se posicionam e andam dentro do tecido (um sempre segurando a bola) até chegar na marcação e a bola ser passada pra alguém da próxima etapa. É necessário que os integrantes apenas andem pisando no tecido;
  5. Pelo menos 2 jogadores dentro da última área demarcada pegam o tecido quadrado APENAS pelos nós das pontas, alguém coloca a bola em cima do tecido quadrado para que os dois possam lançar e acertar o balde grande. Os jogadores só podem pegar no nó do tecido. Outros jogadores devolvem a bola que caiu fora do balde e colocam em cima do quadrado para que ambos continuem lançando e tentando acertar o balde.
- ▶ **VENCE:** quem acertar a bola dentro do balde primeiro
- ▶ **ESTRATÉGIA:** é livre. Todos da equipe podem se revezar nas tarefas e fazer o que tiver que ser feito para o destino final da bola. É obrigatório que todos da equipe acompanhem o caminho da bola auxiliando de alguma forma. É possível que a equipe se divida entre as fases.
- ▶ **REGRAS:** Todas as etapas tem que ser cumpridas; A bola NÃO pode ser lançada entre as etapas. Caso a bola caia em qualquer momento, inicia-se a etapa em que a bola se encontra; Todas as etapas apenas são cumpridas após a bola ULTRAPASSAR a marcação e algum jogador pegar a bola SEM CAIR do outro lado da marcação para iniciar a próxima etapa.
- ▶ **PENALIDADES:** perde 20 multiplicado pelo número de vezes que algum jogador da equipe pisar com o pé todo de fora da lona na etapa 3.

1



2



3



4



5



# ESPAÇO MENOR - (3) MISSÕES EM EQUIPE

- ▶ Todos participam (não é necessário igualar)
- ▶ **OBJETIVO:** cumprir as missões e finalizar o mais rápido possível colocando a bolinha de tênis no balde.
- ▶ **MISSÕES** (fotos no próximo eslaide):
  1. Para **liberar a bola de tênis**, 1 jogador tem que passar todas as bolinhas de gude de uma garrafa pra outra. Após a última bolinha passar, o juiz de prova libera para que um jogador que está do outro lado da margem da prova pegue a bolinha de tênis e os 4 barbantes de dentro do balde (deixar o balde no mesmo lugar). Este jogador da equipe leva esse material pro outro lado para organizar a próxima missão;
  2. Pelo menos 8 da equipe devem cada um pegar na ponta demarcada dos 4 barbantes, **equilibrar a bolinha em cima do barbante** e levá-la mantendo equilibrada até colocar ela novamente no balde SEM TOCAR NA BOLINHA;
  3. Após cair (ou pingar) dentro do balde, 1 da equipe pode pegar a bolinha com a mão e todos retornam pra outra ponta da prova onde terão que fazer uma **PONTE MÓVEL** com as madeiras disponíveis. O jogador que está com a bolinha e APENAS ELE deve ir pode cima, de madeira em madeira, avançando novamente em direção ao balde. Os jogadores que farão a ponte móvel podem ir se alternando para segurar as madeiras. Todos os demais podem ajudar transferindo as madeiras ou ajudando os companheiros se equilibrarem.
- ▶ **VENCE:** quem chegar primeiro sobre a ponte móvel até a marcação e colocar a bolinha dentro do balde.
- ▶ **ESTRATÉGIA:** é livre. Cada um da equipe pode contribuir de alguma forma para as missões. Todos devem acompanhar o “vai e vem” da equipe.
- ▶ **REGRAS:** após colocar a bolinha equilibrada no barbante, **NÃO** pode tocar mais com a mão até ela cair/pingar dentro do balde; SE a bolinha ou o jogador da ponte móvel **CAIR**, devem voltar ao ponto de partida demarcado da equipe;
- ▶ **PENALIZAÇÕES:** é **desclassificada** a equipe que trapacear, utilizando as mão para equilibrar a bolinha após a saída da área demarcada.



1



2



3



# TERCEIRA FASE: ESQUENTANDO NEURÔNIOS

1. CAÇA PALAVRAS
2. COMPLETANDO PALAVRAS
3. FORMAR PALAVRAS

# ESPAÇO SOMBRAS - ESQUENTANDO NERÔNIOS

- ▶ Todos jogam (não é necessário igualar)
- ▶ **OBJETIVO:** completar as atividades propostas no tempo determinado
  1. Caça palavras (há dicas do que e quantas palavras devem ser encontradas)
  2. Completar palavras (respeitando o local das letras já indicadas)
  3. Formar palavras SOMENTE com as letras disponíveis (há dicas de letras e palavras possíveis)
- ▶ Será considerado correto palavras válidas e existentes no gabarito de prova;
- ▶ Tempo determinado será informado aos líderes no início da prova;
- ▶ A atividade será entregue aos líderes e estes devem devolver SEM RASURAS;
- ▶ **REGRAS:** é necessário que a equipe fique junta na área definida; É PROIBIDO celular, outros meios e comunicação com pessoas que não são da equipe; É necessário a devolução das atividades no tempo determinado; É necessário que as atividades estejam legíveis e o papel em bom estado para conferência.
- ▶ **PENALIDADES:** será desclassificada a equipe que tiver contado com algum tipo de comunicação (telas, pessoas..); em caso de rasuras que prejudiquem o entendimento na conferência, o juiz pode penalizar em -20 pontos a equipe.
- ▶ **ATENÇÃO:** se algum jogador pegar no celular, seja pra ver a hora, o tempo, a foto de tela, independente do que for, não tem como saber exatamente o que está sendo feito no aparelho, portanto o fiscal de prova pode DESCLASSIFICAR a equipe imediatamente.



# QUARTA FASE: CAÇA AO TESOURO

## 1. CAÇA AO TESOURO

# CAMPO ABERTO - À ESQUERDA DOS QUIOSQUES - CAÇA AO TESOURO



- ▶ TODOS JOGAM (NÃO É PRECISO IGUALAR)
- ▶ 2 DA EQUIPE FICAM NA ÁREA DE CONFERÊNCIA DE GABARITOS, RESTANTE VAI À CAÇA;
- ▶ OS TESOUROS ESTÃO ESCONDIDOS EM TODA ÁREA DA GINCANA, INCLUSIVE NA MATA;
- ▶ CADA PEQUENO TESOURO ESCONDE OU COMPLEMENTA UMA INFORMAÇÃO;
- ▶ HAVERÁ ENIGMAS A SEREM RESOLVIDOS;
- ▶ A ESTRATÉGIA DA EQUIPE É LIVRE;
- ▶ MAPA, PONTUAÇÕES E REGRAS SURPRESAS SERÃO DIVULGADAS APENAS NO DIA

DIVIRTAM-SE!!



# Gincana do Judiciário 2023

Responsáveis:  
Luciana Gusmão Medeiros  
Eliziane Rios

