



### **3ª OLIMPÍADA SOLIDÁRIA DAS FACULDADES SANTO AGOSTINHO**

**Inscrições: 05/10 a 25/10/2018**

#### **1- INTRODUÇÃO**

Esta Olimpíada faz parte da iniciativa movida pelas coordenações dos cursos, junto à Coordenadoria de Extensão das Faculdades Santo Agostinho e à Assessoria de Comunicação e Marketing.

#### **2- JUSTIFICATIVA**

As atividades extracurriculares de cunho cultural, esportivo, conhecimentos gerais e específicos podem promover a integração, motivação, além de desenvolver competências básicas inerentes à formação, como por exemplo trabalho em equipe, liderança, planejamento. A atividade da Olimpíada será desenvolvida e computada em dia letivo.

##### **2.1 - INSCRIÇÕES**

- A composição da equipe deve respeitar o limite máximo de 40 pessoas, e pode ser por curso ou livre, desde que sejam acadêmicos regularmente matriculados nas Faculdades Santo Agostinho. Também será permitida a participação de professor para integrar a equipe dos acadêmicos.
- As inscrições deverão ser realizadas na Secretaria de Cursos dos Campus JK e/ou Shopping.
- O período para a realização das inscrições será das 08:00 horas do dia 05/10/2018 até às 20:00 horas do dia 25/10/2018.
- No ato da inscrição, as equipes deverão realizar o pagamento no valor de R\$ 5,00 por pessoa que integrará a equipe. Vide site de inscrições: em seguida deverá preencher o formulário de inscrição (Anexo I) e entregar na Secretaria de cursos, onde será entregue uma via do comprovante de pagamento a equipe inscrita e outra via permanecerá arquivada junto a inscrição.
- No momento da inscrição cada equipe escolherá uma cor que representará o seu grupo.
- A realização das provas será no dia 27/10/2018, a partir das 08:00, no clube de lazer das Faculdades Santo Agostinho, localizado no Campus JK.

### **3- OBJETIVOS**

- Desenvolver o espírito de competição como atitude positiva, racional e solidária.
- Promover a integração entre professores, veteranos e calouros da comunidade acadêmica, proporcionando momentos de lazer, recreação e confraternização.
- Incentivar o trabalho em equipe e a solidariedade.

### **4- DISCIPLINAS ENVOLVIDAS**

Todas as disciplinas.

### **5- PÚBLICO ALVO**

**Acadêmicos regularmente matriculados nas Faculdades Santo Agostinho.**

### **6- COMISSÃO ORGANIZADORA**

A comissão é composta por, funcionários das Faculdades Santo Agostinho, e a quantidade de membros que fará a sua composição deverá ser compatível com o número total de inscritos e as devidas atividades promovidas.

### **7- RECURSOS MATERIAIS**

- Bola de futsal.
- Petecas.
- Coletes.
- Aparelho de som.
- Kit primeiros socorros.
- Corda.
- Baralho

### **8- RECURSOS PROFISSIONAIS**

- Um enfermeiro.
- Quatro juízes.
- Profissionais em animação.

### 9-1.1 PROVA Nº 1 – ATITUDE TRANSFORMADORA

Cada equipe deverá arrecadar o maior número de alimentos que conseguir e os entregar até às 18:00 horas do dia 25/10/2018, devendo estar o representante da equipe juntamente com todo o material arrecadado dentro do prédio da COPEX no setor Coordenadoria de Extensão das Faculdades Santo Agostinho, localizado no Campus JK. A contagem será feita no dia posterior, junto aos representantes das equipes participantes. As arrecadações serão convertidas em pontos, contabilizados para o dia da gincana.

#### TABELA DE PONTUAÇÃO DAS DOAÇÕES

<b>PRODUTO</b>	<b>QUANTIDADE</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
ARROZ	1Kg	10 pontos.
FEIJÃO	1Kg	15 pontos.
AÇUCAR	1Kg	10 pontos.
LEITE (CAIXA)	1L	5 pontos.
TRIGO	1Kg	5 pontos.
ÓLEO	1L	10 pontos.
LEITE EM PÓ	400g	20 pontos.
MACARRÃO	400g	5 pontos.
CAFÉ	500g	10 pontos.

