



# 7ª Gintec

## **Prova da Arrecadação AÇÃO SOCIAL**

**Professoras responsáveis: Aline e lara**

### **1. Objetivo**

- 1.1. Arrecadar leite e óleo para doação a entidades beneficentes na cidade de Muzambinho. As entidades contempladas foram escolhidas pela comissão organizadora do evento que visará atender as organizações que mais necessitam da ajuda (item 5).

### **2. Das Regras**

- 2.1. Para o desenvolvimento desta atividade as equipes poderão contar com todos os membros disponíveis na equipe.
- 2.2. Os produtos poderão ser arrecadados em qualquer cidade do Sul de Minas.
- 2.3. Todos os leites arrecadados deverão ser do tipo “Caixinha”, de 1 litro, não sendo aceitos leites armazenados em saquinho ou leite em pó.
- 2.4. Os produtos devem ter data de validade no mínimo 30 dias da data de entrega. Produtos com validade vencida também não serão considerados na pontuação.
- 2.5. As equipes poderão utilizar de patrocinadores para doação.
- 2.6. Os produtos deverão ser entregues até às 07h do dia 23/05/2016 na Coordenação do Curso.
- 2.7. O transporte dos produtos, com carro oficial do Instituto, ocorrerá no dia 23/05/2016, saindo do IF Sul de Minas às 08h com três membros de cada equipe.
- 2.8. As equipes devem realizar a entrega dos produtos diretamente nas entidades contempladas e produzir um vídeo, com no mínimo 3 minutos e no máximo 5 minutos, retratando a ação social.
- 2.9. Todas as equipes pontuarão se:



# 7ª Gintec

- Produzirem e apresentarem o vídeo da ação social;
- Arrecadarem um total mínimo de produtos de acordo com os itens abaixo:
  - Leite: 150 litros para cada equipe.
  - Óleo: 20 litros para cada equipe.

2.10. Para esta tarefa as equipes somarão os pontos de acordo com a classificação descrita no item 4.

### 3. Da Entrega e Apuração dos Resultados

- 3.1. Todos os produtos arrecadados deverão ser entregues no dia 23/05/2016 nas entidades contempladas.
- 3.2. Os professores responsáveis pela prova acompanharão os alunos na entrega.
- 3.3. A apresentação dos vídeos relacionados à prova ocorrerá na quarta-feira, 25/05/2016, a partir das 19h.

### 4. Da pontuação da Prova

- 4.1. Pontuam as equipes que produzirem e apresentarem o vídeo da ação social e arrecadarem produtos com os totais relacionados a seguir:

<b>Quantidade dos Produtos</b>	<b>Pontuação</b>
Quantidade Leite $\geq$ 150 e Quantidade de Óleo $\geq$ 20	10
Quantidade Leite $\geq$ 120 e Quantidade de Óleo $\geq$ 16	8
Quantidade Leite $\geq$ 90 e Quantidade de Óleo $\geq$ 12	6
Quantidade Leite $\geq$ 60 e Quantidade de Óleo $\geq$ 8	4
Quantidade Leite $<$ 60 e Quantidade de Óleo $<$ 8	0

### 5. Entidades Contempladas e Produtos



# 7<sup>a</sup> Gintec

<b>Entidade</b>	<b>Produto</b>
APAE	Leite e Óleo
Casa Lar	Leite
Creche Helena Dipe	Leite
FAM	Leite

## **6. Das Disposições Finais**

- 6.1. Os casos omissos a esse documento serão julgados pela Comissão Organizadora do Evento.

## **Regras da Prova CAMISETAS**

**Professor responsável: Rogério**

### **1. CAMISETAS**

- 1.1. Será avaliado o uso das camisetas por parte dos alunos de cada equipe. Equipe em que qualquer componente não estiver usando perderá pontos.
- 1.2. A camiseta é de uso obrigatório.
- 1.3. Nenhum componente de equipe poderá participar de provas caso o mesmo não esteja usando.
- 1.4. A equipe cujo participante de uma prova não usou a camiseta, será desclassificada da referida prova.
- 1.5. Será avaliado o design da camiseta, onde deverá conter o nome ou logo da equipe e o logo do IF.
- 1.6. A nota das camisetas será entregue no último dia de competição, porém durante todo o período da Gintec o professor responsável avaliará.



