



CRONOGRAMA DE PROVAS

GINCANA DA ESAG 2011

Disposições Gerais

1 - Será considerada "caracterização mínima" a utilização de pelo menos dois itens a serem escolhidos entre os seguintes:

I - Chapéu

II - Lenco

III - Bota estilo montaria

IV - Camisa com estampa xadrez

V - Cinto com fivela grande - estilo montaria

2 - As inscrições para as modalidades das Bohemiadas, assim como para todas as provas não obrigatórias deverá ser feita nos 30 minutos anteriores ao início de cada prova.

3 - Poderão ocorrer Provas Bônus a partir da divulgação deste cronograma, inclusive nos dias de acampamento.



Segunda-feira, 13/06/2011

1 - Entrega vídeos da prova 72 horas

Número de Participantes: No mínimo 2 em cada cena.

Descrição: A prova consiste na elaboração das tarefas propostas, dentro do prazo determinado. A comprovação que as mesmas foram realizadas se dará através de vídeos postados na rede, cujo link será enviado para a Organização pelo e-mail da Delegacia (DAAG), conforme estabelecido no cronograma oficial.

Pontuação: 5 pontos por vídeo após o cumprimento do mínimo de 3 (três) vídeos - Sendo que está vetada a ida ao Camping à equipe que não apresentar o mínimo de 3 vídeos.

Horário: Divulgação da prova: 10/06, sexta-feira, às 19:00h.

Entrega da prova concluída até o dia 13/06, segunda-feira, às 19:00h, de acordo com o relógio oficial da Gincana 2011.

Notas:

I - Os vídeos gravados devem estar em um único arquivo, publicado em um site de compartilhamento de vídeos em formato digital (preferência youtube).

II - Cada vídeo deve ter, no mínimo, 15 segundos de duração;

III - Os vídeos devem ser feitos de acordo com as especificações divulgadas dia 10 de Junho no mural oficial e no site da Gincana. Todas as provas devem ser realizadas com a caracterização mínima definida neste Cronograma e no Guia Informativo.

IV - A entrega será pelo e-mail da gincana gincana-esag@googlegroups.com pelo e-mail do líder da equipe;

V - O e-mail da equipe tem que apresentar:

a) No título do e-mail a Frase: Prova do Vídeo - Equipe X(nome da equipe)

b) No corpo do e-mail: Identificação da equipe (Nome da equipe, curso, fase/termo, período) e Link de acesso ao vídeo.

V - A organização irá encaminhar um e-mail de confirmação de recebimento, no caso da equipe não receber o e-mail de confirmação até as 21h do dia 13 de junho de 2011, deve entrar em contato com a organização ou será desclassificada da gincana.

2 - Bohemíadas

Modalidades:

- Truco
- Sinuca
- Poker

Número de Participantes: Duas duplas, uma para truco e outra para a sinuca, sendo cada uma delas composta por um integrante do sexo feminino e outro do sexo masculino. Caso seja necessária a participação de integrantes de mesmo sexo, um deles deverá estar vestido com a caracterização mínima definida para o sexo oposto.

Descrição: Competições de sinuca e truco. **Pontuação:** Participação (por modalidade) - 2 pontos; **Obtenção de primeiro lugar (por modalidade) - Mais 5 pontos - Será vetada a ida ao Camping à equipe que não participar de no mínimo de 1 (uma) modalidade das Bohemíadas.**

Requisitos: Para as modalidades truco e poker, cada equipe fica responsável por trazer o seu baralho.

Horário: 22:30h.

TRUCO

Local: Área da Cantina da ESAG.

Requisito: Dois membros da equipe, sendo um do sexo masculino e outro do sexo feminino.

Nota:

I. No início do torneio será realizada a inscrição das duplas e o sorteio da ordem das equipes;

II. O sistema de disputa será de eliminatória simples;

III. A equipe não poderá alterar a composição da dupla durante todo o campeonato;

IV. É de responsabilidade das equipes os choques de horários com outras modalidades;

V. Caso seja necessário que a dupla da equipe seja formada por dois integrantes do sexo masculino, um dos integrantes deverá necessariamente estar caracterizado de mulher;

VI. As equipes deverão levar seu próprio baralho de truco espanhol.

VII. O Anexo 1 - Regulamento Truco contém todas as regras do jogo.

POKER

Local: Aquário da ESAG

Requisito: Um membro da equipe, caracterizado de acordo com o tema (Velho Oeste). Ex: Cowboy, dançarina de Can-Can etc

Nota:

I - O torneio será com base nas regras de Texas Hold'n. Sendo composto por mesas de até 5 concorrentes;

II - No início do torneio será realizada a inscrição dos participante e o sorteio das mesas;

III - O sistema de disputa será por quantidade de fichas: Aquele que tiver conquistado as fichas dos oponentes da mesa estará qualificado para a mesa final;

IV - A mesa final será composta por todos os ganhadores das outras mesas;

V - As regras de apostas das mesas serão definidas durante os jogos;

IV - A equipe não poderá alterar o competidor durante todo o campeonato;

V - É de responsabilidade das equipes os choques de horários com outras modalidades.

SINUCA

Local: Sala de Jogos da ESAG.

Requisito: Dois membros da equipe, sendo um do sexo masculino e outro do sexo feminino.

Nota:

I. No início do torneio será realizada a inscrição das duplas e o sorteio da ordem das equipes;

II. O sistema de disputa será de eliminatória simples;

III. A equipe não poderá alterar a composição da dupla durante o campeonato;

IV. É de responsabilidade das equipes os choques de horários com outras modalidades;

V. Caso seja necessário que a dupla da equipe seja formada por dois integrantes do sexo masculino, um dos integrantes deverá necessariamente estar caracterizado de mulher;

VI. O Anexo 2 - Regulamento Sinuca contém todas as regras do jogo.





Terça-feira, 14/06/2011

3 + Entrega da Prova das Doações

Número de Participantes: Toda a equipe.

Descrição: As equipes deverão doar uma quantidade mínima de agasalhos, livros, leite e brinquedos para serem destinados às Instituições de Caridade ajudadas pelos Projetos Acorde e Do Lixo ao Riso.

Pontuação: Cada equipe deverá doar uma quantidade mínima igual a três vezes o número de membros da equipe para ganhar a pontuação de participação de 5 pontos e para ser classificada para o camping (Ex.: Uma equipe de 6 membros deverá doar no mínimo 18 itens). A equipe que atingir o maior número de doações acima do mínimo exigido ganhará um bônus de 30 pontos.

DOAÇÕES DE AGASALHOS

Requisito: As equipes deverão entregar, no mínimo, uma peça de roupa por integrante da equipe, observando as notas abaixo.

