



21 de setembro de 2020.

## **REGULAMENTO JOGOS INTERNOS ONLINE**

### **Prévia dos VIII Jogos Estudantis da Ciansp**

#### **REGRAS GERAIS DO CAMPEONATO**

O 1º Campeonato Rede Piedade de Educação Games é um campeonato de **FIFA 20 (XBOX ONE), FIFA 20 (PS4), LUDO, MINECRAFT, PERGUNTADOS, GARTIC, XADREZ e GINCANA (BASQUETE, VOLEIBOL, PING-PONG, EMBAIXADINHA)**, promovido pelos colégios da Rede piedade de Educação, que ficará responsável pela sua organização e execução, tendo como objetivo o desenvolvimento de habilidades intelectuais e a criatividade dos participantes.

A participação no torneio atesta que o jogador concorda com este conjunto de regras.

#### **DAS INSCRIÇÕES**

1. Todos os alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio poderão participar. (inscrição exclusiva para alunos da Rede Piedade de Educação).
2. Os candidatos deverão se inscreverem no Campeonato pelo formulário que será enviado pelo Class App. Tendo de estar de acordo com todas as condições deste regulamento;
3. As inscrições estarão abertas do dia 23 de setembro até dia 02 de outubro.
4. Os candidatos serão os responsáveis por ter em mãos os instrumentos necessários para participação no campeonato em sua modalidade escolhida.
5. O candidato poderá participar:
  - 5.1 Modalidades 1 – Gincana: Você poderá se inscrever em até duas opções de atividade dessa modalidade. (Voleibol, basquetebol, ping-pong e embaixadinha).
  - 5.2 Modalidades 2 – Jogos Digitais: Você poderá se inscrever em até duas opções de atividades desta modalidade. (Fifa 20 XBOX ONE, Fifa 20 PS4, Ludo, Gartic, Xadrez, Perguntados).
  - 5.3 Modalidade 3- MineCraft- modo construção (participação opcional).

#### **DA PARTICIPAÇÃO NO CAMPEONATO**

Participarão do campeonato os alunos que tiverem sua inscrição aprovada pela comissão técnica, será necessário fazerem a comprovação dos equipamentos necessários para participar, a

---

serem enviada do dia 23 de setembro, até o dia 02 de outubro e se comprometerem a acatar todas as regras desse campeonato.

## **DA REALIZAÇÃO DO CAMPEONATO**

O campeonato será realizado virtualmente nos dias 28 de outubro a 31 de outubro. Cada aluno deverá estar apto para jogar com no mínimo 10 min de antecedência do horário marcado; caso contrário, será penalizado e/ou eliminado do campeonato, ficando à avaliação da comissão organizadora.

### **1. FIFA 20(PS4 E XBOX)**

#### **1.1 REGRAS DO JOGO (MODALIDADE FIFA 20 – PS4 E XBOX)**

1. O participante poderá escolher qualquer time do modo tradicional do Fifa 20, onde poderá mudar de time durante o campeonato caso queira. Caso identifique alguma irregularidade no time do seu adversário, pause o jogo e avise seu adversário, para recomeçarem a partida com os placares zerados.

2. Tire foto do ocorrido e de todas as situações, para se proteger e provar o caso. Se seu adversário não aceitar, entre em contato conosco com as devidas provas.

3. Deve-se jogar com o mesmo perfil e ID PSN/Gamertag cadastrada na tabela de classificação, não podendo ser uma conta diferente. Caso a conta do seu oponente esteja diferente, peça a ele para alterar na tabela.

4. Como realizar as partidas:

- Adicionar o seu adversário como amigo na PSN/Live/Origin, você consegue pegar o ID dele, na tabela de classificação do campeonato.
- Fazer um convite de amizade para seu adversário no Console/PC
- O jogador que convidar deve criar o jogo no modo Amistoso Online.
- Deve-se usar os plantéis no modo online e não o modo custom (Desta maneira não terá jogadores com atributos alterados).

5. Segue as configurações nas quais, o convite da partida deve ser realizado:

**Partidas no Menu:** Amistosos Online

**Duração do Tempo:** 06 Minutos

**Controles:** Liberado

**Tipo de Elenco:** Online

**Velocidade:** Normal

**OBS:** O jogador mandante da partida que deve selecionar as opções acima.

Deverá ser enviado o convite da partida, sempre o jogador mandante na tabela de classificação de cada campeonato. Caso o confronto seja de ida e volta, cada jogador deverá fazer um convite para os jogos.