## Regras Prova do ELITT

**Professor responsável: João Marcelo**

**Objetivo:**

Desenvolver e apresentar algo inovador, abrangendo duas ou mais áreas do conhecimento.

**Objetivos Específicos:**

- Relacionar a computação com outras áreas do conhecimento de maneira a desenvolver Inovação;
- Desenvolver algo (produto, serviço, etc.) inovador usando a tecnologia de maneira que ela possa contribuir com a sociedade de alguma forma;
- Apresentar a Inovação identificada através de um *pitch*. (<https://endeavor.org.br/como-elaborar-um-pitch-quase-perfeito/>) entre 3 e 5 minutos.

**Itens Obrigatórios:**

- Aplicar a informática para solucionar algum problema de um setor do campus;
- Mostrar os recursos tecnológicos necessários;
- Interagir com pelo menos duas áreas do conhecimento (ou outros cursos do Campus);

**Descrição:**

Cada equipe deverá pesquisar sobre o funcionamento de um departamento ou pesquisar sobre as atividades estudadas em um curso, e desenvolver algo que contribua para aquele departamento e/ou para a comunidade. As ideias serão analisadas por um grupo de jurados (membros do ELITT do Campus Muzambinho) que atribuirão notas às ideias (*pitch*) apresentadas para cada equipe. Para as ideias, deverão ser analisadas as seguintes questões:

- Criatividade e/ou Originalidade – Inovação em si;
- Apresentação do *pitch*;



# 7<sup>a</sup> Gintec

- Contribuição e/ou importância para a comunidade.

Ao final, as equipes receberão as notas como projeto viável ou não viável e cada projeto receber uma nota que poderá ser:

- Projeto viável com nota 10;
- Projeto viável com nota 8;
- Projeto viável com nota 6;
- Projeto viável com nota 4;
- Projeto inviável com nota 0.

## Regras da Prova ENIGMAS

**Professor responsável: Ricardo Martins**

### 1. Objetivo

1.1. Resolver todos os enigmas propostos, em uma sequência, feitos em um sistema web.

### 2. Das Regras

2.1. A cada etapa, haverá um campo de texto para preenchimento da resposta.

2.2. Cada tentativa correta faz com que a equipe passe para a próxima etapa.

2.3. Cada tentativa incorreta, causa uma penalidade de 20 minutos ao tempo final da equipe.

2.4. O tempo final é a data e a hora que a equipe acertar o último enigma.

2.5. Para esta tarefa as equipes somarão os pontos de acordo com a classificação descrita no documento de regras gerais, [item 4.4](#).

### 3. Das Disposições Finais

3.1 Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.



# 7<sup>a</sup> Gintec

## Regras da Prova FUTSAL

**Professor responsável: Rodrigo**

### 1 Objetivo

1.1 Realizar um campeonato de futsal entre as equipes nas modalidades masculino e feminino.

### 2 Das Regras

2.1 Serão observadas as regras oficiais do futsal.

2.2 A duração da partida será de dois tempos de 15 min cada para modalidade masculina e 10 min cada para modalidade feminina.

2.3 Cada equipe deverá providenciar uniforme para os jogadores, de preferência nas cores típicas de cada equipe.

2.4 As equipes devem privilegiar o *Fair Play*.

2.5 Para esta tarefa as equipes somarão os pontos de acordo com a classificação descrita no documento de regras gerais, item 4.4.