Notas:

I - As peças de roupas aceitas serão apenas calças compridas, jaqueta de manga comprida e blusa/moleton de manga comprida, sejam elas de tamanho adulto ou infantil. Qualquer outra peça que não for compatível com a determinação acima não será aceita;

II - Às 19 h do dia 14 de Junho de 2011, as doações não serão mais recebidas;

III - Roupas sem condições de uso não serão aceitas (rasgos, grandes manchas, etc).

IV - A Comissão Organizadora definirá se a peça está em condição de uso;

V - Cabe à Comissão Organizadora enquadrar a peça de roupa a sua categoria;

VI - As roupas devem ser entregues dobradas e organizadas.

DOAÇÕES DE LIVROS

Local: DAAG.

Notas:

I - Não serão aceitas doações de revistas e apostilas;

II - Às 19 h do dia 14 de Junho de 2011, as doações não serão mais recebidas.

DOAÇÕES DE LEITES

Local: DAAG.

Notas:

I - Às 19 h do dia 14 de Junho de 2011, as doações não serão mais recebidas;

II - Leite fora do prazo de validade ou com embalagem rasgada, furada ou deteriorada não será aceito;

III - Serão aceitas caixa de leite e latas de leite em pó (com validade mínima de 1 mês a contar da data de entrega).

DOAÇÕES DE BRINQUEDOS

Notas:

I - Serão aceitos apenas brinquedos infantis em bom estado de conservação;

II - Às 19 h do dia 14 de Junho de 2011, as doações não serão mais recebidas;

III - Brinquedos sem condições de uso não serão aceitas (Sujos, com peças faltando, etc).

IV - A Comissão Organizadora definirá se o item está em condição de uso;

DOAÇÃO DE SANGUE/CADASTRO NO BANCO DE DOAÇÃO DE MEDULA.

Requisito: Apresentação de no mínimo 2 (dois) comprovantes de doação de sangue ou plaquetas. Este comprovante é o atestado de doação fornecido pelo HEMOSC/HU e deverá estar acompanhado por 1 (um) dos seguintes documentos (original do doador): carteira de identidade, carteira de trabalho, passaporte, carteira de motorista.

Notas:

I - Serão consideradas válidas as doações/cadastro no bando de doação de medula feitas a partir de 20/05/2011.

II - Além das doações/cadastro no bando de doação de medula dos integrantes da equipe, serão aceitas também doações e cadastros de parentes e amigos dos integrantes.

Neste caso, deve constar no atestado de doação o nome da equipe que o doador deseja representar. (Sugerimos que os participantes forneçam o nome completo da equipe por escrito aos doadores, pois é comum eles esquecerem o nome correto da equipe pela qual estão realizando a doação)

III - Não serão aceitas doações/cadastro no bando de doação de medula de integrantes do Corpo de Bombeiros, das Forças Armadas - Exército, Marinha, Aeronáutica - ou da Polícia Militar, a menos que o doador seja integrante da equipe, já que estas instituições colaboram sistematicamente com o banco de sangue;

IV - O Doador deverá passar no Setor de Captação de Doadores do centro de doações (Serviço Social), apresentar o protocolo de doação e solicitar o comprovante de doação.

V - É expressamente proibido abordar doadores que já estejam no centro de doações para realizar doação espontânea. O objetivo desta prova é aumentar o número de doadores e não abordar as pessoas que já estejam motivadas a realizar a doação de sangue e/ou se candidatar a doação de medula óssea por outras razões que não à da gincana;

VI - Às 19 h do dia 14 de junho de 2011, as portas do DAAG serão fechadas.

VII - Protocolos de doação não serão aceitos, pois não confirmam a doação de fato.

VIII - No anexo III consta um manual de instruções do HEMOSC sobre as doações.

4 + Qual é a música?

Número de Participantes: Um participante por equipe.

Descrição: Jogo de perguntas e respostas, baseadas em músicas relacionadas ao tema Velho Oeste.

Pontuação: Participação - 5 pontos; Primeiro Lugar - Mais 10 pontos; Segundo lugar - Mais 7 pontos; Terceiro Lugar - Mais 5 pontos. Será vetada a ida ao camping à equipe que não participar desta Tarefa.

Premiação: DVD Musical + 01 Entrada Para Festa Julina da ESAG

Horário: 22h30



Quarta-feira, 15/06/2011

5 - ESAG Cover

Número de Participantes: No mínimo um e no máximo dez participantes.

Descrição: A equipe deverá realizar uma apresentação musical, imitando ou simulando algum cantor (a), dupla ou banda, de qualquer gênero.

Pontuação: Participação - 15 pontos; Primeiro Lugar - Mais 10 pontos; Segundo Lugar - Mais 7 (sete) pontos; Terceiro Lugar - Mais 5 (cinco) pontos. Será vetada a ida ao camping à equipe que não participar desta tarefa.

Horário: 23:00h.

Premiação: 03 entradas para a festa Julina da ESAG

Local: Célula Show Case

Requisitos:

I - A equipe deverá fazer uma apresentação musical, imitando ou simulando algum cantor(a), dupla ou banda, de qualquer gênero;

II - O(s) integrante(s) deverão se apresentar no **LOCAL DEFINIDO**;

III - A apresentação deverá durar no mínimo 2 (dois) minutos e no máximo 4 (quatro) minutos;

IV - Cada equipe deverá conter no mínimo 1 (um) e no máximo 10 (dez) participantes.

Notas:

I - A prova será julgada pela Comissão Julgadora a ser designada pela Comissão Organizadora;

II - Músicas (CD's) e instrumentos (exceto microfone) que serão utilizadas são de responsabilidade das equipes;

III - É permitido que algum participante seja o apresentador do(s) artista(s) (não precisa estar caracterizado), não excedendo o limite de 8 participantes;

IV - A ordem de apresentação será determinada por sorteio na hora da realização da tarefa;

V - Critérios de Avaliação: originalidade, animação, criatividade, caracterização e performance.





Quinta-feira, 16/06/2011

6 - Prova dos Professores

Esta prova consiste em continuar, de forma improvisada uma história a ser iniciada pela Comissão Organizadora.

Número de Participantes: 2 integrantes da equipe e um professor, sendo um cowboy, um índio e uma "mocinha". A equipe decide quem será quem na apresentação.

Pontuação: Participação - 15 pontos; Primeiro Lugar - Mais 10 pontos; Segundo Lugar - Mais 7 (sete) pontos; Terceiro Lugar - Mais 5 (cinco) pontos.

Horário: a partir das 19h 30min

Local: ESAG





Sexta-feira, 17/06/2011

7 - Prova do Gummy

Número de Participantes: No mínimo dois e no máximo cinco participantes dispostos a ingerir bebida alcoólica.

