



REGULAMENTO - 1ª GINCANA DO COLÉGIO METROPOLITAN

1ª METRO GAMES

1. APRESENTAÇÃO

A 1ª Gincana do Colégio Metropolitano, **1ª METRO GAMES**, é um evento pedagógico, cultural e recreativo, que tem como objetivo promover a integração entre alunos, colaboradores e comunidade escolar, estimulando o trabalho em equipe, o respeito, a criatividade, o espírito esportivo e a convivência saudável.

Este regulamento é de acesso público e deverá ser seguido por **alunos, famílias, professores e colaboradores** do colégio Metropolitano, garantindo organização, transparência e equidade durante todo o evento.

2. DISPOSIÇÕES GERAIS

Este documento dispõe sobre os critérios e regulamentação da 1ª Gincana do Colégio Metropolitano, 1ª METRO GAMES a ser realizada na semana de 06/04 a 11/04.

2.1 Este regulamento foi elaborado pela equipe coordenadora desta gincana e será publicado no site oficial do colégio e nas redes sociais para que todos os envolvidos tenham ciência.

2.2 Todas as pessoas que participarem do evento estarão sujeitas às condições deste Regulamento.

2.3 Não serão aceitas alegações de desconhecimento deste documento, já que será dada a necessária e suficiente publicidade, com o apoio imperioso das equipes.

2.4 As equipes devem se comprometer a cumprir todos os critérios deste regulamento, havendo discordância, caberá a equipe coordenadora aplicar a punição referente ao ato cometido.

2.5 Os casos omissos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.

3. OBJETIVOS

- Promover a integração entre os alunos de diferentes turmas e segmentos;
- Desenvolver habilidades socioemocionais como cooperação, empatia, responsabilidade e respeito;
- Estimular a criatividade, o raciocínio lógico e a participação ativa;
- Incentivar hábitos saudáveis e atitudes éticas;
- Proporcionar momentos de lazer aliados à aprendizagem.

4. DAS REGRAS E PENALIDADES

4.1 Só poderão participar da gincana os alunos que estão regularmente matriculados na escola;

4.2 A equipe que não estiver presente ao ser chamada, será punida com perda de 10 pontos;

4.3 Os participantes que irão representar as equipes nas provas deverão estar identificados com as camisetas entregue pelo colégio;

4.4 Não será permitido nenhum tipo de agressão verbal ou física durante o desenvolvimento da gincana, principalmente nos jogos. Caso ocorra, a equipe será penalizada, conforme avaliação da comissão organizadora;

4.5 Não será permitido veto de arbitragem;

4.6 As equipes que se negarem a cumprir as determinações dos árbitros serão consideradas vencidas e eliminadas da competição;



4.7 Será penalizada com a perda de 50 pontos a equipe que causar tumulto no decorrer do evento;

4.8 Perderão pontos as equipes que:

- Não cumprirem rigorosamente o regulamento da gincana;
- Tentarem prejudicar as equipes adversárias de qualquer forma;
- Apresentarem-se desorganizadas nos momentos da gincana;
- Não respeitarem as boas normas de conduta com os participantes e organização do evento;
- Não respeitarem as ordens da Comissão Organizadora;
- Não zelarem pela organização e limpeza do ambiente;
- Não fizerem silêncio quando for solicitado;

4.9 Serão automaticamente desclassificadas as equipes que:

- Possuírem algum integrante que seja visto promovendo baderna, briga e/ou atos de vandalismo;
- Desrespeitarem as regras de bom andamento da gincana, causarem repetidas solicitações de ordem ou respeito da Comissão Organizadora;

4.10 Serão consideradas infrações disciplinares aplicáveis a qualquer integrante da equipe que:

- Prejudicar o bom andamento da Instituição;
- Promover ou provocar tumultos internos ou externos;
- Desvirtuar a finalidade da gincana;
- Apresentar protestos descabíveis;
- Apresentar-se no decorrer da gincana utilizando nome de outro aluno;
- Usar ou portar bebidas alcoólicas, substâncias ilícitas e armas brancas;
- Incitar desordem ou atos violentos.

5. PÚBLICO PARTICIPANTE



5.1 Alunos regularmente matriculados no Colégio Metropolitano, conforme categorias definidas pela organização;

5.2 Pais dos alunos regularmente matriculados no Colégio Metropolitano, conforme categorias definidas pela organização;

5.3 Professores, monitores e colaboradores atuarão como orientadores, fiscais e organizadores;

- Lembrando que a participação dos alunos é voluntária, porém altamente incentivada.

6. ORGANIZAÇÃO E RESPONSABILIDADES

6.1 A Gincana será organizada pela Coordenação Pedagógica, com apoio dos demais setores da escola.

6.2 Compete à organização:

- Definir as equipes, provas, critérios de pontuação e cronograma;
- Garantir a segurança e o bom andamento das atividades;
- Resolver casos omissos neste regulamento;
- Aplicar penalidades quando necessário.

7. EQUIPES

7.1 As equipes serão definidas previamente pela organização;

7.2 Cada aluno participará de **apenas uma equipe**;

7.3 As equipes deverão respeitar as cores definidas: azul, branco e vermelho;

7.4 Não será permitida a troca de equipe após a definição;



7.5 Cada equipe será formada por alunos que cursam do 1º ano dos Anos Iniciais até a 3ª série do Ensino Médio.

7.6 Toda equipe será responsável pela ordem e organização dos seus componentes no espaço utilizado para a realização e cumprimento das tarefas;

7.7 A equipe deverá se organizar em grupos, pois, poderão ocorrer tarefas simultaneamente (execução de duas ou mais tarefas ao mesmo tempo) durante a gincana.