### 3 Da Formação da Tabela dos Jogos

3.1 Inicialmente, a tabela dos jogos será realizada por meio de sorteio com representantes de todas as equipes.

3.2 Os perdedores não se enfrentam para disputar o terceiro lugar, esta classificação será realizada de acordo com critérios de desempate descritos abaixo, já os ganhadores se enfrentam para disputar o primeiro lugar.

3.3 As datas e horários dos jogos serão divulgados no cronograma geral da competição.

### 4 Sobre o Critério de Desempate



# 7<sup>a</sup> Gintec

4.1 Caso algum jogo termine empatado, será definido o vencedor por meio de disputa por pênaltis.

4.2 A definição do terceiro e quarto lugar será realizada através dos seguintes critérios de desempate, analisados obrigatoriamente na ordem de importância a seguir:

- A) Maior Saldo de gols;
- B) Maior quantidade de gols marcados;
- C) Menor quantidade de gols sofridos;
- D) Menor quantidade de cartões Amarelo;
- E) Menor quantidade de cartões Vermelho;
- F) Se ambas equipes possuírem os mesmos critérios de desempate em todos os itens acima, as duas serão consideradas classificadas em terceiro lugar.

## 5 Das Disposições Finais

5.1 Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.

## Regras da Prova PERGUNTAS E RESPOSTAS

**Professor responsável: Ramon**

### 1 Objetivo

- 1.1 Testar o nível de conhecimento dos participantes em temas da informática e conhecimento geral, e, promover a integração entre as equipes.

### 2 Da Formação dos grupos

- 2.1 Serão formados quatro grupos.



# 7<sup>a</sup> Gintec

2.2 Cada grupo possuirá quatro participantes de uma mesma equipe. A escolha deverá ser feita com muito cuidado, tendo em vista que não poderá ser alterada mais tarde.

2.3 Cada grupo representará uma equipe da GINTEC.

2.4 Cada time receberá uma plaquinha para indicar a resposta correta, se acertar soma uma pontuação se errar, perde aquela pontuação. Tendo ainda a opção de não responder, neste caso não altera o placar.

### **3 Sobre a Ordem de Resposta das Perguntas**

3.1 Inicialmente será feito um sorteio para decidir a ordem em que cada grupo responderá as perguntas.

3.2 Os quatro participantes de cada equipe devem obrigatoriamente estar presentes 15 minutos antes do início da prova.

### **4 Sobre as Categorias de Perguntas**

4.1 Serão 4 (quatro) categorias de perguntas:

- Programação e software;
- Hardware e Redes;
- Conhecimentos gerais;
- Informática Geral.

4.2 Cada categoria possui 8 (oito) perguntas.

4.3 Cada pergunta possui 4 (quatro) alternativas/respostas.

### **5 Sobre as Rodadas**

5.1 Serão 8 (oito) rodadas de perguntas, sendo 2 (duas) rodadas por categoria.

5.2 Cada rodada terá 4 (quatro) perguntas, ou seja, cada grupo terá o direito de responder 1 (uma) pergunta em cada rodada.



# 7<sup>a</sup> Gintec

5.3 Por decisão da equipe organizadora, poderão ser acrescentadas novas rodadas ou excluídas algumas rodadas já preparadas, a fim de atender o limite de tempo estabelecido para esta atividade, mas respeitando a igualdade do número de perguntas atribuídas para cada equipe.

## 6 Sobre a pontuação

6.1 Os pontos atribuídos para as perguntas de cada categoria serão assim distribuídos:

Programação e software	5
Hardware e redes	7
Conhecimentos gerais	10
Informática Geral	15

## 7 Sobre o Desenvolvimento da Prova

7.1 Uma sequência ordenada de números será exibida para as equipes em ordem numérica crescente. Cada número representa uma pergunta.

7.2 A equipe que possui o direito de responder tal pergunta deverá escolher algum número que esteja disponível.

7.3 A descrição da pergunta será apresentada.

7.4 Cada equipe terá 30 (trinta) segundos para responder cada pergunta, iniciados conforme sinal ou ordem do apresentador.