Pontuação: Participação - 5 pontos; Primeiro Lugar - Mais 10 pontos.

Horário: 23:00h.

Local: Camping.

Notas:

I - Caso haja a desistência de um participante da equipe, os outros restantes poderão continuar participando da prova;

II - O participante que vomitar ou cuspir será automaticamente eliminado da prova;

III - Pré-requisito para a participação da prova StriPI

8 - Prova do striPI

Número de Participantes: 1 (um) integrante da equipe disposto a ficar somente com as roupas de baixo.

Pontuação: 10 pontos de participação. Primeiro lugar - Mais 15 pontos; Segundo lugar - Mais 10 pontos; Terceiro lugar - Mais 5 pontos.

Local: Central do Camping.

Horário: 01:30h.

Premiação: uma peça de roupa íntima tamanho Médio + uma Garrafa de Vodka.

Nota:

I - A ordem de apresentação será determinada, por sorteio, na hora da realização da tarefa;

II - Será bonificada com 10 (dez) pontos extras a equipe em que o integrante selecionado for do sexo feminino e participar da prova, cumprindo todas as regras, até o final;

III - Cada participante tem o direito de errar no máximo duas vezes, na terceira ou o(a) participante sai da prova ou tira uma peça de roupa íntima;

IV - O(a) participante que acabar a prova com mais peças de roupa ganha a prova;

V - Só poderão se inscrever aqueles que tiverem participado da prova do Gummy;

VI - Disposições Gerais:

A) Os participantes deverão se apresentar vestindo apenas 3 peças de roupa, com exceção da roupa de baixo e calçados, segundo os critérios:

- 1 jaqueta, casaco, moletom ou similar;
- 1 camiseta, camisa, blusa, top ou similar;
- 1 calça, bermuda ou saia.
- As roupas de baixo deverão necessariamente ser:
 - Homens: sunga ou cueca.
 - Mulheres: biquíni ou soutien & calcinha.

OBS: NÃO será permitido o uso de qualquer outra peça de roupa, sob pena da desqualificação da equipe

9 - Prova do Beijo

Descrição: Beijo quente na boca (de língua) durante a festa vale pontuação mediante foto entregue de foto à coordenadora de provas ao meio dia de Segunda feira.

Pontuação:

Se beijar:

- Organização - 15 créditos;

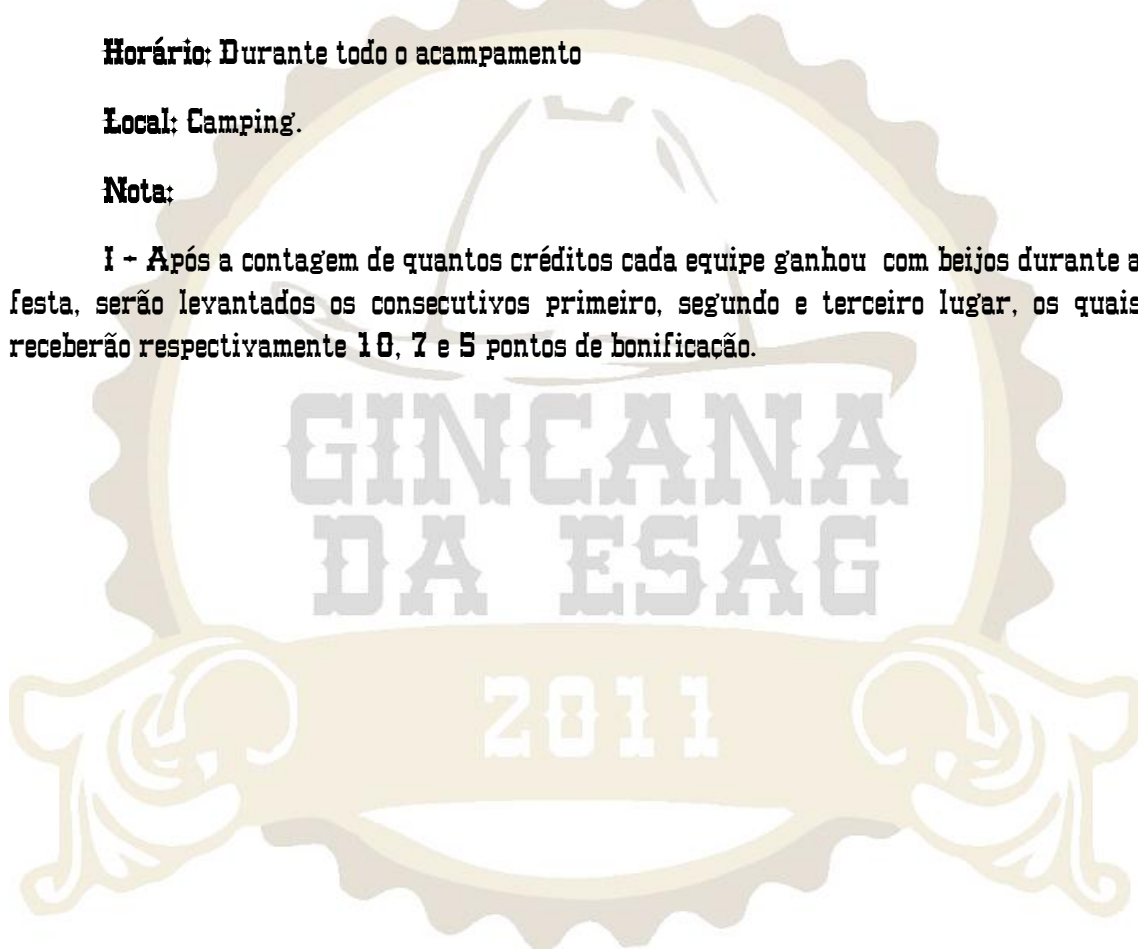
- (a)
- Se o Formando/Formado (a) beijar algum esaguiano, ele (a) e o parceiro (a)
 - ganham 5 créditos;
 - Calouro A - menos 2 créditos;
 - Calouro B - menos 1 crédito;
 - Esaguiano da mesma equipe, turma ou Calouro (todo aquele da fase anterior ao parceiro (a)) - 1 crédito;
 - Veterano (todo aquele da fase posterior ao parceiro (a))- 3 créditos.

Horário: Durante todo o acampamento

Local: Camping.

Nota:

I - Após a contagem de quantos créditos cada equipe ganhou com beijos durante a festa, serão levantados os consecutivos primeiro, segundo e terceiro lugar, os quais receberão respectivamente 10, 7 e 5 pontos de bonificação.





Sábado, 18/06/2011

10 - Café da manhã

Número de Participantes: Um participante por equipe.