**\*Valor da tarefa cumprida pelo vencedor: 100 pontos.**

**\*Embora a distribuição de pontos por alimentos seja a apontada na tabela, poderá ser alterada de acordo com a quantidade (Kg).**

<b>FRALDA GERIÁTRICA</b>	
*Em casos de pacotes com outras quantidades, a pontuação será baseada no primeiro item (7 unidades).	
<b>QUANTIDADE (UNIDADE POR PACOTE)</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
7 UND	10 pontos.
10 UND	20 pontos.
26 UND	30 pontos.
30 UND	40 pontos.

**Valor da tarefa cumprida pelo vencedor: 100 pontos.**

## **9-1.2 PROVA Nº 3 – SOU CIDADÃO!**

Os grupos deverão realizar doações de sangue ou cadastro para doação de medula óssea no Hemocentro Regional (Fundação Hemominas), localizado na Rua Urbino Viana, 640, Bairro: Vila Guilhermina, Montes Claros – MG. Além das doações mencionadas, também serão contabilizados como pontos os cadastros para doação de sangue e/ou medula. A equipe (nesse caso um representante direcionado pelo coordenador do curso) deverá apresentar no dia 25/10/2018, até às 18:00 horas, no prédio da COPEX, no setor Coordenadoria de Extensão, os documentos comprobatórios de cadastro ou doação. Ao realizar o cadastro no Hemocentro informe, no momento, que se trata da Olimpíada Solidária das Faculdades Santo Agostinho.

### **REQUISITOS BÁSICOS:**

- Estar em boas condições de saúde.
- Ter entre 16 e 69 anos, desde que a primeira doação tenha sido feita até 60 anos (menores de 18 anos, clique para ver documentos necessários e formulário de autorização).
- Pesarem no mínimo 50kg.
- Estar descansado (ter dormido pelo menos 6 horas nas últimas 24 horas).
- Estar alimentado (evitar alimentação gordurosa nas 4 horas que antecedem a doação).
- Apresentar documento original com foto recente, que permita a identificação do candidato, emitido por órgão oficial (Carteira de Identidade, Cartão de Identidade de Profissional Liberal, Carteira de Trabalho e Previdência Social).

### **IMPEDIMENTOS TEMPORÁRIOS**

- Resfriado: aguardar 7 dias após desaparecimento dos sintomas.
- Gravidez.
- 90 dias após parto normal e 180 dias após cesariana.
- Amamentação (se o parto ocorreu há menos de 12 meses).
- Ingestão de bebida alcoólica nas 12 horas que antecedem a doação.
- Tatuagem e/ ou maquiagem definitiva nos últimos 12 meses.
- Situações nas quais há maior risco de adquirir doenças sexualmente transmissíveis: aguardar 12 meses.
  - Acre, Amapá, Amazonas, Rondônia, Roraima, Maranhão, Mato Grosso, Pará e Tocantins são estados onde há alta prevalência de malária. Quem esteve nesses estados deve aguardar 12 meses.
  - Qualquer procedimento endoscópico (endoscopia digestiva alta, colonoscopia, rinoscopia etc): aguardar 6 meses.
  - Extração dentária (verificar uso de medicação) ou tratamento de canal (verificar medicação): por 7 dias.
  - Cirurgia odontológica com anestesia geral: por 4 semanas.
  - Acupuntura: se realizada com material descartável: 24 horas; se realizada com laser ou sementes: apto; se realizada com material sem condições de avaliação: aguardar 12 meses.

- Vacina contra gripe: por 48 horas.
- Herpes labial ou genital: apto após desaparecimento total das lesões. Herpes Zoster: apto após 6 meses da cura (vírus Varicella Zoster).