---

6. Caso ultrapasse dos 10 minutos de jogo, reclamações não serão aceitas.
7. Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve dar pause, mandar um chat ao adversário e interromper o jogo imediatamente, antes dos 10 minutos de partida. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você estará assumindo por sua conta e risco as consequências da partida.
8. Se cair a conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida.
9. O placar da partida deve ser mantido o mesmo, ou seja, os jogadores devem entrar em acordo e forçar os gols necessários que já tinham acontecido antes da queda de conexão. Se antes da queda de conexão tiver ocorrido alguma expulsão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador, quando o jogo for reiniciado.
10. O jogador que se desconectar por má fé e for reincidente por tal ato, será penalizado bruscamente pela organização.
11. Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido. Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido na forma da regra 12.
12. Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.
- Para evitar erros de conexão deve-se liberar as portas de conexão do seu modem de internet conforme, é solicitado pela EA Sports. Caso o jogador seja reincidente com erros de conexão com seus adversários, o mesmo será automaticamente eliminado.
13. Somente a comissão organizadora pode lançar resultados de wo. Caso o próprio jogador postar resultado sem ter realizado a partida, o mesmo poderá ser punido, ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.
14. O jogador que mais buscar a realização das partidas e tiver feito agendamentos com seus adversários (de forma considerável), no fim do prazo caso a partida não seja realizada, poderá receber o resultado de WO a seu favor, sempre com análise da administração no fim do prazo de cada fase.
15. O Resultado de WO que é aplicado será sempre de 2×0. (Caso a organização entenda que algum jogador esteja agindo de má fé, decisões diferentes poderão ser tomadas para um bom andamento da competição).
16. Você comprova a sua disponibilidade e tentativa da realização das partidas, sempre tentando fazer o agendamento pelo nosso sistema. Caso o prazo determinado de cada fase termine e o jogo não seja realizado, irá ser desclassificado ou aplicado WO, naquele jogador que não buscou
-

e ou não mostrou presença, ou disponibilidade no site, para marcar seus jogos. A análise será realizada pelos administradores, no fim de cada fase da competição.

17. Segue alguns motivos dos quais os jogadores podem ser eliminados dos torneios ou punidos:

- Má fé;
- Falta de compromisso para a realização das partidas;
- Falta de ética desportiva;
- 
- Agressões verbais;
- Inseções desmedidas com intuito de conturbar o ambiente do torneio;
- Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;
- Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas;
- Ficar tocando a bola com o goleiro ou na zaga para passar o tempo de jogo;
- Combinação de resultados;
- Todos os casos sempre serão com análise da administração do site e sempre deverão conter provas que comprovem o fato ocorrido, caso contrário poderão ser desconsiderados.

18. A organização do campeonato se reserva o direito de alterar qualquer regra citada acima, quando for comprovada a necessidade de se aplicar medida corretiva e/ou preventiva sobre qualquer que seja o assunto.

19. Toda situação a ser reclamada para ser válida, é expressamente necessário o envio de provas para análise da organização do torneio.

20. É proibido fazer alterações nas equipes ou jogadores, deve-se jogar com os times originais do jogo. Por isso, na hora de chamar o adversário para jogar, é necessário escolher plantéis online.

21. As táticas e formações das equipes podem ser alteradas a gosto de cada jogador.

22. O jogador deve ter disponibilidade para a realização dos jogos, em horários acessíveis como dia de semana durante a noite e ou em horários alternativos. Jogadores que tenham disponibilidade pra jogar somente de madrugada não deve se inscrever, pois, terá dificuldades para realização das partidas e poderão por esse motivo, receber WO. Caso tenha dúvida nos seus horários favor nos consultar antes da inscrição ser feita.

23. Todos os jogadores devem manter seus adversários na lista de amigos até o fim do torneio, pois a administração, a qualquer momento, poderá solicitar provas (print/foto) do histórico dos amistosos online entre os jogadores. Caso haja a exclusão do adversário da lista de amigos, e isso impeça ou atrapalhe a apuração daquela fase, o responsável pela exclusão poderá ser punido com o WO.

---

## **1.2 DIVISÃO DAS FASES (MODALIDADE FIFA 20 – PS4 E XBOX)**

### **3.MINECRAFT**

#### **3.1 REGRAS DO JOGO (MODALIDADE MINECRAFT)**

1. O jogo será individual;
2. O jogo se passará em modo criação (creative);
3. Cada aluno terá que criar sua estrutura em blocos, espelhando-se em algum dos dois espaços do ISJ a seguir: fachada da escola ou Ginásio esportivo.
4. Ao finalizar sua criação o participante terá o dever de gravar um vídeo de até 30 segundos da sua estrutura finalizada e enviar para a comissão organizadora.
5. Modo de envio:

#### **3.2 DIVISÃO DAS FASES (MODALIDADE MINECRAFT)**

A comissão organizadora irá escolher as cinco estruturas mais criativas. Após isso iremos fazer uma votação no Instagram da escola para escolher o vencedor.