7.5 Após os 30 (trinta) segundos, qualquer membro da equipe em questão deverá apresentar a sua resposta.

7.6 Caso a equipe acerte a resposta, obterá os pontos de acordo com a tabela descrita no item 5.1.

7.7 Caso a equipe não acerte ou não saiba a resposta, tal pergunta será desconsiderada e nenhum valor será atribuído.



# 7<sup>a</sup> Gintec

- 7.8 Continuando a rodada, a próxima equipe definida no sorteio feito inicialmente, terá a sua vez de escolher um dos números referentes às perguntas da categoria em questão.
- 7.9 Ao final da segunda rodada de cada categoria, uma nova categoria é apresentada juntamente com os respectivos números que representam as perguntas disponíveis.
- 7.10 Ao final da última rodada da última categoria, os pontos serão contabilizados e será definida a ordem de classificação das equipes participantes.

## **8 Sobre o Desempate**

- 8.1 Caso haja empate, a comissão organizadora definirá os critérios de desempate no momento de realização da prova.

## **9 Sobre as Penalizações**

- 9.1 A comunicação entre os grupos e a plateia não poderá ocorrer em hipótese alguma, com o risco de a equipe em questão sofrer penalizações definidas pela comissão julgadora.

## **10 Das Disposições Finais**

- 10.1 Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.

# **Regras da PROVA ARTÍSTICA**

**Professora responsável: Sandra**

## **4. Objetivo**

- 4.1. Cada equipe deve desenvolver uma música, podendo ser apresentada das seguintes formas: somente a música, a música com danças e a música com encenações teatrais ou musicais.

## **5. Das Regras**



# 7<sup>a</sup> Gintec

- 5.1. A apresentação deve ser prática e bem elaborada.
- 5.2. O tema é de livre escolha das equipas, entretanto, devem-se respeitar os valores éticos e morais.
- 5.3. Todo recurso necessário para o desenvolvimento desta atividade é de responsabilidade de cada equipa. A instituição não fornecerá nenhum tipo de material, vestuário ou outros objetos.
- 5.4. Em hipótese alguma será permitida a participação de terceiros na tarefa, sob pena de desclassificação da equipa.
- 5.5. Para esta tarefa as equipas somarão os pontos de acordo com a classificação descrita no documento de regras gerais item 4.4.

## **6. Da Apresentação e Critérios de Avaliação**

- 6.1. A apresentação e apuração desta prova será na quarta-feira dia 25/05/2016 das 20 h às 22 h.
- 6.2. Cada equipa deverá realizar uma apresentação de, no máximo, 15 minutos para uma banca avaliadora, e, terão um prazo de 7 minutos para montagem e desmontagem do cenário utilizado.
- 6.3. Os trabalhos serão avaliados de acordo com os seguintes critérios:

7. Originalidade;

8. Criatividade;

9. Dificuldade;

10. Nível de integração multidisciplinar;

11. Afinação;

12. Dicção;

13. Interpretação;



# 7<sup>a</sup> Gintec

14. Organização;

15. Ritmo.

## 7. Das Disposições Finais

7.1. Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.

## Regras GERAIS

### 1. Da Organização

1.1. A gincana é organizada pelos professores e coordenadores dos cursos técnicos em Informática Integrado e Subsequente, e bacharelado em Ciência da Computação do IFSULDEMINAS Câmpus Muzambinho.

### 2. Dos Objetivos

2.1. A proposta da GINTEC é a de promover a interação entre todos os cursos que trabalham diretamente com a tecnologia da informação, estimulando o aluno a descobrir seus talentos nas mais diversas áreas da tecnologia, artes e cultura.

2.2. A coordenação entende que a troca de experiências e o fazer pedagógico, aliando a teoria à prática, são instrumentos de suma importância para a construção do conhecimento.