Vide mais informações no link: <http://www.hemominas.mg.gov.br/doacao/doacao-de-sangue/condicoes-e-restricoes#situacoes-de-risco-acrescido-para-aquisicao-de-doencas-transmissiveis-pelo-sangue>

**\*Valor da tarefa cumprida por equipe que tiver doadores: 50 pontos.**

**\*\*Valor da tarefa cumprida pela equipe vencedora com maior número de doadores: 100 pontos.**

### 9-1.3 - PROVA Nº 5: TORCIDA ORGANIZADA

- 1) Cada equipe deverá montar sua torcida organizada, usando da criatividade e o bom humor. Sendo, aí, avaliado o “grito de guerra”, os adereços e a criatividade durante a realização do evento.
- 2) Atitudes, atividades, gestos e ações que forem considerados ofensivos, hostis e ou antidesportivas pela comissão organizadora deste evento, serão registradas e a equipe em questão sofrerá punição pelos atos cometidos, tendo a prova invalidada para a equipe, e o ato levado a uma comissão de ética, que irá avaliar a necessidade de expulsão da equipe do evento.
- 3) Apresentação de painel com o tema : VOTO CONSCIENTE.

**\*Valor da tarefa cumprida por equipe: 50 pontos.**

**\*\*Valor da tarefa cumprida pelo vencedor: 100 pontos.**

### 9-1.4 - PROVA Nº 6– CAMPEONATO DE TRUCO

- A competição de Truco será regida pelas regras oficiais.

#### 9-1.4.1 CARTEADA:

- O sorteio para saber quem iniciará dando as cartas será feito por parte de cada jogador de uma carta do baralho, com o valor das cartas seguindo a ordem do truco: paus, copa, espada e ouro, a partir do três.
- Na primeira vaza ou carteada, de cada mão, as cartas deverão ser abertas, não sendo permitido fechá-las no baralho.
- No corte, a carta do companheiro não poderá ser vista, assim como é proibido olhar a boca do baralho ou carta de cima. O carteador não poderá em hipótese alguma olhar qualquer carta de seu parceiro e a boca do baralho, tendo como penalidade a perda do corte ou a dada, havendo reincidência, perda do ponto na jogada.

- Quando alguém jogar duas cartas de uma só vez na mesa, a carta de baixo estará cortando ou matando a carta jogada pelo adversário, e a carta de cima será a torna. Para prevenir qualquer problema, será solicitado aos jogadores que procurem jogar na mesa uma carta por vez, sempre na sua hora, e evite mostrar cartas segurando-as na mão.
- As cartas serão distribuídas uma a uma, no sentido anti-horário, virando a última (13ª carta) e, após as três vazas jogadas, deverão permanecer todas abertas na mesa, devendo ser recolhidas pelo próximo carteador.
- As cartas somente poderão ser dadas por baixo do baralho.
- Caso algum jogador recolher as cartas antes do carteador de direito, deverá ser advertido para não mais fazê-lo. Em caso de reincidência a dupla adversária ganhará 01 (um) ponto e continuará normalmente dando a carteadada.
- Será permitido fazer maço com as cartas que estiverem abertas na mesa, podendo o jogador encarregado do corte cerrar o baralho sucessivamente até três vezes, se assim o desejar. Tanto o embaralhamento como o corte e a dada de cartas deverão ser feitos sobre a mesa de jogo.
- Após o término de uma partida (12 pontos), o baralho segue normalmente para o início da mão seguinte da vez.
- Se houver incorreção na dada das cartas (Ex.: olhar a carta; carta virada; duas ou quatro cartas; etc.) perde a carteadada e o baralho passa normalmente para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência do jogador ou da dupla, perde ponto e passa o baralho a frente.
- É proibido trucar com duas ou com quatro cartas. O erro deverá ser acusado, passando-se o baralho para o jogador colocado a seguir na mesa. Na reincidência, a dupla perde ponto e passa o baralho.
- O baralho poderá ser trocado a qualquer momento da partida, desde que solicitado pelos participantes e tenha a anuência da comissão organizadora.
- Em caso de qualquer irregularidade e/ou procedimento ilícito durante o jogo/etapa por parte de algum jogador/dupla, se comprovado, a dupla que cometeu o fato, será desclassificado ou eliminado da competição.