Critérios de Avaliação:

1. Criatividade
2. Dificuldade
3. Uso das cores
4. Técnica

### **4.PERGUNTADOS**

#### **4.1 REGRAS DO JOGO (MODALIDADE PERGUNTADOS)**

1. O jogo será individual ou em família;
  2. O jogo se passará em modo online.
  3. Cada aluno terá que ter o aplicativo do perguntados baixados no seu celular e o aluno mandante da partida ficará encarregado de convidar o seu adversário para jogar.
  4. Os alunos terão que no momento da inscrição, enviar o seu nick-nome do jogo.
  5. O aluno terá que ter disponibilidade de jogar a partida do início ao fim (tempo médio de duração 25 a 50 min).
  6. O aluno terá no máximo 5 minutos para responder quando for sua vez.
  7. O vencedor da partida ficará responsável em tirar o print ao final do jogo e enviar para a organização.
  8. Segue alguns motivos dos quais os jogadores podem serem eliminados do torneio ou punidos:
    - Má fé;
-

- Falta de compromisso para a realização das partidas;
- Falta de ética desportiva;
- Agressões verbais;
- Inseções desmedidas com intuito de conturbar o ambiente do torneio;
- Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;
- Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas;
- Todos os casos sempre serão com análise da administração do site e sempre deverão conter provas que comprovem o fato ocorrido, caso contrário poderão ser desconsiderados.

9. Toda situação a ser reclamada para ser válida, é expressamente necessário o envio de provas para análise da organização do torneio.

10. Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido. Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido na forma da regra 12.

11. Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

12. Modo de envio:

#### **4.1 REGRAS DO JOGO (MODALIDADE PERGUNTADOS)**

As partidas serão realizadas no tipo “mata-mata”. Quem perder será desclassificado.

### **5. XADREZ**

Para os responsáveis.

**5.1.-Etapa:** Cadastro do participante no site [www.lichess.org](http://www.lichess.org)  
(executada uma única vez)

Entrar no site [www.lichess.org](http://www.lichess.org)

Clicar em ENTRAR (canto superior direito da 1a. tela que se abre)

Clicar em REGISTRAR (link embaixo à esquerda, na tela que se abre)

Criar NOME DE USUÁRIO, SENHA e EMAIL DE CONTATO. **Anotar e guardar esses dados, para uso futuro!**

Após isso feito, o sistema vai enviar email automático para o email cadastrado, para confirmação da inscrição solicitada;

Com isso ok, o participante estará já cadastrado no site [www.lichess.org](http://www.lichess.org) , e poderá participar de eventos e atividades lá disponíveis.

---

## **5.2 Etapa:** Cadastramento no torneio online criado pela Rede Piedade de Educação.

Deve ser feita a inclusão do participante no torneio desejado, criado pela Rede Piedade de Educação.

Utilizaremos a pré definição de cada torneio online e criação de senha específica, ambos no site [www.lichess.org](http://www.lichess.org), para participação.

Como fazer? A inscrição só será possível através do link e senha a ser informados aos alunos do INSP para cada torneio, com a devida antecedência:

Link (exemplo de torneio já realizado nesse formato)

=> <https://lichess.org/tournament/tAdDqNd3>

Senha: **0909LIESSIN**

No ato da inscrição, após clicarem no link acima será pedida **A SENHA!**

## **5.3- Etapa:** Participação no torneio criado pela Rede Piedade de Educação.

Minutos antes do dia/horário de início do torneio:

Entrar no site [www.lichess.org](http://www.lichess.org) com seus dados de usuário

Entrar no link do torneio e informar senha

Se executado ok, o participante estará apta a iniciar seus jogos.

Pronto! O sistema abrirá automaticamente os empareiramentos do torneio no dia/horário definidos e o torneio acontecerá no formato ARENA, no intervalo de tempo estabelecido (sugestão 2 horas de duração).

Formato ARENA é um modelo de empareiramento automático de jogos, onde há menor tempo de espera para o próximo jogo e onde o torneio dura um tempo pré definido pelo organizador. Tudo ocorre de forma automática.