### 3. Da Formação das Equipes

3.1. Cada curso, descrito abaixo, formará uma equipe para participar da Gincana, formando um total de quatro equipes, a saber:

- Técnico em Informática Diurno;
- Técnico em Informática Vespertino;
- Técnico em Informática Noturno, Técnico em Contabilidade e Técnico em Administração;



# 7<sup>a</sup> Gintec

- Ciência da Computação.

3.2. As equipes devem manter os nomes e as cores tradicionais de cada equipe.

3.3. Cada equipe deverá eleger obrigatoriamente um líder e um vice-líder, que automaticamente representam a equipe nas provas e são responsáveis pela eleição dos componentes da equipe para cada prova.

3.4. Os membros das equipes para as provas deverão ser alunos regularmente matriculados nos cursos envolvidos na GINTEC e no período de sua realização.

3.5. É proibido que, durante as provas, membros da equipe formada se comuniquem com os colegas de curso que se encontram na plateia.

3.6. Os alunos que estiverem fora das equipes, não poderão participar das provas em andamento, sendo-lhes assegurada apenas a torcida.

3.7. Qualquer equipe que descumprir as normas de realização das provas fica automaticamente desclassificada da mesma.

## 4. Das Provas

4.1. As provas serão divididas em provas convencionais e relâmpago.

4.2. As provas convencionais serão aquelas apresentadas previamente às equipes para organização e preparo.

4.3. As provas relâmpago se caracterizam como “surpresa” para equipe e serão apresentadas no decorrer da Gincana. Algumas provas, caso a comissão achar necessário, poderão ser divulgadas com antecedência.

4.4. Cada prova será avaliada por uma comissão de júri que será apresentada no momento de cada prova. As pontuações são as seguintes:

- 1º colocado – 10 pontos;
- 2º colocado – 8 pontos;



# 7<sup>a</sup> Gintec

- 3º colocado – 6 pontos;
- 4º colocado – 4 pontos.

4.5. Somente participarão das provas os alunos de cada curso, inscritos pelas equipes.

4.6. Cada prova será avaliada por uma comissão de julgamento.

4.7. É vedada a participação de professores e ou outros componentes nas equipes que não sejam alunos dos cursos envolvidos, exceto quando exigido em provas específicas.

4.8. Os resultados das provas serão apresentados no decorrer da semana.

4.9. Em caso de empate entre as equipes, a organização definirá os critérios de desempate.

4.10. O resultado final das provas será publicado no portal do evento, após o seu término.

## **5. Da Discordância dos Objetivos**

5.1. A gincana pretende promover a integração, o trabalho em equipe, a cooperação e a solidariedade. Portanto, atitudes antidesportivas acarretarão na perda de pontos ou mesmo a desclassificação da equipe, conforme a gravidade do caso. As punições serão julgadas e decididas pela comissão organizadora.

## **6. Da Avaliação das Equipes**

6.1. Durante todos os dias da gincana, haverá responsáveis pela observação das equipes e comunicação de qualquer irregularidade aos organizadores. O que implicará em perda dos pontos pela equipe.

## **7. Dos Patrocínios**

7.1. Cada equipe poderá buscar livremente o patrocínio de qualquer empresa para apoiar o evento.



# 7ª Gintec

## 8. Da Premiação

8.1. Somente receberão as premiações as equipes dos cursos que participarem de todas as provas da gincana.

8.2. Os alunos que tiverem sua frequência atestada em todos os dias do evento receberão premiação, de acordo com a ordem final de classificação de sua equipe, da seguinte forma:

8. 1º colocado – 0,5 ponto em três disciplinas em curso;

9. 2º colocado – 0,5 ponto em duas disciplinas em curso;

10. 3º colocado – 0,5 ponto em uma disciplina em curso;

11. 4º colocado – não haverá premiação.

8.3. Isso posto, fica a cargo dos líderes de cada equipe indicar à comissão organizadora as disciplinas nas quais receberão a premiação.

## 9. Das Disposições Finais

9.1. A organização se reserva o direito de não realizar todas as provas propostas por motivos adversos, como limitação de tempo e falta de recursos.