8. PROVAS E ATIVIDADES

8.1 As provas serão culturais, esportivas, recreativas, solidárias e criativas;

8.2 As provas serão elaboradas pela equipe coordenadora desta gincana, objetivando a integração da comunidade escolar;

8.3 Cada prova terá regras específicas, que serão explicadas no decorrer desse regulamento;

8.4 As provas esportivas estão nesse regulamento, para que os participantes se escrevam em cada prova estabelecida até o dia 31/03;

8.5 As atividades ocorrerão dentro dos espaços autorizados da escola;

8.6 As provas relâmpagos serão entregues a qualquer momento durante o período de realização da gincana e deverão ser realizadas/cumpridas no tempo estimado;

8.7 No intuito de contemplar a participação de todos os alunos, deverão ser respeitados o número mínimo de participantes por provas, sendo punida com 50 pontos a equipe que não atender ao que se propõe neste item;

8.8 Todas as provas deverão respeitar as normas de segurança e convivência.



9. PONTUAÇÃO

9.1 A pontuação de cada prova será definida previamente pela organização;

9.2 As provas que necessitam de avaliação, serão julgadas por comissões que serão definidas pela comissão organizadora e divulgadas durante a apresentação;

9.3 Ganhará pontos a equipe que cumprir corretamente os critérios estabelecidos;

9.4 Penalizações poderão resultar em perda de pontos;

9.5 Após o término da apuração de cada prova, serão divulgadas as pontuações obtidas por cada equipe;

9.4 A soma final definirá a classificação das equipes;

9.5 A divulgação dos vencedores e das pontuações será realizada após o encerramento de todas as atividades;

9.6 Caso haja alguma divergência em relação à pontuação de alguma prova ou algum problema em relação à outra equipe, a equipe reclamante deverá encaminhar um recurso por escrito no mesmo momento à Comissão Organizadora, para análise e resolução.

10. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

10.1 Em caso de empate, serão considerados, nesta ordem:

1. Maior pontuação nas provas coletivas;
2. Menor número de penalidades;
3. Avaliação da comissão organizadora.

11. CONDUTA E COMPORTAMENTO



11.1 Durante toda a Gincana, espera-se dos participantes:

- Respeito aos colegas, professores, colaboradores e adversários;
- Cumprimento das regras e orientações;
- Postura ética, solidária e colaborativa;
- Uso de linguagem adequada.

11.2 Não será permitido:

- Atitudes agressivas, desrespeitosas ou discriminatórias;
- Danos ao patrimônio da escola;
- Uso de objetos perigosos;
- Qualquer forma de trapaça.

12. PENALIDADES

12.1 O descumprimento das regras poderá resultar em:

- Advertência verbal;
- Perda de pontos;
- Desclassificação da prova;
- Desclassificação da equipe, em casos graves.

12.2 As penalidades serão julgadas e aplicadas pela comissão organizadora.

13. JOGOS E TAREFAS

13.1 TAREFA – GRITO DE GUERRA



13.1.1 O grito de guerra deverá contemplar a energia, a alegria e a criatividade de cada equipe. As equipes deverão apresentar um grito de guerra alusivo a cor de sua equipe.

13.1.2 TEMPO LIMITE PARA APRESENTAÇÃO: 5 minutos.

13.1.3 CRITÉRIOS: Animação; Criatividade; Originalidade; e, Respeito ao tema.

13.1.4 PARTICIPANTES: Todos os integrantes da equipe.

13.1.5 PONTUAÇÃO:

- 100 pontos - A pontuação será concedida a todas as equipes que cumprirem a tarefa.

13.2 TAREFA – PARÓDIA

13.2.1 A equipe deverá elaborar uma paródia abordando o tema: SOLIDARIEDADE.

13.2.2 TEMPO MÁXIMO: 30 minutos.

13.2.3 CRITÉRIOS: Originalidade; Criatividade; Coerência com o tema; e, Não será permitido vocabulário inapropriado (palavrões).

13.2.4 PARTICIPANTES: Não será definido um limite de membros para a autoria da paródia, mas a apresentação será limitada a 4 membros por equipe.

13.2.5 PONTUAÇÃO:

- 1º Lugar - 300 pontos
- 2º Lugar – 200 pontos
- 3º Lugar – 100 pontos

13.3 TAREFA – DANÇA

13.3.1 A apresentação deverá contar com o maior número de participantes. A execução da dança deverá respeitar a música enviada pela comissão organizadora no grupo de pais.

13.3.2 CRITÉRIOS: Simpatia; Originalidade; Criatividade; Interação com a plateia; Desenvoltura, expressão facial e corporal; Caracterização; e, Fidelidade ao tema escolhido.

13.3.3 PARTICIPANTES: No mínimo 10 componentes.

13.3.4 PONTUAÇÃO:

- 1º Lugar - 300 pontos
- 2º Lugar – 200 pontos
- 3º Lugar – 100 pontos

13.4 TAREFA – TORTA NA CARA

13.4.1 Para a realização desta tarefa cada equipe deverá apresentar **20 componentes**, sendo **10 alunos voluntários e 10 pais voluntários**, que deverão responder corretamente às perguntas previamente formuladas pela comissão organizadora.

13.4.2 As equipes deverão dispor os seus alunos/pais em fila e, após a leitura de cada pergunta, e depois do sinal do membro da coordenação, aquele que apertar primeiro o botão, poderá responder.

13.4.3 Receberá a maior pontuação a equipe que acertar o maior número de perguntas, distribuindo-se as pontuações seguintes proporcionalmente ao número de acertos de cada equipe.