**O nosso torneio interno acontecerá no dia 30/10/2020, das 14h às 16h.**

**As partidas terão tempo de reflexão de 10 minutos + cinco segundos de bonificação por jogada feia, para cada jogador.**

Para jogar o torneio desejado, basta o luno estar logada nesse site e no link/senha fornecidos 5 minutos antes do horário de início do torneio. A formação dos jogos se dará de forma automática pelo sistema.

Esse primeiro evento quebra muitos paradigmas e todas as crianças aprenderão um pouco mais a cada momento vivido neles, e nós adultos também.

---

## **6. GARTIC**

### **A FORMA DE DISPUTA**

O jogo será individual;

O campeonato de GARTIC acontecerá de forma remota (on-line). É de responsabilidade de cada participante possuir os dispositivos para realizar a inscrição e participação do evento.

O número de inscrições determinará o modelo do campeonato. As datas das partidas serão definidas por cada unidade escolar, podendo ocorrer mais de uma partida por dia.

Se o número de inscritos para o campeonato de GATIC na unidade escolar for igual ou inferior a 15 o campeonato será decidido por meio de uma única partida. A data será divulgada com antecedência para todos os inscritos. A partida seguirá as Regras e Normas constituídas neste regimento constituindo assim os vencedores do Campeonato.

Caso o número de inscrito esteja entre 16 a 30 o campeonato será constituído de duas etapas, sendo a primeira classificatória para a final (segunda fase).

Na primeira etapa os inscritos serão separados em duas Salas (Sala A e B) com o mesmo número de participantes por meio de um sorteio realizado pela equipe de coordenação dos Jogos. Em caso de número ímpar de participantes inscritos, a equipe de coordenação dos Jogos ficará responsável por escolher a sala que ficará com um participante a mais.

Em cada uma das salas ocorrerão uma partida de caráter eliminatório. Os maiores pontuadores em cada partida avançam para a final. O número de acessos para a final será 50% do total de inscritos ocupantes de cada sala. As partidas da primeira etapa podem ocorrer no mesmo dia. As partidas seguirão as regras e normas do campeonato descritas a seguir.

---



Os alunos classificados da Sala A e B disputarão em jogo único a partida que premiará os primeiros lugares do campeonato. A final deverá ser disputada seguindo as regras e normas do campeonato.

Havendo mais de 31 inscrições o campeonato acontecerá em duas etapas, a primeira classificatória para a segunda sendo a final do campeonato.

Abaixo encontra-se a planilha com as instruções do número de Salas da primeira etapa e o número de participantes que avançarão para a segunda etapa conforme o número de inscritos para o campeonato.

Número de inscritos no campeonato: 31 a 50	Serão criadas 3 Salas para a seleção dos participantes da final.	Em cada sala, 30% do número de participantes serão promovidos para a final. Os melhores pontuadores avançam.
Número de inscritos no campeonato: 51 a 80	Serão criadas 4 Salas para a seleção dos participantes da final.	Em cada sala, 25% do número de participantes serão promovidos para a final. Os melhores pontuadores avançam.
Número de inscritos no campeonato: 81 a 100	Serão criadas 5 Salas para a seleção dos participantes da final.	Em cada sala, 20% do número de participantes serão promovidos para a final. Os melhores pontuadores avançam.
Número de inscritos no campeonato: acima de 101	Serão criadas Salas comportem no máximo 20 jogadores para a seleção dos participantes da final.	Em cada sala, 10% do número de participantes serão promovidos para a final. Os melhores pontuadores avançam.

É permitido à equipe de coordenação dos Jogos de cada unidade escolar adotar outra porcentagem de números de participantes que avançarão para a final.

É dado o direito a equipe de coordenação dos Jogos realizar os arredondamentos quanto as divisões inexatas do número de inscritos pelo número de salas e para as situações de determinação do número de participantes que avançarão para a final.

As partidas da primeira e segunda etapa deverão obedecer às Regras e Normas do jogo GARTIC.

É de total responsabilidade do participante buscar conhecimento sobre datas e horário dos jogos. Não serão permitidos atrasos e tão pouco reposição de jogo por ausência de um participante.

---

Antes de cada etapa acontecerá uma reunião entre os participantes na plataforma Google Meet previamente agendada com a equipe de coordenação para a leitura das instruções do campeonato e para eventuais dúvidas.