9.2. As regras podem ser alteradas sem aviso prévio das equipes, entretanto, caso haja alguma alteração, estas serão amplamente divulgadas com antecedência mínima de três dias.

9.3. Os participantes da gincana permitirão gratuitamente que suas imagens sejam usadas adequadamente nos diversos meios de comunicação.

9.4. Fica vedada a participação em qualquer prova da GINTEC dos alunos participantes da comissão organizadora do evento.

9.5. Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.



# 7<sup>a</sup> Gintec

## Regras da Prova SNAKE

**Professor responsável: Ricardo Martins**

### 1 Objetivo

1.1 Fazer a maior quantidade de pontos no jogo Snake.

### 2 Das Regras

2.2 Em momentos aleatórios, tentativas serão distribuídas igualmente entre as equipes.

2.3 Cada tentativa finalizada contabilizará a quantidade de pontos ao total de pontos da prova.

2.4 Para esta tarefa as equipes somarão os pontos de acordo com a classificação descrita no documento de regras gerais, [item 4.4](#).

### 3 Das Disposições Finais

3.1 Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.

## Regras da Prova SOLETRANDO

### 1. Objetivo

1.1 A prova consiste em soletrar corretamente as palavras ou termos propostos pela organização.

### 2. Das Regras

2.1 Cada equipe irá selecionar três participantes para realizar essa prova.

2.2 Os participantes de cada equipe deverão soletrar corretamente a palavra sorteada na sua vez, observando a acentuação e sinais gráficos como til e hífen, e, além disso, deve-se dizer a palavra “espaço” em termos compostos por duas ou mais palavras. Por exemplo, para soletrar corretamente a palavra **LÁPIS** o



# 7ª Gintec

participante deverá soletrar da seguinte forma:

**L** (ele)

**Á** (a), (acento agudo no A)

**P** (pê)

**I** (i)

**S** (esse)

2.3 O participante poderá pedir a definição da palavra ou termo sorteado antes de iniciar a soletração do mesmo.

2.4 Não será permitido, sob nenhuma hipótese, que o participante reinicie a soletração da palavra.

2.5 Cada equipe participará da prova somente com um participante por vez. Se esse participante errar a palavra, ele será eliminado e a equipe o substituirá pelo segundo participante. Se o segundo errar entra o terceiro e último participante da equipe.

2.6 Se todos os participantes da equipe forem eliminados a equipe estará desclassificada.

2.7 A equipe vencedora é a que ficar com pelo menos um participante ao término das rodadas.

### **3. Sobre as palavras ou termos**

3.1 As palavras ou termos são relacionados à área de informática e comumente utilizados em disciplinas dos cursos, sendo, na sua maioria, do idioma Inglês.

3.2 As palavras serão classificadas em três níveis de dificuldade:

3.3 Nível Básico: palavras de baixa complexidade para soletrar.



# 7ª Gintec

3.4 Nível Intermediário: palavras de complexidade mediana para soletrar.

3.5 Nível Avançado: palavras com maior grau de complexidade para soletrar.

## **4. Sobre as Rodadas**

4.1 A prova terá um apresentador que conduzirá o soletrando e um professor para verificar se a palavra está correta.

4.2 Dar-se-á preferência à pronúncia em Inglês das palavras.

4.3 Serão realizadas cinco rodadas em cada nível. Se ainda não for definido o vencedor, serão realizadas rodadas extras no nível avançado.

## **5. Sobre as Penalizações**

5.1 A comunicação entre a equipe e a plateia não poderá ocorrer em hipótese alguma, com o risco de a equipe em questão sofrer penalizações definidas pela comissão organizadora.

## **6. Das Disposições Finais**

6.1 Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.



## **Prova da TORCIDA**

**Professores responsáveis: Adolfo e Paulo**

### **1. Objetivo**

**1.1** Participar das atividades da gincana apoiando sua equipe.

### **2. Das Regras**

2.1 Serão avaliados os aspectos: caracterização da torcida, organização, presença, animação, elaboração de músicas e grito de guerra, mosaico formado pelas equipes diariamente e limpeza do ambiente.