13.4.4 CRITÉRIOS: Conhecimentos gerais; Resposta correta; Envolvimento dos componentes; e, Respeito ao adversário.



13.4.5 PARTICIPANTES: A equipe deverá selecionar 20 membros, sendo 10 alunos voluntários e 10 pais voluntários, para participar dessa tarefa.

13.4.6 PONTUAÇÃO:

- 1º - 300 pontos
- 2º - 200 pontos
- 3º - 100 pontos

13.5 TAREFA – CIRCUITO MALUCO

13.5.1 Para a realização desta tarefa cada equipe deverá apresentar **20 componentes**, sendo **10 alunos voluntários e 10 pais voluntários**.

13.5.2 Lembrando que os alunos e pais que já participaram da torta na cara não poderão participar do circuito maluco.

13.5.3 Esta tarefa é a união de diversas provas rápidas, que serão apresentadas no momento da disputa, a equipe deverá definir um grupo de componentes para realizar a tarefa e na hora escolher quem fará cada prova.

13.5.4 CRITÉRIOS: Pensamento rápido; Organização; Agilidade; Equilíbrio; e, Velocidade.

13.5.5 PARTICIPANTES: A equipe deverá selecionar 20 componentes, sendo 10 alunos voluntários e 10 pais voluntários.

13.5.6 PONTUAÇÃO:

- 1º lugar - 100 pontos - Nessa tarefa será pontuado apenas o primeiro lugar de cada prova.

13.6 TAREFA – DOAÇÃO BENEFICIENTE



13.6.1 Para cumprir essa tarefa cada equipe deverá fazer uma campanha para mobilização do maior número possível de COBERTORES ou RAÇÃO PARA CÃES.

13.6.2 A tarefa consiste na contabilização do número de arrecadações no período de 06 a 11 de abril de 2026.

13.6.3 As doações devem estar em nome da equipe da gincana, informar na hora da entrega ou colocar a cor da equipe que se deve contabilizar.

13.6.4 No dia 11/03/2023, às 11h, recolheremos as listas para contabilizar o número de doações em nome de cada equipe.

13.6.5 CRITÉRIOS: Maior número de doações.

13.6.6 PARTICIPANTES: Todos da equipe.

13.6.7 PONTUAÇÃO:

- COBERTOR – 50 pontos a unidade.
- RAÇÃO PARA CÃES – 20 pontos por kg.

13.7 TAREFA SURPRESA

13.7.1 Esta tarefa será a busca por algum objetivo inusitado.

13.7.2 Essa solicitação ocorrerá em 2 momentos durante o acontecimento da gincana no dia 11/04/26.

13.7.3 A equipe deverá ir em busca do objeto solicitado e apresentar o mesmo a equipe organizadora.

13.7.4 CRITÉRIOS: Pensamento rápido; Organização; Agilidade; e, Pensamento lógico.

13.7.5 PARTICIPANTES: Todos da equipe.

13.7.6 PONTUAÇÃO:

- 1º equipe a entregar o objeto - 1000 pontos
- 2º equipe a entregar o objeto - 700 pontos
- 3º equipe a entregar o objeto - 500 pontos
 - Caso a equipe não entregue não receberá pontos.

13.8 JOGO DA VELHA GIGANTE

13.8.1 As equipes ficam organizadas em filas atrás da linha de partida.

13.8.2 Ao sinal do professor, o primeiro aluno de cada equipe: Corre em zigue-zague entre os cones; Vai até o tabuleiro; Coloca uma peça da sua equipe em qualquer espaço vazio; e, Volta correndo e bate na mão do próximo colega.

13.8.3 O próximo jogador repete o percurso e coloca outra peça.

13.8.4 O jogo continua até que uma equipe consiga formar uma sequência de 3 peças iguais (horizontal, vertical ou diagonal).

13.8.5 Regra Especial - Se todas as 3 peças forem usadas e o jogo der “velha”, o próximo jogador deverá retirar uma peça da sua própria equipe e reposicioná-la em outro espaço vazio. O jogo continua até que uma equipe consiga formar a sequência de 3.

13.8.6 Regras Importantes: Só pode sair após bater na mão do colega; Não pode mexer na peça do adversário; Deve respeitar o percurso entre os cones; e, Caso desrespeite alguma regra, a equipe perde a vez.

13.8.7 PARTICIPANTES: Todos os alunos dos 5º anos de cada equipe.

13.8.8 PONTUAÇÃO:

- A equipe que completar primeiro a sequência de 3 peças iguais marca 1 ponto.
- Vence a equipe que somar mais pontos ao final.

- 1º lugar - 100 pontos - Nessa tarefa será pontuado apenas o primeiro lugar de cada prova.

13.9 CORRIDA JOKENPÔ

13.9.1 O primeiro aluno de cada equipe sai correndo pelo percurso, pisando sobre a marcação indicada.

13.9.2 Quando os dois jogadores se encontrarem no meio do caminho, devem parar imediatamente.

13.9.3 Eles jogam Jokenpô (Pedra, Papel ou Tesoura).

13.9.4 Quem vencer continua correndo em direção ao cone adversário.

13.9.5 Quem perder sai do percurso e retorna para o final da fila.

13.9.6 O próximo jogador da equipe que perdeu entra imediatamente no percurso para enfrentar o adversário que venceu.

13.9.7 A sequência continua até que um jogador consiga chegar ao cone da equipe adversária.

13.9.8 Os alunos devem correr sempre sobre a marcação do percurso.

13.9.9 Não é permitido empurrar, encostar ou atrapalhar fisicamente o colega.

13.9.10 O Jokenpô deve ser feito ao mesmo tempo (valendo na contagem do professor: “Jo-ken-pô!”).

13.9.11 É obrigatório respeitar o espírito esportivo.

