



REGRAS DAS PROVAS RELÂMPAGO

1. BALÃO

- 1.1. Cada equipe apresentará um componente para esta prova. Os participantes deverão soprar o balão até estourar.
- 1.2. Será estabelecida a ordem de classificação pelo tempo de estouro dos balões. Se observada má fé de algum participante ele será desclassificado.

2. BAMBOLÊ

- 2.1. Cada equipe deverá apresentar dois participantes, um homem e uma mulher para a prova do bambolê.
- 2.2. O vencedor será aquele que rebolar mais tempo com o bambolê. O tempo será de dois minutos para cada participante.
- 2.3. Caso haja empate, será verificada a performance e a classificação será estabelecida por um júri.

3. BASQUETE

- 3.1. Cada equipe indicará dois participantes, um de cada sexo.
- 3.2. Cada participante terá cinco arremessos.
- 3.3. A classificação será dada pela equipe que acertar mais arremessos.
- 3.4. Serão realizados arremessos extras caso haja empate entre as equipes.

4.BOLICHE

- 4.1. A equipe que derrubar mais pinos em duas jogadas é a vencedora.
- 4.2. No caso de empate, haverá rodadas extras.

5.CARRINHO DE MÃO

- 5.1. Cada equipe apresentará dois participantes.
- 5.2. Os participantes dividem-se em pares e se colocam atrás da linha de largada indicada pela organização.
- 5.3. Um corredor de cada dupla se abaixa, estica as pernas para trás e apoia as mãos no chão. O outro corredor levanta as pernas do parceiro e as duplas começam a correr ao sinal da largada, um com os pés e o outro com as mãos.
- 5.4. Quem cair volta à posição de largada.
- 5.5. A ordem de classificação será a de chegada.

6.CORRIDA DA VASSOURA

- 6.1. Corre um representante de cada equipe nessa corrida só de ida.
- 6.2. O objetivo é equilibrar uma vassoura na palma da mão enquanto correm.
- 6.3. Se a vassoura cair antes da linha de chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez.
- 6.4. Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.
- 6.5. A ordem de classificação será a de chegada.

7.CORRIDA DE SACO

- 7.1. Cada equipe apresentará dois participantes, um de cada sexo, para a corrida do saco.
- 7.2. A prova consiste em percorrer um circuito saltando dentro de um saco.
- 7.3. O circuito será percorrido pelos dois participantes, sendo um de cada vez. O segundo sai quando o primeiro chegar.
- 7.4. A ordem de classificação será a de chegada.

8.CUBO MÁGICO

- 8.1. Cada equipe deverá indicar um participante para a disputa de cubo mágico do tipo 3x3.
- 8.2. O vencedor será aquele que conseguir resolver o cubo em menor tempo.
- 8.3. O tempo máximo de duração da prova será de 5 min.
- 8.4. Caso os participantes não consigam resolver o cubo por completo, a classificação se dará pelo maior número de lados feitos.
- 8.5. Havendo empate a comissão irá decidir pela contagem das peças do mesmo lado, ou seja, pela montagem incompleta dos lados.

9.DAMAS

- 9.1. Cada equipe apresentará seu participante para disputa do jogo de damas. Serão definidas duas chaves mediante sorteio, Chave A e Chave B, com duas equipes em cada. A disputa será realizada em cada chave.
- 9.2. Os vencedores de cada chave disputarão a final e os perdedores disputarão a terceira colocação.
- 9.3. Se não houver vencedor no tempo de 30 min a comissão irá decidir o vencedor da partida.

10.DANÇA DAS CADEIRAS

- 10.1. Cada equipe apresentará dois participantes, um de cada sexo.
- 10.2. Será feita uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deve ser sempre um a menos.
- 10.3. Será tocada uma música, e quando a música parar, todos devem sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir sentar, é eliminado e tira-se mais uma cadeira.
- 10.4. Ganha quem sentar na última cadeira.
- 10.5. A ordem de classificação se dará de acordo com a ordem de eliminação dos dois componentes de cada equipe.

