



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO E GRADUAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**1ª GINCANA DOS ALUNOS DA UNIFAP (ANEXO 1)**

CURSO	TURNO	NOME DA EQUIPE/COR

	MATRÍCULA	INTEGRANTE	ASSINATURA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			



COMPROVANTE DE INSCRIÇÃO

A equipe \_\_\_\_\_ está inscrita na 1ª GINCANA DOS ALUNOS DA UNIFAP e declara estar ciente do conteúdo do regulamento.

\_\_\_\_\_  
Responsável pela inscrição

Macapá, \_\_\_/\_\_\_\_\_/2016



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO E GRADUAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**REGRAS DAS PROVAS DA 1ª GINCANA DOS ALUNOS DA UNIFAP(ANEXO 2)**

**PROVAS:**

- **CABO DE GUERRA:** Nesta prova a equipe vencedora será aquela que conseguir, usando a força, trazer pelo menos um da equipe adversária para a área demarcada que indica que a equipe perdeu o desafio. Se por algum motivo a equipe soltar a corda durante a prova a mesma será desqualificada.
- **CORRIDA DO OVO:** Nesta prova cada integrante da equipe deverá percorrer um caminho, pré-definido no dia da prova, apoiando um ovo em uma colher, que deverá ser segurada apenas pela boca. O candidato deverá passar o ovo para o próximo apenas depois da demarcação de passagem de ovo. As mãos do participante devem estar para trás e não demonstrando a intenção de segurar a colher de alguma forma. A simples intenção de pegar a colher ou o ovo com as mãos implicará em uma penalidade. Cada equipe terá três ovos para completar a prova, com a perda do contato do ovo com a colher o participante deverá voltar ao começo de seu caminho, caso os três ovos quebrem a equipe estará desqualificada. Vence a equipe que primeiro cumprir a prova. Se todas as equipes forem desqualificadas, vencerá aquela que estiver mais à frente na prova.
- **CAÇA AO TESOURO:** Nesta prova, participarão apenas aqueles candidatos que estiverem com a roupa adequada para o uso na piscina. Os candidatos da equipe deverão, um de cada vez, pegar ao fundo da piscina pequenos objetos e trazer à superfície. Cada candidato deverá pegar apenas um objeto por vez de mergulho, o descumprimento desta regra acarretará em penalidade e subtração de um objeto. Vence a equipe que trazer do fundo da piscina mais objetos.
- **QUEM COME MAIS HOT-DOG:** A equipe, junto com o líder de equipe, deverá escolher o candidato que participará desta prova. O candidato tentará comer o maior número de hot-dogs em menos tempo, sendo vencedor aquele que comer todos os hot-dogs disponíveis primeiro. O candidato deverá comer o hot-dog por inteiro, sendo o desperdício considerado uma penalidade.
- **CARRINHO DE MÃO HUMANO:** As equipes deverão se dividir em duplas. Cada dupla percorrerá o caminho demarcado no momento da prova. Os dois candidatos da dupla deverão fazer os dois trabalhos, tanto ser empurrado quanto percorrer o caminho como “carrinho de mão humano”, sendo um na primeira metade do caminho e o outro na segunda metade. A primeira equipe a completar a prova será a vencedora.
- **CORRIDA DO SACO:** Para cada equipe será disponibilizado um saco que será próprio para a corrida. O candidato, vestido do saco pelos pés, deverá percorrer um caminho pré-definido no momento da prova e depois passar o saco adiante, até que todos os candidatos da equipe consigam terminar seus percursos. A equipe que terminar a prova primeiro vence.

- **PALITO NA GARRAFA:** É uma prova mais simples. Todas as equipes deverão formar fila atrás da garrafa que terá a cor de sua equipe. Cada integrante da equipe estará munido de um palito (dado as equipes pela comissão organizadora antes da prova) de 20cm (aproximadamente) que deverá ser jogado para dentro da garrafa usando apenas a boca. No momento do lançamento do palito o participante deverá colocar as mãos para trás das costas, usando as mãos apenas para juntar o palito e colocar na boca novamente. Vence a equipe que primeiro conseguir colocar todos os palitos de cada participante na garrafa.
- **CORDA DE SEBO:** Cada equipe deverá nomear três candidatos para a realização da prova. Os candidatos tentarão alcançar a altura máxima, definida na hora da prova, em menos tempo para que a sua equipe seja vencedora. Caso haja empate, o trio escolhe um candidato para o desempate.
- **TORTA NA CARA:** É uma prova de perguntas e respostas em que duas equipes vão se enfrentar até que uma delas elimine cada candidato da outra. Esta prova será feita por eliminação. O candidato que levar torta na cara será eliminado da prova e não participará na próxima chave de eliminação. Vence a equipe que tiver eliminado todos os candidatos e tiver pelo menos um sem ter levado torta na cara.
- **DANÇA DA CADEIRA:** As cadeiras da prova estarão dispostas e com seus assentos virados para o interior da roda, apenas com espaços para que os candidatos passem sem prejuízo para qual quer um. Serão dez eliminatórias com um candidato de cada equipe por eliminatória. O vencedor de cada eliminatória irá para a final da dança da cadeira. No momento em que começar a música e no momento em que a música parar, que será o sinal para que os candidatos sentem nas cadeiras, os candidatos não poderão em hipótese alguma segurar a cadeira, pois serão eliminados da prova. Vence a equipe do candidato que sentar na última cadeira da prova.