Pontuação: Participação - 5 pontos; Primeiro lugar - Mais 15 pontos; Segundo lugar - Mais 10 pontos; Terceiro lugar - Mais 5 pontos.

Local: Camping.

Horário: 10:30h.

Premiação: Uma caixa de Nescau Cereal + um Litro de Leite + uma caixa de cerveja.

11 - Prova do QG

Número de Participantes: No mínimo um participante.

Descrição: As equipes deverão apresentar a decoração feita no seu espaço físico do acampamento. Essa deverá ser relacionada ao tema Velho Oeste (Exemplos: Índios, Saloon, Deserto, Cowboys, Estábulo, etc...) e Sustentabilidade, ou seja, a equipe deve ter a preocupação com os resíduos gerados (Exemplo: caixas para armazenamento de diferentes resíduos, uma para alumínio, outra para orgânico, etc...)

Pontuação: Participação -10 pontos no quesito decoração e 15 pontos no quesito sustentabilidade; mais a pontuação por classificação: Primeiro Lugar - Mais 10 pontos; Segundo Lugar - Mais 7 pontos; Terceiro Lugar - Mais 5 pontos.

Local: Camping.

Horário: 12h

Premiação: Um capacho (tapete onde se limpam os pés calçados) + 01 caixa de cerveja

Requisito: cada equipe deverá montar um QG.

Nota:

I - O QG deverá ser decorado com o tema e ostentar uma **BANDEIRA** ou **FAIXA** que identifique a equipe;

II - É exigido o mínimo de 1 (um) integrante da equipe caracterizados de acordo com o Tema durante a avaliação;

III- Deve ter obrigatoriamente no QG um espaço reservado para os resíduos da equipe. Devendo ter a separação conforme a coleta seletiva.

IV - Critérios de avaliação: originalidade, animação, decoração, organização, preocupação com resíduos, caracterização e performance;

V - A prova será julgada pela Comissão Julgadora a ser designada pela Comissão Organizadora;

VI - A ordem de avaliação dos QG's será definida por sorteio antes do início da prova.

VII- O item performance, a ser analisado durante a avaliação, corresponde a performance de apresentação do QG pelo(os) integrante(s) devidamente fantasiado(s).

VIII- O item preocupação com resíduos, a ser analisado durante a avaliação, corresponde à criatividade, praticidade e efetividade do armazenamento dos resíduos gerados pela equipe no camping.

12 + Prova do QG mais limpo

Número de Participantes: No mínimo dois participantes.

Descrição: As equipes deverão manter o QG limpo e organizado, com a correta separação de seus resíduos.

Primeiro Lugar - Mais 20 pontos;

Segundo Lugar - Mais 15 pontos;

Terceiro Lugar - Mais 10 pontos.

Local: Camping.

Horário: Será feita uma vistoria em cada um dos dias de acampamento, a qualquer horário.

Requisito: cada equipe deverá ter um espaço e um armazenamento correto dos resíduos.

Nota:

I - A Organização na primeira vistoria no QG um manual de separação de resíduos, que deverá ser colocada em local visível a todos os integrantes, e permanecer no QG até o último dia de gincana;

II - É exigido o mínimo de 2 (dois) integrantes da equipe no QG na primeira vistoria;

III- Deve ter obrigatoriamente no QG um espaço reservado para os resíduos da equipe. Devendo ter a separação conforme a coleta seletiva.

IV - Critérios de avaliação: preocupação com resíduos, a sustentabilidade dos coletores, organização do QG, a limpeza do ambiente;

V - A prova será julgada pela Comissão Julgadora a ser designada pela Comissão Organizadora;

VI - A ordem de avaliação dos QG's será definida por sorteio antes do início de cada vistoria.

VII - A primeira vistoria do QG mais limpo será no sábado de manhã.

VIII- Serão no total de 3 (três) vistorias.

13 - Quiz Western

Número de Participantes: Um participante por equipe.

Descrição: Jogo de perguntas e respostas, baseado em informações sobre o tema Velho Oeste

Pontuação: Participação - 10 pontos; Primeiro Lugar - Mais 10 pontos; Segundo Lugar - Mais 7 pontos; Terceiro Lugar - Mais 5 pontos.

Horário: 13h e 30 min

Local: Camping

Premiação: 01 Entrada para festa julina da ESAG + DVD de Filme

14 - Não agüenta bebe Leite

Número de Participantes: Três participantes por equipe, dispostos a ingerir bebida alcoólica.

Pontuação: Participação - 10 pontos; Vencedor: mais 15 pontos, Segundo lugar: mais 10 pontos, Terceiro Lugar mais 5 pontos

Local: Camping.

Horário: 14h30 min

Premiação: 02 garrafas de Coco Joinville

15+ Prova Surpresa

Número de participantes: Um menino e uma menina por equipe

Pontuação: Participação - 5 pontos por prova; Vencedor: 15 pontos por prova

Local: Camping

Horário: 15h30.

Premiação: 02 Entradas para festa julina da ESAG

16 - Corrida do Cavalo Doido (Circuito alcoólico)

Número de Participantes: Dois participantes, um disposto a ingerir bebida alcoólica.

Pontuação: Participação - 5 pontos; Vencedor: 15 pontos

Local: Camping.

Horário: 17h.

Premiação: Uma garrafa de Tequila

17 + Prova Final

Número de Participantes: Todos.

Pontuação: Participação - 20 pontos; Primeiro Lugar - Mais 30 pontos; segundo Lugar - Mais 20 pontos; Terceiro Lugar - Mais 10 pontos.

Local: Camping.

Horário: 21:00h

Premiação: Uma garrafa de Tequila + 02 Maracujás Joinville + 01 Garrafa de Vodka.



Anexo I: Regulamento Truco

As partidas do Torneio de Truco ocorrerão conforme as regras normais do jogo de truco, ficando neste regulamento expressas situações específicas deste torneio e situações sempre divergentes deste jogo.

1. Cada equipe será representada por uma dupla, sendo um integrante de cada sexo. Caso a equipe não disponha de um membro do sexo feminino para compor a dupla, então a vaga poderá ser ocupada por um representante do sexo masculino vestido de mulher;

2. As duplas se enfrentarão conforme a tabela estabelecida por sorteio, que se dará logo após o término das inscrições;

3. Será considerado o vencedor aquele que ganhar a partida, excetuando-se a semi-final e a final, onde o sistema de eliminação será pelo sistema melhor de três partidas.