2.2 Na criação do grito de guerra não pode haver ofensas as demais equipes e palavras de baixo calão.

2.3 Para esta tarefa as equipes somarão os pontos de acordo com a classificação descrita no documento de regras gerais, item 4.4.

2.4 Não será permitido o uso de instrumentos musicais e aparelhos sonoros pelas torcidas durante as atividades na quadra.

### **3. Da Entrega e Apuração dos Resultados**

3.1 O julgamento desta prova ocorrerá nos dias da gincana por uma equipe avaliadora.

3.2 A divulgação dos resultados ocorrerá no último dia da Gintec.

### **4. Das Disposições Finais**

4.1 Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.



# 7<sup>a</sup> Gintec

## Prova do XADREZ

**Professor responsável: Gustavo**

### **1. Objetivo**

1.1. Realizar um campeonato de xadrez entre as equipes.

### **2. Das Regras**

2.1. Serão observadas as regras oficiais do jogo de Xadrez.

2.2. A duração da partida será definida em reunião com os participantes (sugestão seria 15 minutos).

2.3. Caso não haja vencedor no tempo estipulado, será declarado vencedor o que for acordado na reunião com os participantes (sugestão seria aquele que tiver maior número de peças no tabuleiro).

2.4. Para esta tarefa as equipes somarão os pontos de acordo com a classificação descrita no documento de regras gerais, item 4.4.

### **3. Da Formação da Tabela dos Jogos**

3.1. Inicialmente, a tabela dos jogos será realizada por meio de sorteio. Na sequência, os perdedores se enfrentam para disputar o terceiro lugar e os ganhadores se enfrentam para disputar o primeiro lugar.

### **4. Sobre o Critério de Desempate**

4.1. Caso algum jogo termine empatado, esgotando-se os critérios definidos na reunião, será definido o vencedor por meio de uma disputa de “par ou ímpar”.

### **5. Das Disposições Finais**

5.1. Os casos omissos a esse documento serão julgados pela comissão organizadora do evento.



# 7ª Gintec

## Prova da Mídia

- 1) Produzir um vídeo com boa qualidade na imagem e no áudio, as informações veiculadas deverão ser claras e objetivas.
- 2) O conteúdo audiovisual deverá estar vinculado com a prova da “Ação Social”.
- 3) O vídeo deverá ter no mínimo 3 (três) e no máximo 10 (dez) minutos de duração.
- 4) Veicular o vídeo na página do Facebook de cada equipe.
- 5) Os membros de cada equipe deverão promover o compartilhamento do vídeo. Cada integrante deverá promover o compartilhamento do vídeo 20 vezes.
- 6) É expressamente recomendado que cada integrante da equipe convide outras pessoas a acessar a página da equipe no Facebook e realizar o compartilhamento do vídeo. Os próprios integrantes deverão evitar o compartilhamento mais de uma vez, ou seja, o integrante compartilha uma vez e convida outros dezenove amigos para compartilharem também. Deste modo, cada equipe deverá totalizar os compartilhamentos em vinte vezes o número de integrantes de sua equipe. Por exemplo, se uma equipe possuir 10 participantes, deverá totalizar 200 compartilhamentos.
- 7) O período de veiculação do vídeo e consequentemente os compartilhamentos, deverão ser realizados somente durante a realização da 7ª GINTEC, ou seja, iniciar dia 23/05/2016 as 19h00 e finalizar dia 25/05/2016 as 21h00. Após este horário será realizada a apuração dessa prova.
- 8) Esta prova valerá 10 (dez) pontos. Para obter a nota máxima deverão ser contemplados integralmente todos os itens desta regra. Poderá também ser avaliada proporcionalmente com notas entre 0 (zero) a 9 (nove) de acordo com o cumprimento e o número de compartilhamento que a equipe obtiver.