#### **9-1.4.2 EMPATE**

- Havendo empate na primeira vaza, nenhum dos competidores será obrigado a mostrar sua carta maior na segunda vaza, mesmo com trucada, terminando a mão somente na terceira vaza, valendo então, a maior carta jogada. Em caso de empate nas três vazas, sem trucada, ninguém ganha o ponto, passando-se o baralho para o jogador seguinte da mesa.
- Estando a vaza embuchada ou empatada, quem TRUCA ou RETRUCA em CARTA EXPOSTA PERDE, se empatar no desfecho da jogada. Quem TRUCA ou RETRUCA no ESCURO GANHA, em caso de empatar a jogada. Entende-se que o desfecho poderá ocorrer na segunda ou terceira vaza, não sendo obrigatório matar a jogada já na segunda vaza, a qual, poderá ser novamente embuchada e seu desfecho ocorrer na terceira vaza.
- Só poderá retrucar quando a pontuação permitir, como, por exemplo: a dupla que tiver até oito pontos poderá retrucar, mas se tiver nove pontos ou mais não poderá fazê-lo, porque a intenção de retrucar no escuro é para jogar pelo empate. Neste caso, o retruco é inválido, valendo só a trucada e seguindo-se a partida normalmente.

### 9-1.4.3 MÃO DE ONZE

- Só é permitida a troca de cartas para a dupla que atingir onze pontos, a dupla que ainda não alcançou os onze pontos não poderá fazê-la. A troca de cartas é uma premiação para a dupla que já fez os onze pontos.
- Se ambas as duplas tiverem onze pontos, a jogada será no escuro, ou seja, não poderão ser trocadas as cartas por nenhuma das duplas. Assim, caso algum jogador/dupla, na dada de carta (onze a onze) veja a carta do companheiro ou adversário, perderá a disputa/partida (perna) e, sendo a “nega”, perderá a partida/confronto.
- Se houver três empates na mão de onze, ganhará os pontos a dupla que não tiver os onze pontos.
- Se houver três empates e ambas as duplas têm onze pontos, ninguém ganha e o baralho passa para o jogador a seguir na mesa.
- No caso de uma dupla tiver e/ou mostrar: **o casal maior, 03 manilhas, ou 1ª vaza feita e o gato, ou 1ª vaza empatada e o gato, ou ainda, de pé com o casal preto**, ganhará normalmente a partida, desde que a(s) carta(s) esteja(m) aberta(S) e virada(S) na mesa de jogo, independente da posição que estiver a carta “gato/zape” (embaixo ou em cima de outra carta), onde estará sempre matando a carta adversária.

### 9-1.4.5 CONVERSA

- Durante o jogo, a única comunicação permitida será através de sinais, nenhuma palavra que guie ou interfira na jogada poderá ser trocada entre os companheiros da dupla, nem como sinais de forma verbal, além de outros idiomas.
- É terminantemente proibido o comando do jogo por algum dos jogadores no sentido de influir ou alterar a jogada para ganhar o ponto em disputa. A penalidade para essa infração é a perda dos pontos em disputa e, na reincidência, a perda da partida.
- As normas estabelecidas neste artigo não impedem que algum dos participantes pergunte quem distribuiu as cartas ou de quem é determinada carta sobre a mesa.
- A trucada ou retrucada, assim como a chamada, só terá valor se expressa verbalmente. O artifício de gesticular afirmativa ou negativamente induzindo ou não a chamada só valerá se houver expressão verbal (Ex.: joga! Não quero! etc.). Se, eventualmente, houver uma trucada ou retrucada e o jogador jogar as cartas abertas na mesa sem se expressar verbalmente (joga ou não joga) significa que o mesmo ou a dupla correu/desistiu da jogada.

### 9-1.4.6 SÚMULA E BARALHO

- Os pontos deverão ser devidamente anotados na súmula de jogo e sempre confirmados pela dupla adversária.
- Encerrada a partida, a dupla vencedora deverá levar a súmula preenchida e assinada, bem como a caneta e o baralho na mesa de coordenação.
- No caso de haver rasura na súmula, deverá ser feita uma observação no verso da mesma e assinada por um dos jogadores das duplas envolvidas.

- Os baralhos a serem utilizados nas disputas serão exclusivamente os fornecidos pela organização.