## **REGRAS E NORMAS DO JOGO**

- 1- Os jogos ocorrerão no site [www.gartic.com.br](http://www.gartic.com.br).
  - 2- Para entrar no GARTIC e desenhar o participante poderá usar o computador ou celular. É de total responsabilidade do participante o uso correto dos dispositivos.
  - 3- Para entrar no Google Meet antes do campeonato começar e ouvir as instruções deverá usar o computador. O participante é responsável por se informar sobre data e horário das partidas e reuniões. A ausência da primeira etapa elimina o candidato para a segunda.
  - 4- É necessário internet. Não haverá reposição de jogo em caso de falha de conexão de internet ou imprevistos com o participante. O jogo não poderá ser pausado.
  - 5- - O tema das Salas será livre.
  - 6- Serão considerados vencedores os primeiros participantes atingirem 150 pontos no jogo por ordem dos acontecimentos. Os três primeiros participantes a atingirem a marca dos pontos na segunda etapa serão nomeados primeiro, segundo e terceiro vencedor do campeonato.
  - 7- É proibido ter letras ou números no desenho em nenhuma etapa.
  
  - 11- É proibido denunciar o desenho, exceto se o gerenciador da partida (professor) informar que o desenho deverá ser denunciado para cancelar a rodada, sujeito a desclassificação do campeonato.
  - 12- É proibido desenhar ou escrever algo de caráter ofensivo, sujeito a desclassificação do campeonato.
  - 13- Durante a partida, o chat não deverá ser utilizado.
  - 14- Durante a partida os microfones podem permanecer ligados, mas não deve ser utilizados para atrapalhar, pressionar ou ofender outro participante, sujeito a desclassificação do campeonato.
-

- 15- Não é necessário ter uma conta no GARTIC, para participar do campeonato.
- 16- Quando todos os participantes entrarem na chamada de vídeo- Google Meet, cada um deverá informar qual Nick irá usar para a partida.
- 17- A sala será criada pelo gerenciador da partida (professor) e será disponibilizada para todos os participantes através do Google Meet.
- 18- O criador do desenho da rodada poderá dar quantas dicas quiser.
- 19- Durante a partida, os participantes que acertarem no desenho, não pode dar dicas para os demais que ainda não acertaram. Escrever ou falar não será permitido, sujeito a desclassificação do campeonato.
- 20- O desenhista tem alguns segundos para começar a desenhar, senão ele perderá a vez.
- 21- Cada rodada começa valendo 10 pontos, o primeiro jogador que acertar ganhará os dez pontos, o segundo ganhará nove, e assim por diante até que cada jogador que acertar ganhe um ponto.
- 22- O desenhista ganhará um ponto a mais do que o primeiro jogador que acertar o desenho, mais dois pontos para cada jogador que acertar o desenho.
- 23- Cada dica que o desenhista dá, diminui o valor da rodada em um ponto. Portanto se ele der duas dicas, o primeiro jogador que acertar ganhará 8 pontos, assim como o desenhista.
- 24- O número máximo de dicas que o desenhista pode dar depende do tamanho da palavra. Quanto maior a palavra, mais dicas ele pode dar.
- 25- A primeira dica, sempre irá revelar o número de letras da palavra. A segunda dica sempre irá revelar a primeira letra da palavra, as demais dicas irão revelar uma letra da palavra aleatoriamente.
- 26- Depois que algum jogador acertar o desenho, não será permitido dar dicas ou a pular a vez.
-

27- O jogo será finalizado quando o primeiro participante obter 150 pontos. Os candidatos que avançarão para a segunda etapa e os que vão ser contemplados como primeiro, segundo e terceiro lugar seguirá a classificação final de cada jogo.

28- Os ganhadores de cada partida da primeira etapa serão classificados para a final, onde disputarão uma nova partida com os ganhadores, e a partir desta, teremos o grande campeão.

29- Segue alguns motivos dos quais os jogadores podem ser eliminados do campeonato:

- Má fé;
- Falta de comprometimento para realização das partidas;
- Falta de ética esportiva;
- Inserções desmedidas com intuito de conturbar o ambiente do torneio;
- Agressões verbais;
- Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;
- Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas;
- Todos os casos sempre serão com análise da administração do site e sempre deverão conter provas que comprovem o fato ocorrido, caso contrário poderá ser desconsiderado.

30- Toda situação a ser reclamada para ser válida, é extremamente o envio de provas para análise da organização do torneio.

31 – Constata irregularidades ou motivos para eliminação fica no direito da coordenação dos Jogos a retirada do jogador da Sala.

---

## **DISPOSIÇÕES FINAIS**

Apenas estarão aptas a participar do Campeonato de GARTIC 2020, os jogadores que aprovarem este regulamento.