13.9.12 Vence a rodada a equipe cujo jogador conseguir tocar ou contornar o cone do time adversário primeiro.

13.9.13 PARTICIPANTES: Todos os alunos dos 5º anos de cada equipe.

13.9.14 PONTUAÇÃO:

- Cada rodada vale 1 ponto
- Vence a equipe que somar mais pontos ao final.
- 1º lugar - 100 pontos - Nessa tarefa será pontuado apenas o primeiro lugar de cada prova.

13.10 DESAFIO TORRE DE COPOS

13.10.1 As equipes ficam posicionadas em fila atrás do cone.

13.10.2 Os 10 copos de cada equipe ficam sobre a mesa, organizados lado a lado (não empilhados).

13.10.3 Ao sinal do professor, começa a prova

13.10.4 O primeiro aluno da fila corre até a mesa.

13.10.5 Deve empilhar todos os 10 copos formando uma única torre. Empilhar em formato pirâmide (4-3-2-1).

13.10.6 Em seguida, deve desempilhar os copos, voltando-os à posição inicial (lado a lado ou em base combinada pelo professor).

13.10.7 Após finalizar corretamente, o aluno retorna correndo.

13.10.8 Ao chegar na fila, bate na mão do próximo colega.

13.10.9 O próximo aluno repete o mesmo processo.

13.10.10 A sequência continua até que todos os integrantes da equipe realizem o desafio.

13.10.11 Os copos devem estar totalmente empilhados antes de começar a desempilhar.

13.10.12 Se a torre cair, o aluno deve recomeçar a montagem.

13.10.13 Só pode sair após bater na mão do colega.

13.10.14 Não é permitido ajudar o colega durante a execução.

13.10.15 A organização final dos copos deve estar correta antes de voltar.

13.10.16 PARTICIPANTES: Todos os alunos dos 5º anos de cada equipe.

13.10.17 PONTUAÇÃO:

- Vence a equipe que completar a prova primeiro, ou seja, quando todos os jogadores tiverem realizado o desafio corretamente.
- 1º lugar - 100 pontos - Nessa tarefa será pontuado apenas o primeiro lugar de cada prova.

13.11 CORRENTE HUMANA – DESAFIO DO BAMBOLE

13.11.1 Cada equipe forma uma linha reta, com os alunos lado a lado.

13.11.2 Todos devem estar de mãos dadas.

13.11.3 O bambolê será colocado no braço do primeiro participante da fila (antes de dar as mãos novamente).

13.11.4 Ao sinal do professor, a equipe deverá passar o bambolê por todos os integrantes da linha.

13.11.5 O bambolê deve percorrer o corpo de cada participante (passando pela cabeça, tronco e pernas ou por cima/baixo conforme estratégia da equipe).

13.11.6 Os alunos não podem soltar as mãos em nenhum momento.

13.11.7 O bambolê deve chegar até o último integrante da fila.

13.11.8 Não é permitido soltar as mãos.

13.11.9 Se a equipe soltar as mãos, deverá reiniciar a prova.

13.11.10 O bambolê deve passar corretamente pelo corpo de cada participante.

13.11.11 É obrigatório manter o respeito e o espírito esportivo.

13.11.12 PARTICIPANTES: Todos os alunos dos 5º anos de cada equipe.

13.11.13 PONTUAÇÃO:

- Vence a equipe que conseguir passar o bambolê por todos os integrantes primeiro, sem soltar as mãos e respeitando as regras.
- 1º lugar - 100 pontos - Nessa tarefa será pontuado apenas o primeiro lugar de cada prova.

13.12 CAMPO MINADO HUMANO – DESAFIO DO CAMINHO SECRETO

13.12.1 No chão será desenhado um caminho com vários quadrados (formando uma trilha).

13.12.2 Em uma folha separada, o professor terá o mapa com os quadrados corretos e os quadrados que representam “bombas”.

13.12.3 As equipes ficam em fila atrás do ponto de partida.

13.12.4 O primeiro aluno da equipe inicia tentando atravessar o caminho, pisando em um quadrado por vez.

13.12.5 O professor confere no mapa secreto: Se o quadrado estiver correto, o aluno pode continuar; e, Se pisar em uma “bomba”, o professor avisa e o aluno deve voltar ao início.

13.12.6 O próximo jogador da equipe tenta novamente, podendo usar a memória do erro anterior para escolher outro caminho.

13.12.7 A equipe deve trabalhar em conjunto para memorizar o trajeto seguro.

13.12.8 O jogo continua até que um aluno consiga atravessar todo o percurso corretamente.

13.12.9 Só pode pisar dentro dos quadrados.



13.12.10 Deve avançar um quadrado por vez.

13.12.11 Não é permitido pular casas.

13.12.12 Caso pise na bomba, retorna ao início imediatamente.

13.12.13 A equipe pode orientar verbalmente o colega (caso o professor permita).

13.12.14 Proibido que a equipe fale (trabalhando memória coletiva).

13.12.15 PARTICIPANTES: Todos os alunos dos 5º anos de cada equipe.

13.12.16 PONTUAÇÃO:

- Vence a equipe que conseguir completar o caminho correto primeiro.
- 1º lugar - 100 pontos - Nessa tarefa será pontuado apenas o primeiro lugar de cada prova.

13.13 GARRAFA CHEIA – DESAFIO DO GARÇOM

13.13.1 As equipes ficam em fila atrás do cone.

13.13.2 Ao lado da fila estará o balde com água, o copo e a bandeja.

13.13.3 Do outro lado do espaço estará a garrafa vazia com uma marcação feita com fita (indicando o nível a ser alcançado).

13.13.4 Ao sinal do professor, o primeiro aluno da fila: Enche o copo com água no balde; Coloca o copo sobre a bandeja; Segura a bandeja com uma das mãos (como um garçom); e, Anda ou corre até a garrafa no outro lado.