4. As partidas vão até doze pontos;

5. Cada rodada vale um ponto, e a cada trucada esta irá a 3, 6, 9 e 12 pontos;

6. O pedido de truco dá o direito a dupla adversária de olhar as cartas de seus respectivos parceiros;

7. A composição das duplas não poderá ser alterada após o início do torneio;

8. O integrante que estiver distribuindo as cartas deverá entregá-las em ordem e somente poderá virar a última carta;

9. O integrante que estiver cortando o baralho poderá retirar apenas uma carta, e obrigatoriamente deverá passá-la ao parceiro. O jogador poderá cortar o baralho 3 vezes;

10. Quando a partida estiver em mão-de-onze podem-se ver todas as cartas do parceiro, e após isso a dupla que estiver com onze pontos poderá escolher se irão jogar ou não. Caso decida que não o ponto da rodada irá para a dupla adversária. Se as duas duplas estiverem em mão de onze a rodada será obrigatória;

11. Se a pessoa que estiver entregando as cartas cometer um erro como entregar uma carta a mais, ou a menos, e perguntar se todos têm três cartas após o início do jogo

este perderá a jogada e a dupla adversária ganhará um ponto. Se este não perguntar e a equipe adversária trucar e aqueles aceitarem, além de perder a jogada perderão também os três pontos do truco;

12.A única carta que poderá ser queimada será o quatro de ouros, apenas em situação de corte. Qualquer outra forma de queimar carta não será aceita;

13.Se empatar apenas uma parte da rodada, valem as outras duas (quem fizer a primeira parte será o ganhador da rodada, se esta empatou é a segunda que vale), se empatar duas partes da rodada vale a terceira parte;

14.Se uma dupla trucar na terceira parte esta será obrigada à ganha-lá, não podendo empatá-la;

15.No truco é permitido roubar, mas se for pego trapaceando o jogador pagará uma penalização pela incompetência de não saber roubar. Será punido o jogador que:

I. Cortar o baralho em número de vezes superior ao permitido;

II. Der as cartas na seqüência errada;

III. Se comunicar através da fala com o seu parceiro com o objetivo de influenciar o jogo;

IV. Se ao invés de falar truco, falar uma palavra parecida para confundir;

V. Mostrar as cartas para o parceiro quando não for autorizado;

VI. Não jogar sua maior carta quando o jogo estiver embuxado.

16.Qualquer outra irregularidade será julgada pela organização e também poderá ser punida. O valor da punição depende da situação em que se encontra o jogo. Se a "mão" estiver valendo 1 ponto e for comprovada a trapaca, a dupla adversária ganhará 1 ponto. Se tiver valendo 3 pontos, levará 3 pontos e assim sucessivamente. Na mão-de-onze, se a dupla que estiver com 11 pontos ainda não tiver dito se vai jogar ou "correr", a punição vale 1 ponto. Se o jogo já estiver rolando, esta valerá 3 pontos.

17.As equipes se enfrentarão em sistema de mata-mata, os confrontos serão definidos por sorteio;

18.Na tabela já estarão definidas em qual mesa serão realizados cada confronto;

19.A terceira colocação será definida com a realização de um confronto entre os perdedores das semi-finais;

20.Qualquer outra irregularidade que acontecer será decidida pela Comissão Organizadora que estará supervisionando as partidas;



Anexo II: Regulamento Sinuca

As partidas do Torneio de Sinuca ocorrerão conforme as regras normais do jogo de sinuca, ficando neste regulamento expressas situações específicas deste torneio e situações sempre divergentes deste jogo.

1. Cada equipe será representada por uma dupla. Caso a equipe não disponha de um membro do sexo feminino para compor a dupla, então a vaga poderá ser ocupada por um representante do sexo masculino vestido de mulher;

2. As duplas se enfrentarão conforme a tabela estabelecida por sorteio;

3. Não se poderá alterar a dupla no decorrer do torneio;

4. As equipes se enfrentarão em sistema de mata-mata, será definido por sorteio os confrontos;

5. A bola oito (preta) começa na mesa junto com as demais;

6. Assim que for colocada em cacapa a primeira bola, defini-se o grupo de bolas desta dupla, ficando com a dupla adversária o outro grupo.

7. Caso o bolão (branca) caia em alguma cacapa ou fora da mesa. Mata-se a bola mais baixa da dupla adversária. O mesmo ocorre se o jogador errar em bola, ou seja, acertar uma bola da dupla adversária antes da sua, acertar nenhuma bola ou não acertar a bola 8, sem que a mesma não seja a última bola da dupla;

8. Caso uma bola da dupla cair fora da mesa, ela será repostada junto a borda em local escolhido pela dupla adversária, desde que não a deixe em sinuca;

9. Caso uma bola da dupla adversária cair fora da mesa, esta será considerada feita;

10. Quando para apenas uma dupla restar somente a bola oito (preta), caso ela seja feita numa jogada em que o bolão (branca) cair em cacapa ou fora da mesa, esta dupla será vencedora da partida;

11. Quando ambas as duplas estiverem jogando pela bola oito (preta), caso ela seja feita numa mesma jogada em que o bolão (branca) cair em cacapa ou fora da mesa, a dupla adversária será vencedora da partida;

12. Não será permitido sentar-se à mesa para jogar;

13. A terceira colocação será definida com a realização de um confronto entre perdedores das semi-finais;

14. Eventualmente (em casos especiais) um integrante de uma dupla poderá auxiliar outro com apenas uma mão, que servirá apenas para direcionar ou apoiar o bastão;

15. Não são permitidas jogadas com o fundo (a parte mais espessa) do bastão;

16. Qualquer outra irregularidade que acontecer será decidida pela Comissão Organizadora que estará supervisionando as partidas;

17. Dúvidas deverão ser esclarecidas somente com a Comissão Organizadora antes do começo do jogo.





Anexo III: Regulamento Poker

O Texas Hold'em é a modalidade de pôquer mais famosa e mais jogada no mundo. O fato de ter 5 cartas "abertas", as cartas comunitárias, torna o jogo mais divertido e mais técnico do que a variação "Draw de 5 Cartas" (pôquer fechado), dependendo menos da sorte e mais do conhecimento estratégico do jogador.

O poker Texas Hold'em é um tipo fácil de jogar, porém difícil de dominar. Conhecer o regulamento é o primeiro passo. Nesse artigo apresentamos as regras básicas do Hold'em, usando exemplos durante o caminho.

Em qualquer jogo de poker, o objetivo final é formar a melhor mão de cinco cartas da mesa, seguindo a hierarquia das mãos, como explicado no capítulo hierarquia de mão no poker.

No Texas Hold'em, o jogo é dividido em pequenas etapas, também chamadas de "mãos". Antes do início de cada mão, nota-se que um jogador tem um marcador em sua frente, chamado de botão (button). Esse jogador será o "dealer" da rodada, uma posição privilegiada, como explicaremos a seguir.

Nesse primeiro artigo, explicaremos a fase pré-flop de cada rodada.

