



REGRAS DAS PROVAS RELÂMPAGO

- **BALÃO**

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

- **BAMBOLÊ**

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

- **BASQUETE**

- Cada equipe indicará dois participantes, um de cada sexo.

- Cada participante terá cinco arremessos.
 - A classificação será dada pela equipe que acertar mais arremessos.
 - Serão realizados arremessos extras caso haja empate entre as equipes.
-
- **BOLICHE**
 - A equipe que derrubar mais pinos em duas jogadas é a vencedora.
 - No caso de empate, haverá rodadas extras.
-
- **CARRINHO DE MÃO**
 - Cada equipe apresentará dois participantes.
 - Os participantes dividem-se em pares e se colocam atrás da linha de largada indicada pela organização.
 - 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.
 - Quem cair volta à posição de largada.
 - A ordem de classificação será a de chegada.
-
- **CORRIDA DA VASSOURA**
 - Corre um representante de cada equipe nessa corrida só de ida.
 - O objetivo é equilibrar uma vassoura na palma da mão enquanto correm.

- Se a vassoura cair antes da linha de chegada, o corredor volta ao início e começa tudo outra vez.
- Ganha quem cumprir a tarefa corretamente primeiro.
- A ordem de classificação será a de chegada.

- **CORRIDA DE SACO**

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

- **CUBO MÁGICO**

- Cada equipe deverá indicar um participante para a disputa de cubo mágico do tipo 3x3.
- O vencedor será aquele que conseguir resolver o cubo em menor tempo.
- O tempo máximo de duração da prova será de 5 min.
- Caso os participantes não consigam resolver o cubo por completo, a classificação se dará pelo maior número de lados feitos.
- Havendo empate a comissão irá decidir pela contagem das peças, no lugar correto, ou seja, pela montagem incompleta dos lados.

- **DAMAS**

- 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.
- Os vencedores de cada chave disputarão a final e os perdedores disputarão a terceira colocação.
- Se não houver vencedor no tempo de 30 min a comissão irá decidir o vencedor da partida.

- **DANÇA DAS CADEIRAS**

- Cada equipe apresentará dois participantes, um de cada sexo.
- Será feita uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de cadeiras deve ser sempre um a menos.
- 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.
- Ganha quem sentar na última cadeira.
- A ordem de classificação se dará de acordo com a ordem de eliminação dos dois componentes de cada equipe.

- **EMBAIXADINHA**

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

- **HANDEBOL**

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

- **LANÇAMENTO DE CDS NA LIXEIRA**

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

- **MORTO-VIVO**

- Cada equipe apresentará dois participantes, um de cada sexo.
- A organização dará as instruções que devem ser obedecidas pelos participantes.
- Quando o líder disser: "Morto!", todos devem ficar agachados. Quando o líder disser: "Vivo!", todos deverão ficar de pé.

- Quem não cumprir as ordens é eliminado, até sobrar um só participante, que será o vencedor.
- A ordem de classificação se dará de acordo com a ordem de eliminação dos dois componentes de cada equipe.

- **PÊNALTIS**

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

- **UNO**

- Toda equipe deverá indicar 1 (um) jogador/jogadora para representá-la.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.

- **PROVAS DE RESISTÊNCIA**

- As equipes devem indicar participantes para as provas de resistência, que podem ser bicicleta ou esteira.
- Vence a equipe que percorrer a maior distância em um determinado período de tempo.
- Os detalhes serão explicados no momento da realização da prova.