13.13.5 Ao chegar, despeja a água dentro da garrafa.

13.13.6 Retorna com a bandeja e o copo para o próximo colega.

13.13.7 O próximo aluno repete o processo.

13.13.8 A sequência continua até que a água atinja a marca indicada na garrafa.

13.13.9 A bandeja deve ser carregada com apenas uma mão.

13.13.10 Se a água cair durante o percurso, o aluno não pode voltar para encher novamente naquele momento — deve seguir até a garrafa com o que restou.

13.13.11 Só pode sair após receber a bandeja do colega.

13.13.12 Não é permitido tampar o copo com a outra mão.

13.13.13 É obrigatório respeitar o percurso determinado.

13.13.14 PARTICIPANTES: Todos os alunos dos 5º anos de cada equipe.

13.13.15 PONTUAÇÃO:

- Vence a equipe que conseguir atingir primeiro o nível marcado na garrafa.
- 1º lugar - 100 pontos - Nessa tarefa será pontuado apenas o primeiro lugar de cada prova.

13.14 VÔLEI MISTO

13.14.1 Saque atrás da linha.

13.14.2 Pode dar até 3 toques por equipe.

13.14.3 Não é permitido segurar a bola.

13.14.4 Rede não pode ser tocada.

13.14.5 As equipes serão formadas previamente pela escola.

13.14.6 Todos os alunos deverão participar de ao menos uma modalidade.

13.14.7 É obrigatório manter postura de respeito com colegas, professores, arbitragem e torcida.

13.14.8 As decisões da arbitragem e da organização serão soberanas.

13.14.9 FORMAÇÃO:

- 6 jogadores em quadra.
- Obrigatório mínimo de 2 meninas e 2 meninos em quadra.
- Rodízio obrigatório.

13.14.10 TEMPO DE JOGO:

- 1 set de 21 pontos.
- Em caso de empate 20x20, vence quem abrir 2 pontos.

13.14.11 PARTICIPANTES: Equipes formadas por alunos dos anos finais e ensino médio.

13.14.12 PONTUAÇÃO:

- Vitória: 300 pontos
- Empate: 200 pontos
- Derrota: 100 pontos
- W.O.: 0 pontos

13.15 FUTEBOL MASCULINO

13.15.1 Sem carrinho.

13.15.2 Falta excessiva gera advertência.

13.15.3 2 cartões amarelos = saída do jogo.

13.15.4 Empate vai para 3 pênaltis por equipe.

13.15.5 As equipes serão formadas previamente pela escola.

13.15.6 Todos os alunos deverão participar de ao menos uma modalidade.

13.15.7 É obrigatório manter postura de respeito com colegas, professores, arbitragem e torcida.

13.15.8 As decisões da arbitragem e da organização serão soberanas.

13.15.9 FORMAÇÃO:

- 5 jogadores na linha + 1 goleiro.
- Substituições livres.

13.15.10 TEMPO DE JOGO:

- 2 tempos de 10 minutos.
- Intervalo de 2 minutos.

13.15.11 PARTICIPANTES: Equipes formadas por alunos dos anos finais e ensino médio.

13.15.12 PONTUAÇÃO:

- Vitória: 300 pontos
- Empate: 200 pontos
- Derrota: 100 pontos
- W.O.: 0 pontos

13.16 QUEIMADA MISTA

13.16.1 Quem for queimado vai para o “cemitério”.

13.16.2 Pode voltar ao jogo se queimar alguém.

13.16.3 Não é permitido arremesso na cabeça.

13.16.4 Queimada só vale se a bola não tocar no chão antes.

13.16.5 Vence a equipe que eliminar todos os jogadores ou quem tiver mais jogadores em quadra ao final do tempo.

13.16.6 As equipes serão formadas previamente pela escola.

13.16.7 Todos os alunos deverão participar de ao menos uma modalidade.



13.16.8 É obrigatório manter postura de respeito com colegas, professores, arbitragem e torcida.

13.16.9 As decisões da arbitragem e da organização serão soberanas.

13.16.10 FORMAÇÃO:

- Equipes com número igual de alunos (ou o mais equilibrado possível).

13.16.11 TEMPO DE JOGO

- 2 tempos de 8 minutos.

13.16.12 PARTICIPANTES: Equipes formadas por alunos dos anos finais e ensino médio.

13.16.13 PONTUAÇÃO:

- Vitória: 300 pontos
- Empate: 200 pontos
- Derrota: 100 pontos
- W.O.: 0 pontos

13.17 CIRCUITÃO DE OBSTÁCULOS

13.17.1 O circuito é composto por 6 estações de tarefas/obstáculos, sendo o desempenho das equipes avaliado pelo tempo total de percurso.

13.17.2 Ao sinal do apito, o árbitro iniciará o cronômetro, e o primeiro integrante da equipe dará início ao percurso.

13.17.3 Estações do circuito:

13.17.3.1 1ª Estação:

- O aluno deverá saltar sobre uma corda presa entre dois cones de aproximadamente 55 cm de altura.

13.17.3.2 2ª Estação – Dentro e Fora:

- Composta por 10 bambolês organizados em 5 duplas;
- Ao lado de cada dupla haverá marcadores tipo “chapéu chinês”;
- O aluno deverá:
 - Pisar com os dois pés dentro de um bambolê;
 - Pegar o marcador do lado externo;
 - Colocá-lo no bambolê vazio ao lado;
 - Repetir o processo nas 5 duplas;
 - Cada participante deverá posicionar 5 marcadores.

13.17.3.3 3ª Estação – Pneus:

- Composta por 4 pneus dispostos sequencialmente;
- O aluno poderá optar por passar colocando os pés dentro dos pneus ou pisando sobre eles.