Início da rodada

O Pagamento dos Escuros (blinds). Os dois jogadores à esquerda do "dealer" pagarão apostas obrigatórias antes mesmo de receber suas cartas. São os escuros (blinds), que não podem ser confundidos com o pingo (ante) que existe em outras modalidades de pôquer. O jogador logo à esquerda do dealer pagará o escuro menor, ou **Small Blind (SB)**, que geralmente é metade da aposta mínima da rodada. O jogador à esquerda do **SB** pagará o escuro maior, ou **Big Blind (BB)**, cujo valor é a aposta mínima da rodada.

Distribuição das cartas

Cartas Próprias. Agora cada jogador recebe suas “hole cards” ou “pocket cards”, duas cartas que devem ficar escondidas dos oponentes até o final da rodada. Distribui-se primeiro uma carta para cada, depois a segunda. O jogador que está do lado esquerdo do **Big Blind** será o primeiro a agir na rodada, ou seja, o primeiro a “falar”. Ele olha para suas duas cartas e tem que tomar uma decisão. As opções possíveis de jogada são:

- **Desistir (Fold)** - significa desistir dessa rodada e jogar fora suas cartas.
- **Chamar ou Pagar (Call)** - significa pagar a aposta mínima da rodada, ou cobrir uma aposta maior feita anteriormente.
- **Aumentar (Raise)** - significa aumentar a aposta mínima, ou aumentar uma aposta feita anteriormente.

Após o primeiro jogador, a decisão passa para o jogador logo a sua esquerda (sentido horário). Ele tem as mesmas opções acima. Dessa forma passam todos os jogadores, até o dealer agir.

Ação dos blinds

Últimos Jogadores (blinds): Após a jogada do dealer, é a hora do **Small Blind** tomar sua decisão. Agora ele tem as mesmas opções dos outros: (a) **Desistir** - nesse caso perderia as fichas que já colocou no início da rodada; (b) **Chamar** - precisaria adicionar fichas para completar a aposta mínima atual; (c) **Aumentar** - precisaria Chamar a aposta mínima, e depois adicionar mais fichas.

Depois é a vez do **Big Blind** agir. Como ele já colocou as fichas iniciais ele tem as opções de: (a) **checar (check)** - manter a aposta mínima que já havia feito obrigatoriamente, se ninguém aumentou durante a rodada; (b) **chamar a aposta** - caso ela tenha sido aumentada por alguém; (c) **aumentar (raise)** - precisaria adicionar fichas à aposta atual; (d) **desistir (fold)** - caso não deseje chamar a aposta aumentada. **Obs.:** o **big blind** não deve desistir se ninguém aumentou a aposta, pois ele pode continuar na mão com um simples “check” e pelo menos ver o que acontece, sem investir nada.

Flop

Nessa etapa da rodada de Texas Holdem são distribuídas três cartas na mesa, com a face para cima. Todas as cartas distribuídas dessa forma são conhecidas como “cartas comunitárias”. Elas serão usadas por todos os jogadores para montar as suas mãos de cinco cartas.

Após serem colocadas essas três cartas do flop, começa uma nova rodada de apostas, muito semelhante à rodada pré-flop. Entretanto, dessa vez começa a falar o jogador que ainda estiver na mão e sentado mais próximo do lado esquerdo do dealer. Cada jogador terá as mesmas opções de antes: checar (caso ninguém tenha apostado), apostar, chamar/pagar a aposta (caso alguém aposte após o flop), aumentar (caso alguém tenha apostado), ou desistir da mão.

Turn

Após as apostas do flop, chega o turn. Uma carta é adicionada às cartas comunitárias, deixando agora a mesa com 4 cartas com face para cima. Uma nova rodada de apostas acontece, semelhante à que ocorreu no flop (veja acima). Novamente, fala primeiro o jogador à esquerda do dealer.

River

Exatamente como no Turn, mais uma carta é adicionada ao centro da mesa, chegando às 5 cartas comunitárias. Ocorre agora a última rodada de apostas. Cada jogador que ainda estiver na mão agora tem 7 cartas (2 próprias e 5 comunitárias) para formar a sua melhor mão possível de 5 cartas. O jogador que agiu primeiro nessa rodada mostra primeiro suas cartas.

No Texas Holdem, o jogador formará a melhor mão, podendo usar uma, duas ou nenhuma das cartas próprias. Vence quem tiver o melhor jogo, levando todo o pote. Caso ocorra empate, o pote é dividido igualmente.

Observações

Você pode vencer sem mostrar as cartas. Se você aumentar a aposta e ninguém pagá-la, você ganha a rodada e o pote atual sem nem precisar mostrar suas cartas.

ALL-IN. Se você aposta todas as suas fichas, você está de **ALL-IN**, ou seja,

apostou tudo. Vale uma observação aqui: imagine que a aposta mínima da mão seja 200 fichas, mas você só tem 100 fichas na sua pilha. Você pode ir de **ALL-IN**, apostar todas suas fichas, e continuar na mão. Mesmo que alguém aumente a aposta depois, você ainda permanecerá na mão, até o seu final (mas não concorrerá a todas as fichas da mesa).

Regras de desempate no Texas Hold'em

Apesar das regras básicas do Hold'em serem simples, normalmente há dúvidas sobre em que condições há empates em uma disputa. Primeiramente vamos discutir com se configura a vitória no Hold'em.

Há duas formas de vencer no poker:

- você faz todos desistirem;
- possui a melhor mão entre todas que continuam na disputa, quando as cartas são mostradas (showdown)

Entretanto, há situações que fazem com que a força das mãos no showdown seja igual, de tal forma que a rodada fica empatada e o pote é dividido entre todos que empataram.

Como o empate acontece?

A modalidade de poker Texas Hold'em tem como base a disputa entre jogadores que detém duas cartas em suas mãos e até cinco cartas comunitárias. Dentre estas sete cartas, cada jogador escolhe as cinco cartas que formam o melhor jogo. As duas restantes não servirão para nada. O empate ocorrerá quando o melhor jogo de dois ou mais jogadores forem iguais em valor.