#### 9-1.4.7 POSTURA DO BOM JOGADOR

- O comportamento e as atitudes dos jogadores nos momentos das disputas devem ser limitadas às fixadas para o jogo de truco (companheirismo, respeito, calma, bom senso, etc.), sendo proibido tocar no adversário em clima de seriedade ou se dirigir com gestos e/ou palavras ofensivas.
- Competir exige respeito às regras, ao ambiente e, principalmente, ao seu adversário. No jogo de truco ninguém se ofende, pois ele é jogado sempre entre amigos.
- Caso o W x O ocorra, o adversário terá seu resultado convertidos em 2 x 0, para efeito de pontuação dos (as) demais atletas e a dupla adversária terá seu placar final do jogo como 12x0.
- Caso o W x O ocorra nas fases eliminatórias, não será permitida a ascensão de duplas eliminadas nas fases anteriores.
- Todos os placares anteriores ao W x O serão revertidos para 2 x 0.
- O sistema de disputa nas 3 (três) fases será definido pelo coordenador técnico do evento e os representantes (atletas) presentes na olimpíada, e será levado em consideração o número de atletas inscritos (as).
- O critério de desempate adotado nas fases que forem disputadas pelo sistema de rodízio será o seguinte:
  - a) Confronto direto (utilizado somente no caso de empate entre 2 duplas);
  - b) Saldo de “pernas” nos jogos entre as duplas empatadas;
  - c) Saldo de “pernas” em todos os jogos da fase;
  - d) Saldo de pontos nos jogos entre as duplas empatadas;
  - e) Saldo de pontos em todos os jogos da fase;
  - f) Sorteio.

**Observação 1:** Quando o empate for entre 3 ou mais duplas, e continuarem 2 duplas ainda empatadas e houver a necessidade de classificar mais uma dupla, prevalecerá o critério de desempate estabelecido no item “a”.

\* Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

**\*Valor da tarefa cumprida por equipe: 50 pontos.**

**\*\*Valor da tarefa cumprida pelo vencedor: 100 pontos.**

#### 9-1.4.8 - PROVA Nº 8 – QUEIMADA:

As equipes



Cada equipe na queimada é composta de 6 a 10 jogadores, sendo que, seis deles estarão em quadra e os outros quatro serão os reservas. Para iniciar uma partida, cada equipe deve ter no mínimo quatro jogadores em quadra. Os reservas somente poderão entrar na partida durante o tempo limite de jogo ou em caso de lesão. Importante ressaltar que cada equipe deve ter o mesmo número de homens e mulheres no mesmo jogo.

### O jogo

O jogo de queimada começa com os seis jogadores de cada equipe colocados atrás da linha do fundo da quadra, tocando a parede com as mãos. Quando o juiz sinalizar o início do jogo, os jogadores de ambas as equipes correm em direção da linha central de quadra onde estarão colocadas 6 bolas, no qual, os jogadores pegam para dar início a partida.

Assim que os jogadores pegam a bola, eles não podem jogar contra o adversário sem antes estarem atrás da linha de ataque (linha pontilhada da quadra).

**O objetivo do queimada é eliminar todos os jogadores adversários de quadra. Isto pode acontecer da seguinte maneira:**

- 1) Acertar a bola no adversário abaixo da linha dos ombros.
- 2) Pegar a bola sem a deixar cair no chão, eliminando assim o arremessador.
- 3) Ser atingido na cabeça pelo arremessador faz com que o mesmo seja eliminado.

Uma observação bastante importante é que quando o jogador consegue agarrar a bola sem a deixar cair no chão, além de eliminar o arremessador, pode trazer de volta um jogador da sua equipe, caso este esteja fora de jogo.

Durante o jogo, todos os jogadores devem permanecer em suas áreas, ou seja, os que ficam mais ao fundo da quadra só poderão sair deste espaço se for para recuperar uma bola perdida. Nenhum jogador pode pisar sobre a linha central. O arremesso só pode ser feito antes da linha de ataque.

A primeira equipe que eliminar todos os jogadores adversários será declarada a vencedora. Na partida, serão dados 5 minutos de limite de tempo e se nenhuma destas equipes for totalmente eliminada até o final destes 5 minutos, o time que tiver mais jogadores em quadra é o vencedor.