Este Regulamento entra em vigor a partir desta data e revoga as disposições em contrário.

Os casos irregularidades em todo processo do campeonato serão resolvidos pela equipe de organização.

A equipe organizadora do Campeonato de GARTIC não se responsabilizará por acidentes ocorridos nos locais de competição, bem como por consertos ou reposição de dispositivos estragados.

## **7.REGULAMENTO GINCANA ESPORTIVA**

### **REGRAS GERAIS DO CAMPEONATO**

A Gincana Esportiva é uma gincana onde teremos diversos desafios, de **Embaixadinhas, Voleibol, Ping-pong e Basquete** promovido pelas escolas da Congregação das Irmãs Auxiliares de Nossa Senhora da Piedade, que ficarão responsáveis pela sua organização e execução, tendo como objetivo o desenvolvimento de habilidades intelectuais e motoras dos participantes.

A participação no torneio atesta que o jogador concorda com este conjunto de regras.

### **DAS INSCRIÇÕES**

7.1- A atividade é aberta para todos os estudantes e divididos em categorias de acordo com as séries: 5º e 6º anos / 7º, 8º e 9º anos / 1ª, 2ª e 3ª séries e em Masculino/Feminino.

7.2- Os candidatos deverão se inscrever na Gincana por meio do formulário enviado via ClassApp. Os inscritos deverão estar de acordo com todas as condições deste regulamento.

7.3- Os candidatos serão os responsáveis por ter em mãos os instrumentos necessários para participação no campeonato em sua modalidade escolhida.

7.4- O candidato poderá participar de **até 2 (duas)** modalidades da Gincana.

### **DA REALIZAÇÃO DA GINCANA**

1. Os estudantes serão avaliados pelos professores de acordo com a quantidade de pontos e os 2 primeiros colocados de cada categoria irão competir entre as escolas da Rede Piedade (Desafio Geral).
  2. Os 3 primeiros colocados no Desafio Geral serão premiados com um certificado.
  3. O estudante terá 2 tentativas dentro de 1 minuto, valendo a tentativa que obtiver a maior pontuação.
-

4. O atleta deve estar vestido com o uniforme da escola para participar do Desafio.
5. Os participantes devem estar com câmera e áudio habilitados e em local com boa iluminação.
6. Seguem alguns motivos dos quais os jogadores podem ser eliminados dos torneios ou punidos:
  - Má fé;
  - Falta de ética desportiva;
  - Agressões verbais;
  - Conturbar o ambiente do torneio;
  - Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;
  - Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas.

## **1. DESAFIO DE EMBAIXADINHAS**

### **1.1 REGRAS**

1. O participante terá 2 chances dentro de 1 minuto para fazer o maior número de embaixadinhas consecutivas.

Se a bola tocar o solo, o sofá, a parede ou qualquer outro local que não seja o próprio atleta, a tentativa será finalizada.

2. O atleta poderá utilizar pés, coxas, cabeça e ombros. Será considerada infração o uso das mãos, braços e/ou antebraços para tocar à bola.

*Obs: O início da tentativa poderá ser realizado com a bola no alto.*

3. O objeto a ser utilizado pode ser qualquer tipo de bola: de futebol, de futsal, de vôlei, de handebol, de basquete, de meia, de tênis, ou o que melhor convier ao atleta.

4. A contagem oficial das embaixadinhas é a dos professores/organizadores.

## **2. DESAFIO DE PING-PONG**

### **2.1 REGRAS**

1. O participante terá 2 tentativas dentro de 1 minuto para que, com a raquete e bola de ping-pong, faça o maior número de rebatidas na bola contra a parede.

2. Se a bola tocar o solo, o sofá ou qualquer outro local que não seja a raquete e a parede, a tentativa será finalizada.

3. Os objetos a serem utilizados devem ser somente a bolinha de ping-pong e a raquete de ping-pong.

---

4. A contagem oficial dos pontos é a dos professores/organizadores.

### **3. DESAFIO DE VOLEIBOL**

#### **3.1 REGRAS**

1. O participante terá 2 tentativas dentro de 1 minuto para dar o maior número de toques na bola na parede. Não será permitido manchetes.

2. Se a bola tocar o solo, o sofá ou qualquer outro local, a tentativa será finalizada.

3. O objeto a ser utilizado é a bola de voleibol ou qualquer outra bola – exceto a balão.

4. A distância entre o participante e parede deve seguir de acordo com as categorias:

5º e 6º: 2 pés.

7º, 8º e 9º: 5 pés.