Veja alguns exemplos de empates (estes são algumas combinações de muitas possíveis)

- Melhor jogo na mesa: **A♥ K♣ Q♣ J♣ 10♣** e um jogador tem **K♦** **J♥** e outro tem **A♣ 7♥**. As cartas de cada jogador não são usadas, pois o melhor jogo possível para cada um está na mesa.
- Hicker iguais: **2♦ 2♣ 2♠ 2♥ Q♣** e um jogador tem **K♦ J♣** e

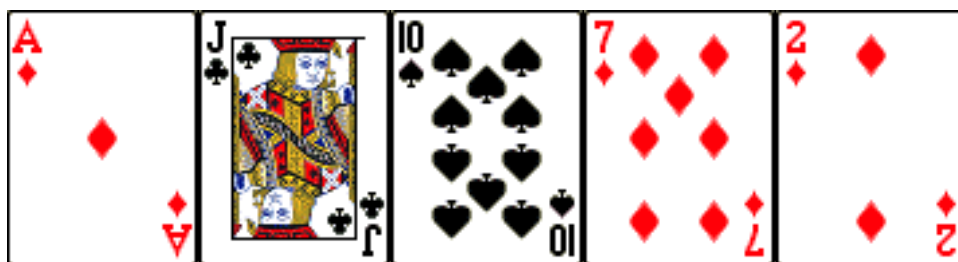
outro tem **K♠ 7♥** . Ambos tem as cinco melhores cartas iguais -> 2222K

- Dois pares: **8♣ 3♥ 9♦ 8♥ 9♠** e um jogador tem **A♠ J♦** e outro tem **A♣ 3♥** . Empata pois o melhor jogo de cada um é o mesmo -> 9988A (veja que o fato do segundo ter um três e na mesa ter outro três não muda nada, pois o que vale é o melhor jogo de CINCO cartas!)
- Flush maior na mesa: **K♠ 10♠ 9♠ 8♠ 6♠** , um jogador tem **4♠ 3♠** e outro **A♣ A♦** . Empata, pois a mesa tem o maior flush. Veja que neste caso específico o primeiro jogador tem cartas do mesmo naipe, mas lembre-se! O que vale é o melhor jogo de cinco cartas possível!
- Straight na mesa: **K♠ Q♠ J♣ 10♠ 9♥** , um jogador tem **K♥ K♣** e outro tem **Q♣ Q♥** . Empata, pois o melhor jogo está na mesa (o fato dos jogadores terem conseguido “trincas” não interessa, pois no final o jogo da mesa foi o maior).
- Carta alta e kicker baixo: **K♣ J♣ 9♠ 7♠ 6♦** , jogador com **A♦ 5♦** e outro com **A♠ 4♠** . Empata, pois o kicker dos dois é baixo e ambos tem AKJ97 como a melhor mão de cinco cartas.

Ranking das Mãos de Poker

Para determinar se sua mão é a melhor, ou se tem chances de melhorar, é importante conhecer a fundo o guia de mãos de pôquer. Se precisar de referência, imprima essa página ou adicione aos seus favoritos.

Maiores Carta (High Card)



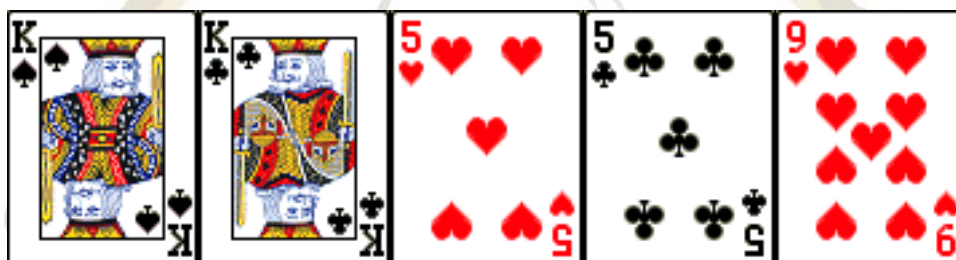
Numa mão sem qualquer jogo formado, vale a maior carta para determinar o vencedor. Nesse exemplo, a maior carta é o A.

Um Par (Pair)



Duas cartas de mesmo valor. Se dois jogadores têm um par, o par maior vence. Se dois jogadores têm o mesmo par, a carta maior fora do par - chamada de kicker - é usada para desempate. No exemplo, "Q" é o kicker desse par de 7.

Dois Pares (Two Pairs)



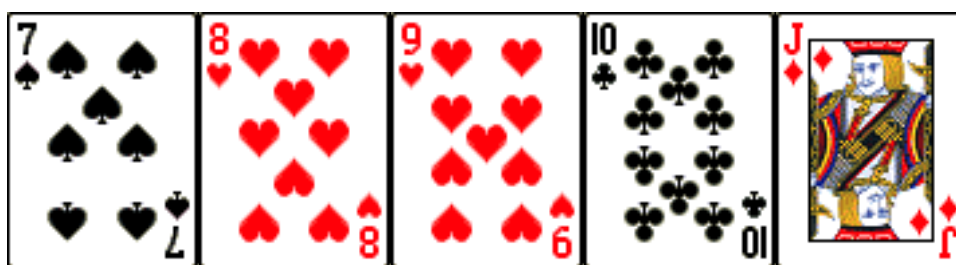
Dois pares em uma mão. Se dois jogadores têm dois pares, o que tiver o maior par vence. Por exemplo: KH559 ganha de QQJJT. Em caso de empate no maior par, avalia-se o segundo par. Se persiste o empate, a quinta carta é comparada.

Trinca (Three of a kind + Trips + Set)



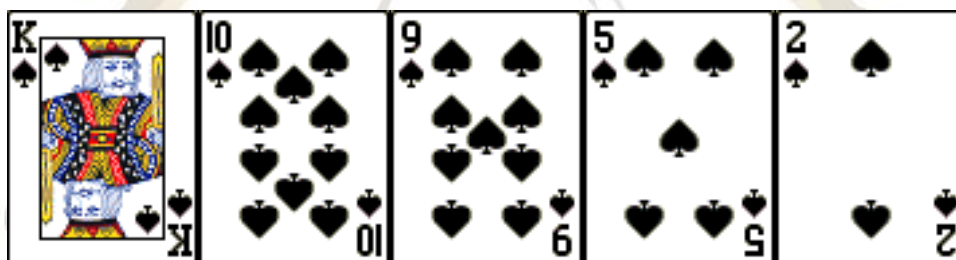
Três cartas de mesmo valor. Se dois jogadores tiverem trinças, ganha quem tiver a maior trinca. Em caso dos dois terem a mesma trinca (sim, é possível em modalidades como o Texas Hold'em entre outras), vale o kicker, ou seja, a maior carta além da trinca.

Seqüência (Straight)



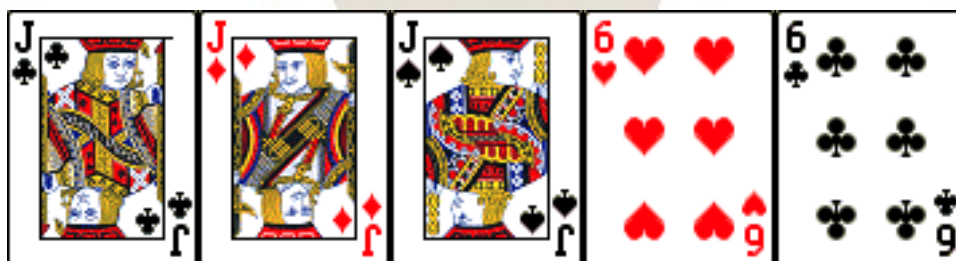
Cinco cartas em seqüência de valores. Se dois jogadores tiverem seqüências, ganha quem tiver a maior carta. A menor possível é A2345, e a maior possível é TQHA. Não é permitido configurações como QHA23.