11.EMBAIXADINHA

- 11.1. A prova de embaixadinha será para as meninas.
- 11.2. A classificação será dada pelo maior número de embaixadinhas sem deixar a bola cair.

12.HANDEBOL

- 12.1. Disputa dos sete metros para as meninas. Cada equipe apresentará duas componentes, uma para arremessar e outra para defender.
- 12.2. Cada equipe terá três arremessos.
- 12.3. Serão montadas duas chaves A e B. Os vencedores de cada chave se enfrentarão na final e os perdedores disputarão o terceiro lugar.
- 12.4. Se houver empate serão realizados arremessos extras até definir o vencedor de cada disputa.

13.LANÇAMENTO DE CDS NA LIXEIRA

- 13.1. Esta prova consiste em arremessar CDs em uma lixeira.
- 13.2. Cada equipe apresentará um componente de cada sexo.
- 13.3. Cada componente receberá 5 CDs.
- 13.4. A equipe vencedora será a que arremessar o maior número de CDs dentro da lixeira. Será estabelecida a classificação das quatro equipes.
- 13.5. Se houver empate lançamentos extras serão realizados.

14.MORTO-VIVO

- 14.1. Cada equipe apresentará dois participantes, um de cada sexo.
- 14.2. A organização dará as instruções que devem ser obedecidas pelos participantes.
- 14.3. Quando o líder disser: "Morto!", todos devem ficar agachados. Quando o líder disser: "Vivo!", todos deverão ficar de pé.
- 14.4. Quem não cumprir as ordens é eliminado, até sobrar um só participante, que será o vencedor.

- 14.5. A ordem de classificação se dará de acordo com a ordem de eliminação dos dois componentes de cada equipe.

15.PÊNALTIS

- 15.1. Cada equipe indicará dois participantes, um para bater e um para defender os pênaltis.
- 15.2. Serão montadas duas chaves A e B, cada equipe terá três chutes.
- 15.3. Serão realizadas cobranças extras caso haja empate entre as equipes.

16.UNO

- 16.1. Toda equipe deverá indicar 1 (um) jogador/jogadora para representá-la.
- 16.2. As regras a serem seguidas são as regras oficiais do jogo UNO, não sendo permitidas quaisquer alterações e/ou a utilização de outras regras que não as oficiais.
- 16.3. A duração do jogo não poderá ultrapassar o tempo de 2 (duas) horas a partir do seu início. Se não houver vencedor até o prazo máximo de 2 (duas) horas, a classificação de cada equipe será determinada pelo valor das cartas que restaram nas mãos dos jogadores, conforme a regra oficial do jogo.
- 16.4. Durante o jogo, deverão prevalecer o espírito esportivo e de amizade, portanto não será aceito qualquer tipo de ofensa e/ou discriminação tanto dos jogadores quanto da torcida, sob pena de desclassificação, implicando na não pontuação da equipe na prova.
- 16.5. Durante o jogo, também não será permitida a manifestação e/ou a participação da torcida e/ou de terceiros, inclusive com sinais, gestos e/ou artefatos que venham a desestimular o espírito esportivo e amizade que se busca na prova, sob pena de desclassificação do seu integrante e, conseqüentemente, da equipe implicando na sua não pontuação na prova.

- 16.6. Não será permitida, em hipótese alguma, a substituição dos participante, sob pena de desclassificação da equipe. Assim, se o jogador/jogadora decidir abandonar o jogo, por qualquer motivo, suas cartas serão embaralhadas e retornadas ao jogo logo abaixo da última carta do monte. A desistência do jogador/jogadora implica na não pontuação da equipe na prova.
- 16.7. O resultado e a classificação será feita baseada no valor das cartas que restaram nas mãos dos jogadores quando houver um vencedor. Ou seja, o jogador que tiver menor valor de cartas, será o 1º colocado; e o jogador que tiver maior valor de cartas será o último colocado. Os demais colocados (2º, 3º,...) serão definidos da mesma forma. O valor das cartas serão os determinados pela regra oficial.