13.17.3.4 4ª Estação – Campo Minado:

- Composta por:
 - 3 placas de tatame, espaçadas em 1 metro;
 - 4 peças de madeira de aproximadamente 55 cm;
- O aluno deverá:
 - Saltar entre os tatames sem tocar o chão;
 - Em seguida, atravessar as peças de madeira sem encostar os pés no chão.

13.17.3.5 5ª Estação:

- Novo salto sobre corda presa entre dois cones de aproximadamente 55 cm de altura.

13.17.3.6 6ª Estação – Finalização:

- O aluno deverá tocar a campainha sonora para finalizar sua vez.

13.17.4 Dinâmica da prova:

- Ao tocar a campainha, o próximo integrante inicia o percurso;
- O processo segue até que todos os integrantes da equipe completem o circuito;
- Ao final, o árbitro encerra o cronômetro e registra o tempo total da equipe.

13.17.5 Regras gerais:

- Todas as equipes devem ter o mesmo número de participantes;
- Cada equipe pode escolher a forma de transpor a estação dos pneus;
- Os alunos devem respeitar o trajeto e a ordem das estações;
- É obrigatório manter o espírito esportivo;
- Em caso de erro em alguma estação, o aluno deverá retornar ao início da mesma para refazê-la corretamente.

13.17.6 Critério de vitória:

- Vence a equipe que completar o circuito com todos os participantes no menor tempo.

13.17.7 PARTICIPANTES: Equipes formadas por todos os alunos dos 1º e 2º anos.

13.17.8 PONTUAÇÃO:

- 1º lugar: 300 pontos
- A classificação será definida conforme o tempo total de cada equipe.

13.18 CORRIDA DA CAMA DE GATO

13.18.1 As equipes deverão ter o mesmo número de participantes, organizados em coluna atrás do ponto de partida;

13.18.2 Os alunos estarão posicionados a aproximadamente 9 metros da rede quadriculada, que ficará no centro da quadra;

13.18.3 No lado oposto da quadra, também a 9 metros de distância, estarão dispostas as argolas, em quantidade correspondente ao número de participantes de cada equipe.

13.18.4 Ao sinal do apito, o primeiro integrante de cada equipe correrá até a rede quadriculada;

13.18.5 O aluno deverá passar por dentro de um dos espaços (quadrados) da rede;

13.18.6 Em seguida, correrá até o outro lado da quadra, pegará uma argola e retornará;

13.18.7 O retorno deverá ser feito pelo lado de fora da rede;

13.18.8 Ao chegar, entregará a argola ao próximo integrante da equipe;

13.18.9 O segundo participante repetirá o percurso, retornando com duas argolas, e assim sucessivamente;

13.18.10 A dinâmica continua até que todos os integrantes completem o percurso e todas as argolas sejam recolhidas.

13.18.11 Regras gerais:

- O próximo participante só poderá iniciar o percurso após receber a(s) argola(s) do colega;
- Caso o aluno esqueça de pegar a argola, deverá retornar para buscá-la;
- Caso realize o retorno pelo local incorreto (por dentro da rede), não poderá refazer, sendo mantido o tempo gasto;
- Os alunos devem respeitar o trajeto e manter o espírito esportivo.

13.18.12 Critério de vitória:

- Vence a equipe que conseguir fazer com que todos os integrantes completem o percurso e recolham todas as argolas no menor tempo.

13.18.13 PARTICIPANTES: Equipes formadas por todos os alunos dos 1º e 2º anos.

13.18.14 PONTUAÇÃO:

- 1º lugar: 300 pontos
- 2º lugar: 200 pontos
- Empate: 100 pontos para cada equipe

13.19 CORRIDA DA ESPONJA

13.19.1 Cada equipe utilizará 2 baldes transparentes e 1 esponja;

13.19.2 Um balde, contendo água, ficará na linha de partida;

13.19.3 O outro balde, vazio, será posicionado a 10 metros de distância;

13.19.4 Os baldes de chegada terão uma marcação padrão, indicando o nível de água necessário para a vitória;

13.19.5 As equipes deverão ter o mesmo número de participantes;

13.19.6 Os alunos ficarão organizados em colunas atrás do balde cheio, sendo que o primeiro integrante inicia com a esponja seca.

13.19.7 Ao sinal do apito, o primeiro jogador deverá:

13.19.8 Mergulhar a esponja no balde com água até que esteja bem encharcada;

13.19.9 Correr até o balde vazio, evitando perder água no percurso;

13.19.10 Espremer a esponja, depositando toda a água no balde;

13.19.11 Retornar e entregar a esponja ao próximo colega;

13.19.12 O próximo participante só poderá iniciar após receber a esponja nas mãos;

13.19.13 A prova continua até que uma equipe atinja a marcação indicada no balde de chegada.

13.19.14 Regras gerais:

- É permitido transportar água apenas com a esponja;
- É proibido utilizar as mãos, roupas ou qualquer outro recurso para transporte;
- Todas as esponjas devem ter o mesmo tamanho e densidade;
- As equipes devem manter o mesmo número de participantes;
- É obrigatório respeitar o espírito esportivo durante toda a atividade.

13.19.15 Critério de vitória:

- Vence a equipe que atingir primeiro o nível de água estabelecido no balde de chegada.