Flush



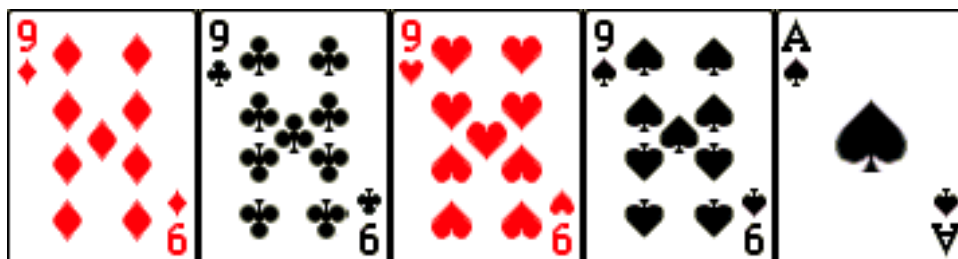
Cinco cartas com o mesmo naipe. Se dois jogadores têm Flush do mesmo naipe, ganha quem tiver a maior carta. Se a maior for igual, vale a segunda maior e assim por diante até a quinta.. Se dois jogadores têm Flushes diferentes (possível em algumas modalidades), confira nas regras do jogo de poker. Alguns jogos têm valores diferentes para cada naipe. Na maioria das modalidades isso não ocorre.

Full House



Uma trinca e um par. Se dois jogadores têm Full-House, vale quem tiver a trinca maior. Se a trinca for igual (pode ocorrer em algumas modalidades), o desempate é com o par.

Quadra (Four of a Kind)



Quatro cartas de mesmo valor. Se dois jogadores têm quadras, ganha a mais alta. O kicker, a carta diferente, vale como desempate caso ele ocorra (por exemplo no Texas Holdem se há uma quadra na mesa vence quem tiver o maior kicker).

Seqüência e Flush (Straight Flush)



Cinco cartas em seqüência, e do mesmo naipe. A carta mais alta vale para o desempate. Em caso de naipes diferentes, veja acima a regra de desempate do Flush.

Royal Straight Flush



Seqüência de dez a Ás, com o mesmo naipe.



Anexo III - Doação de Sangue

**SECRETARIA DE ESTADO DA SAÚDE
CENTRO DE HEMATOLOGIA E HEMOTERAPIA DE SANTA CATARINA -
HEMOSC
SERVIÇO DE CAPTAÇÃO DE DOADORES**

NORMAS PARA GINCANA DE DOAÇÃO DE SANGUE E MEDULA ÓSSEA:

- As Doações poderão ser efetuadas no HEMOSC, de 2ª a 6ª feira, das 07h15min às 18h30min.
- Os doadores deverão encaminhar-se ao HEMOSC, na Av. Othon Gama D'Eca, 756 - Praça Dom Pedro I - Centro - Florianópolis, tendo em mãos seu documento com foto emitido por órgão oficial.
- Maiores informações sobre doação de sangue e medula óssea podem ser obtidas no site: www.hemosc.org.br ou pelos telefones: 3251-9711, 3251-9712 e 3251-9713.
- Cada equipe deverá encaminhar um mínimo de 02 doadores. Contarão apenas as doações efetivamente realizadas. Não serão aceitas doações vinculadas à pacientes;
- É expressamente proibido abordar doadores que já estejam no Hemosc para realizar doação espontânea. O objetivo da gincana é aumentar o número de doadores e não abordar as pessoas que já estejam motivadas a realizar a doação de sangue e/ou se candidatar a doação de medula óssea por outras razões que não as da gincana;
- Também não é válido solicitar doadores nas Forças Armadas - Exército, Marinha, Aeronáutica ou Polícia Militar, pois estas instituições colaboram sistematicamente com o HEMOSC;
- Sugerimos que os participantes forneçam o nome completo da equipe por escrito aos doadores, pois é comum eles esquecerem o nome correto da equipe pela qual estão realizando a doação;
- O Doador deverá passar no Setor de Captação de Doadores do Hemosc (Serviço Social), apresentar o protocolo de doação e solicitar o comprovante de doação.

• Toda e qualquer situação não prevista, será analisada e decidida entre representantes do HEMOSC e Coordenadores da Gincana.

Aproveitamos para agradecer o apoio na motivação da população em geral, para auxiliar o HEMOSC na manutenção do estoque de hemocomponentes.

Para doar é preciso:

- Apresentar Documento de Identidade;
- Ter mais de 50 quilos;
- Ter entre 18 e 65 anos;
- Ter boa saúde;
- Estar alimentado.

Você não pode doar sangue se:

- Fez exame de endoscopia há menos de 6 meses;
- Fez tatuagem ou colocou piercing há menos de 1 ano;
- Fez cirurgia recentemente;
- Estiver grávida ou amamentando;
- Teve Hepatite após os 10 anos;
- Teve Doença de Chagas;
- Teve gripe ou febre nos últimos 7 dias;
- Recebeu sangue no último ano;
- Estiver usando medicamento ou drogas que causem dependência;
- Tomou bebida alcoólica nas últimas 12 horas;
- Usa ou já usou drogas injetáveis - Cocaína ou Heroína;
- Teve contato sexual com muitos parceiros nos últimos 12 meses.

ATENÇÃO:

Homens podem doar sangue num intervalo de 2 meses não ultrapassando a 4 vezes ao ano e mulheres num intervalo de 3 meses não ultrapassando a 3 vezes ao ano.

São apenas 450 ml de sangue, que seu organismo repõe rapidamente. Todo o material é descartável e todo o processo leva, aproximadamente, 40 minutos!

Etapas da Doação:

- Cadastro ou Identificação;
- Triagem - verificação de sinais vitais e hematócrito;
- Entrevista Individual;
- Coleta de sangue (que leva em torno de 6 minutos);
- Lanche.

Contatos:

Florianópolis - (48) 32519711 - 32519712

Lages - (49) 3222-3922

Joaçaba - (49) 3522-2811

Criciúma - (48) 3433-6611

Chapecó - (49) 3329-0550

Joinville - (47) 3433-1378

Tubarão - (48) 3621-2405

Blumenau - (47) 3222-9800