1ª, 2ª e 3ª séries: 5 pés.

Os alunos não podem dar nenhum passo para frente após a contagem oficial dos professores.

5. A contagem oficial dos toques é dos professores/organizadores.

### **4. DESAFIO DE BASQUETEBOL**

#### **4.1 REGRAS**

1. O participante terá 2 tentativas dentro de 1 minuto para que faça o maior número de cestas possível no balde. A circunferência do balde não pode ser 2x maior que o tamanho da bola.

2. Se a bola tocar o solo, o sofá ou qualquer superfície plana horizontal, a tentativa será finalizada.

3. Os objetos a serem utilizados são: a bola de basquete, futebol, handebol ou volei e um balde.

4. No momento da tentativa não pode haver ajuda de outra pessoa para buscar a bola.

4. O atleta deve ficar sentado no chão e o balde deve estar no chão a alguns passos de distância de onde o participante estará, de acordo com as categorias:

*5º e 6º anos – 10 pés de distância*

*7º, 8º e 9º anos - 15 pés de distância*

*1ª, 2ª e 3ª séries – 20 pés de distância*

5. A contagem oficial das cestas é feita pelos professores/organizadores.

---

## 8. LUDO

### 1.1 REGRAS DA MODALIDADE LUDO

1.1.1 O jogo será em grupo, com até 4 jogadores;

1.1.2 O jogo se passará em modo online.

1.1.3 Cada aluno terá que ter o aplicativo do LUDO KING baixados no seu celular ou jogar pelo computador.

1.1.4. O aluno mandante da partida ficará encarregado de convidar os seus adversários para jogar, enviando o link da partida de acordo com a tabela de jogos da modalidade.

1.1.5. Os alunos terão que no momento da inscrição, enviar o seu nick-name que usará no jogo.

1.1.6. O aluno terá que ter disponibilidade de jogar a partida do início ao fim (tempo médio de duração 25 a 50 min).

1.1.7. O vencedor da partida ficará responsável em tirar o print ao final do jogo e enviar para a organização através do Google Classroom na aba destinada ao campeonato.

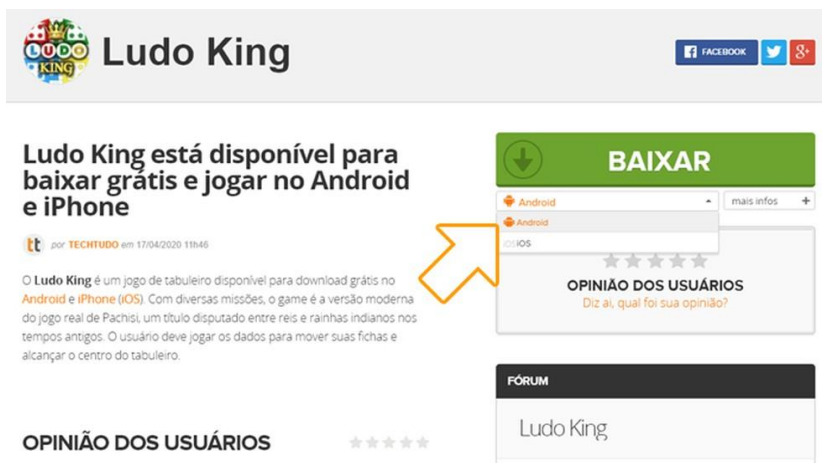


### 1.2 COMO BAIXAR O JOGO

Passo 1. [Abra a página de Ludo King;](#)