13.19.16 PARTICIPANTES: Equipes formadas por todos os alunos dos 1º, 2º, 3º e 4º anos.

13.19.17 PONTUAÇÃO:

- 1º lugar: 300 pontos
- 2º lugar: 200 pontos
- Empate: 100 pontos para cada equipe

13.20 CORRIDA DO DENTRO E FORA

13.20.1 Cada equipe terá 6 bambolês dispostos sequencialmente no chão, a aproximadamente 10 metros da linha de partida;

13.20.2 Ao lado de cada bambolê haverá 1 marcador (chapéu chinês) posicionado do lado de fora;

13.20.3 As equipes deverão ter o mesmo número de participantes;

13.20.4 Os alunos ficarão organizados em colunas atrás da linha de partida.

13.20.5 Ao sinal do apito, o primeiro participante deverá:

- Correr até os bambolês;
- Colocar cada marcador dentro de um bambolê;

- Retornar e tocar na mão do próximo colega;

13.20.6 O segundo participante deverá:

- Correr até os bambolês;
- Retirar os marcadores de dentro dos bambolês, colocando-os do lado de fora;
- Retornar e tocar na mão do próximo colega;

13.20.7 A dinâmica segue alternando:

- Um aluno coloca os marcadores dentro;
- O próximo retira;
- O processo continua até que todos os integrantes da equipe participem.

13.20.8 Regras gerais:

- Todos os alunos devem participar, respeitando a ordem da equipe;
- É obrigatório respeitar o trajeto e a execução correta da tarefa;
- Caso haja erro na execução, o juiz irá sinalizar e o aluno deverá retornar ao início da estação para refazê-la;
- É obrigatório manter o espírito esportivo durante toda a prova.

13.20.9 Critério de vitória:

- Vence a equipe que completar toda a dinâmica corretamente no menor tempo.

13.20.10 PARTICIPANTES: Equipes formadas por todos os alunos dos 1º e 2º anos.

13.20.11 PONTUAÇÃO:

- 1º lugar: 300 pontos
- 2º lugar: 200 pontos
- Empate: 100 pontos para cada equipe

13.21 CORRIDA CAMA DE GATO + VIRA-CONE

13.21.1 Cada equipe terá uma quantidade de cones correspondente ao número de participantes, dispostos dentro de um bambolê;

13.21.2 Os cones deverão estar inicialmente na posição horizontal (deitados);

13.21.3 As equipes terão o mesmo número de participantes;

13.21.4 Os alunos ficarão posicionados:

- A 5 metros da rede quadriculada (localizada no centro da quadra);
- A aproximadamente 15 metros dos bambolês com os cones;
- Os bambolês estarão posicionados a cerca de 5 metros após a rede.

13.21.5 Ao sinal do apito, o primeiro participante deverá:

13.21.6 Correr até a rede quadriculada;

13.21.7 Passar por dentro de um dos espaços (quadrados) da rede;

13.21.8 Seguir até o bambolê da sua equipe;

13.21.9 Lançar o cone para cima, utilizando apenas uma mão, tentando fazê-lo cair e permanecer em pé dentro do bambolê;

13.21.10 Após posicionar corretamente o cone, o participante retorna, liberando o próximo integrante;

13.21.11 O processo se repete até que todos os cones estejam posicionados corretamente.

13.21.12 Regras gerais:

- O cone só será considerado válido se permanecer em pé dentro do bambolê;
- Caso o cone caia fora do bambolê, a tentativa não será válida e o aluno deverá continuar até conseguir;

- É proibido chutar os cones ou utilizar o corpo para interferir na equipe adversária;
- Todos os participantes devem respeitar a ordem e o trajeto da prova;
- É obrigatório manter o espírito esportivo durante toda a atividade.

13.21.13 Critério de vitória:

- Vence a equipe que conseguir colocar todos os cones em pé dentro do bambolê primeiro.

13.21.14 PARTICIPANTES: Equipes formadas por todos os alunos dos 3º e 4º anos.

13.21.15 PONTUAÇÃO:

- 1º lugar: 300 pontos
- 2º lugar: 200 pontos
- Empate: 100 pontos para cada equipe

13.22 CORRIDA DO VIRA-CONE

13.22.1 Os participantes ficarão posicionados na linha de partida, a aproximadamente 12 metros dos bambolês com os cones;

13.22.2 Os cones estarão dispostos dentro dos bambolês, inicialmente na posição horizontal (deitados);

13.22.3 As equipes deverão ter o mesmo número de participantes.

13.22.4 Ao sinal do apito, o primeiro integrante de cada equipe deverá:

13.22.5 Correr até o bambolê;

13.22.6 Lançar o cone para cima, utilizando apenas uma mão;

13.22.7 Fazer com que o cone caia e permaneça em pé dentro do bambolê;

13.22.8 Após posicionar corretamente o cone, o participante retorna, liberando o próximo colega;

13.22.9 O processo se repete até que todos os cones estejam em pé.

13.22.10 Regras gerais:

- O cone só será considerado válido se permanecer em pé dentro do bambolê;
- Caso o cone caia fora do bambolê, a tentativa deverá ser refeita;
- É proibido chutar os cones ou utilizar o corpo para interferir nas outras equipes;
- Todos os participantes devem respeitar a ordem da equipe;
- É obrigatório manter o espírito esportivo durante toda a prova.

13.22.11 Critério de vitória:

- Vence a equipe que conseguir colocar todos os cones em pé primeiro.

13.22.12 PARTICIPANTES: Equipes formadas por todos os alunos dos 1º e 2º anos.

13.22.13 PONTUAÇÃO:

- 1º lugar: 300 pontos
- 2º lugar: 200 pontos
- Empate: 100 pontos para cada equipe

13.23 PROVA DA CALÇA DO PALHAÇO

13.23.1 Um aluno de cada equipe vestirá a calça do palhaço e permanecerá em um espaço delimitado de 3m x 3m, demarcado por cones e corda;

13.23.2 Os demais integrantes da equipe ficarão posicionados em fila, a aproximadamente 2 metros de distância;

13.23.3 Cada participante terá uma bola tipo “pingo de leite”, sendo as cores diferentes entre as equipes (mesmo tamanho e peso);

13.23.4 Cada aluno, em sua vez, deverá arremessar a bola em direção ao colega que está com a calça, respeitando a área delimitada.

13.23.5 O aluno com a calça poderá se movimentar apenas dentro da área delimitada;

13.23.6 Não é permitido tocar a bola com as mãos, devendo utilizar apenas movimentos corporais para encaixar a bola na calça;

13.23.7 Caso a bola entre na calça fora da área delimitada, o ponto será anulado;

13.23.8 Caso o aluno saia da área e não pontue, será advertido pelo árbitro;

13.23.9 Caso uma equipe capture a bola da adversária, o ponto não será contabilizado.

13.23.10 Regras gerais:

- Todas as equipes devem ter o mesmo número de participantes;
- Caso haja diferença, a equipe com menos alunos terá direito ao mesmo número de arremessos;
- Todos os integrantes devem arremessar ao menos uma vez;

13.23.11 Em caso de compensação:

- O aluno poderá arremessar no máximo duas vezes (uma regular e uma extra);
- A equipe deverá definir previamente quem realizará arremessos adicionais;
- Não é permitido concentrar todos os arremessos extras em um único participante;
- Os alunos devem respeitar as delimitações de espaço;
- É obrigatório manter o espírito esportivo.

13.23.12 Critério de vitória:

- Vence a equipe que obtiver o maior número de acertos (bolas dentro da calça).



13.23.13 PARTICIPANTES: Equipes formadas por todos os alunos dos 1º, 2º, 3º e 4º anos.

13.23.14 PONTUAÇÃO:

- Cada acerto vale 1 ponto;
- A pontuação final corresponde ao total de acertos.

13.24 QUEIMADA TRADICIONAL

13.24.1 O objetivo do jogo é “queimar” todos os jogadores da equipe adversária.

13.24.2 Um jogador será considerado queimado quando a bola lançada por um oponente tocar qualquer parte do corpo (exceto o rosto) e, em seguida, tocar o chão.

13.24.3 O jogo se encerra quando:

- Uma equipe eliminar todos os adversários dentro do tempo; ou
- Ao atingir o tempo limite de 12 minutos, vencendo a equipe que tiver queimado mais jogadores.

13.24.4 Campo e organização:

- O campo é retangular, dividido em duas metades iguais (Campo A e Campo B);
- No fundo de cada campo há uma área denominada “cemitério”, destinada aos jogadores queimados.

13.24.5 Início do jogo:

- Cada equipe escolhe um jogador para iniciar no cemitério;
- Esse jogador inicia a partida com a posse da bola;
- A definição da primeira posse será realizada por par ou ímpar.

13.24.6 Regras do jogo:

- Para queimar: a bola deve tocar o jogador e, em seguida, o chão;
- Recepção (“cacheta”): se o jogador segurar a bola sem deixá-la cair, não será queimado;
- Bola no rosto: não é válida e pode gerar advertência;
- Bola “fria”: quando a bola toca o chão antes de atingir o jogador (jogada inválida);
- Linha divisória: não é permitido pisar na linha ao arremessar; caso ocorra, o lance será anulado;

13.24.7 Posse de bola:

- Se a bola parar dentro do campo, pertence à equipe daquele lado;
- Se sair pelas laterais ou fundo, a posse será do jogador mais próximo no cemitério.

13.24.8 Cemitério:

- O jogador queimado deve se dirigir ao cemitério do campo adversário;
- Jogadores no cemitério podem tentar queimar adversários quando tiverem posse da bola;
- Caso o jogador, em sua primeira tentativa no cemitério, consiga queimar um adversário, ele retorna ao jogo (recupera sua “vida”).

13.24.9 Equilíbrio entre equipes:

- Caso haja diferença no número de participantes, a equipe com menos jogadores receberá “vidas extras”, atribuídas ao último jogador não queimado, até equilibrar a disputa.

13.24.10 Regras gerais:

- É obrigatório respeitar o espírito esportivo;
- Situações não previstas serão avaliadas pelo árbitro.

13.24.11 Resumo das jogadas:

13.24.12 Duração:

- Tempo máximo: 12 minutos;

13.24.13 Jogos:

Jogo 1: Equipe Vermelha × Equipe Azul

Jogo 2: Equipe Branca × Equipe Azul

Jogo 3: Equipe Vermelha × Equipe Branca

13.24.14 PARTICIPANTES: Equipes formadas por todos os alunos dos 3º e 4º anos.

13.24.15 PONTUAÇÃO:

- Vitória: 300 pontos
- Empate: 200 pontos
- Derrota: 100 pontos
- W.O.: 0 pontos

14. SEGURANÇA

14.1 Todos os participantes deverão seguir as orientações dos responsáveis;

14.2 Em caso de mal-estar, o aluno deverá ser encaminhado imediatamente à equipe responsável;

14.3 Não será permitida a saída da escola sem autorização.

15. PREMIAÇÃO

15.1 A equipe vencedora receberá premiação simbólica definida pela organização.



16. AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

16.1 Ao participar da Gincana, o aluno autoriza o uso de sua imagem em fotos e vídeos para fins institucionais e pedagógicos do Colégio Metropolitano.

17. DISPOSIÇÕES GERAIS

17.1 Casos omissos serão resolvidos pela comissão organizadora;

17.2 Este regulamento poderá sofrer ajustes, se necessário, com comunicação prévia;

17.3 A participação na Gincana implica **aceitação integral deste regulamento**.

Colégio Metropolitano

Coordenação Pedagógica – 2026