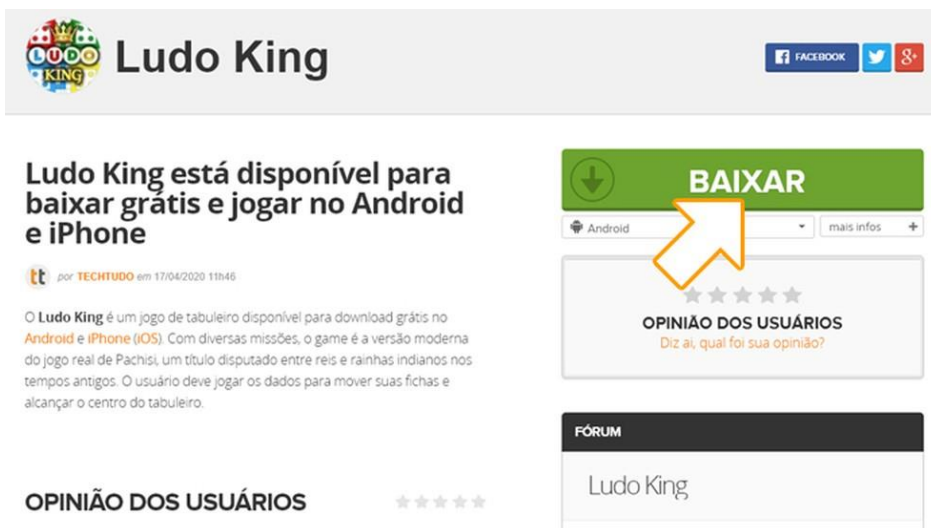


Passo 2. Escolha se deseja baixar o game para Android ou iPhone (iOS);



Escolha a plataforma para a qual deseja baixar Ludo King — Foto: Reprodução/Rafael





Após escolher a plataforma na qual deseja fazer o download de Ludo King clique em "Baixar" — Foto: Reprodução/Rafael Monteiro

Passo 4. Realize o download por meio do Google Play, Play Store ou App Store para seu aparelho.

## 2. REGRAS DO JOGO

### 2.1. OBJETIVO DO JOGO

2.1.1. O objetivo do jogador em Ludo é dar uma volta inteira no tabuleiro e chegar ao espaço central chamado de "Casa" com todas as suas quatro peças.

2.2. Cada peça é movida pelos números tirados em dados – quanto mais sorte, mais dados extras para rolar o jogador ganha.

2.3. Durante o percurso, é possível atacar outras peças e enviá-las de volta para seu ponto de origem, bem como se proteger em certos espaços contra ataques. A sorte é grande parte do jogo, mas é também preciso administrar suas peças para superar oponentes mais sortudos com estratégia.

2.4. **6 DA SORTE** - O número seis nos dados tem uma grande importância em Ludo. Cada vez que o jogador tira o número seis, ele pode colocar mais uma de suas peças em ação no tabuleiro. Além disso, sempre que o dado cai no seis o competidor ganha a chance de rolar o dado de novo e, assim, mover mais peças ou mover uma mesma peça mais longe. O limite de turnos extras acaba no terceiro número seis rolado.

2.5. **ATACAR PEÇAS** - Quando a peça do jogador cai na mesma casa que uma peça de outro participante, ela é enviada de volta para o início da jornada. Há algumas exceções, no entanto. O quadrado que tem o desenho de uma estrela é uma área segura, assim como o quadrado de entrada e saída de todos os participantes, marcado pela cor do jogador.



Ao cair nestes espaços, as peças apenas esperam juntas até saírem dele. Sempre que o usuário derrota a peça de outro competidor pode rolar o dado de novo.

2.6. **CHEGAR EM CASA** - Após rodar todo o tabuleiro e chegar no espaço que tem uma seta, o jogador começa a fazer o caminho para casa nos blocos coloridos, sem mais chance de ser atacado. No entanto, para entrar em casa, é preciso tirar o exato número necessário nos dados. Se houver três espaços entre o jogador e sua casa, tirar qualquer outro número no dado impede que ele entre, mesmo se for maior. O jogador também pode rolar os dados novamente ao colocar uma de suas peças em casa.

### **3, DIVISÃO DAS FASES**

3.1 Primeira fase: Cada aluno participará de 3 jogos para classificação da próxima fase.

3.2 Segunda fase: Os classificados serão sorteados para os confrontos do “mata-mata”.

### **4. DESCLASSIFICAÇÃO**

4.1. Segue alguns motivos dos quais os jogadores podem serem eliminados do torneio ou - punidos:

- Má fé;
- Falta de compromisso para a realização das partidas;
- Falta de ética desportiva;
- Agressões verbais;
- Isenções desmedidas com intuito de conturbar o ambiente do torneio;
- Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;
- Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas;
- Todos os casos sempre serão com análise da administração do site e sempre deverão conter provas que comprovem o fato ocorrido, caso contrário poderão ser desconsiderados.

4.2. Toda situação a ser reclamada para ser válida, é expressamente necessário o envio de provas para análise da organização do torneio.

4.3. Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido. Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido na forma da regra 12.

4.4. Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

---

### **DA COMISSÃO ORGANIZADORA**

A comissão organizadora será composta pelos seguintes participantes:

1. IARA
2. HELCKER
3. KAYO
4. DANIELE
5. VANTEIR
6. VANDERSON
- 7- LUCIANO
- 8-JÚLIA

Este documento e todos os termos desta regra estão sujeitos a alterações pela comissão organizadora do evento.

---