No caso das duas equipes terem o mesmo número de jogadores, uma prorrogação com morte súbita de 1 minuto é realizada com os restantes dos jogadores em quadra e o primeiro que conseguir eliminar um adversário é o vencedor.

**\*Valor da tarefa cumprida por equipe: 50 pontos.**

**\*\*Valor da tarefa cumprida pelo vencedor: 100 pontos.**

## 9-1.4.9 - REGULAMENTO

### Art.1º - Da participação

Poderão participar da Olimpíada Solidária somente os acadêmicos dos cursos das Faculdades Santo Agostinho.

### **Art.2º - Das inscrições**

As inscrições serão realizadas no período de **05/010 a 25/10/2017** e o valor das inscrições será de R\$ 5,00 (por integrante da equipe).

### **Art.3º - Da premiação**

- A premiação se dará para os 1º, 2º colocados, tendo como prêmio simbólico um troféu – Os alunos integrantes das equipes terão certificado de 10 horas pela participação no evento. Por isso, é necessário o correto preenchimento do formulário com letra legível e número de matrícula (Anexo I). No dia do evento deverá assinar a lista de presença.

### **Art.4º - Das equipes**

- As equipes são compostas por acadêmicos do mesmo curso ou de mistos. Para melhor identificação cada equipe terá uma cor específica.
- As equipes de cada modalidade se confrontarão seguindo o modelo de chave simples. As equipes se enfrentarão de acordo com o sorteio e tabela de competição.

### **Art.5º – Das modalidades**

Vide todas as tarefas descritas no Edital **3ª OLIMPÍADA SOLIDÁRIA DAS FACULDADES SANTO AGOSTINHO**.

### **Art.6º- Das obrigações das equipes:**

- A Olimpíada contará com a participação de várias equipes, sendo que cada uma dessas deverá ter um membro denominado “capitão”.
- Cada equipe deverá apresentar participantes em todas as atividades oferecidas, de acordo com o regulamento específico das mesmas.
- A equipe que não cumprir o regulamento geral e/ou específico será penalizada com a desclassificação.
- No caso de qualquer eventualidade surgir antes ou durante a realização da Olimpíada, caberá à comissão organizadora julgar.

- O vencedor da Olimpíada será a equipe que somar maior número de pontos. Caso haja empate, vencerá o curso que tiver arrecadado maior número de doações na tarefa de doação.
- As entregas das doações deverão ser efetuadas nas datas descritas no Edital, por representantes da equipe, devidamente identificados juntamente com todo o material arrecadado no prédio da COPEX no setor Coordenadoria de Extensão das Faculdades Santo Agostinho, localizado no Campus JK.

## **10- CRONOGRAMA**

- Os times se confrontarão no modelo de chave simples e o sorteio será feito por 2 membros da comissão organizadora, na presença das equipes.
- Os times sorteados vão se enfrentar em uma fase única e de eliminação.

### **CRONOGRAMA**

<b>Horário</b>	<b>Atividade</b>	<b>Local</b>	<b>Responsáveis</b>
<b>08 às 08h e 30 min.</b>	Recepção	Hall de Entrada do clube Santo Agostinho Campus JK.	Coordenação e Monitores

<b>08h e 30 min. às 11h</b>	Gincana	Concentração na Quadra de vôlei. Utilização de todos os espaços de convivência.	Coordenação e Monitores
<b>08h e 30 min. às 11h</b>	,Truco,futebol de sabão	Área coberta	Monitores
<b>11h às 12h</b>	Queimada,Peteca,Futsal Obs: haverá 03 provas surpresas durante o evento	Quadra	Monitores

## **ANEXOS**

**ANEXO I - FICHA DE INSCRIÇÃO**

## FICHA DE INSCRIÇÃO

NOME DA EQUIPE: \_\_\_\_\_

NOME DO CAPITÃO DA EQUIPE: \_\_\_\_\_

CONTATO DO CAPITÃO DA EQUIPE (e-mail e telefone): \_\_\_\_\_

COR DA EQUIPE: \_\_\_\_\_

### NOME DOS PARTICIPANTES:

01	02
03	04
05	06
07	08
09	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	32
33	34
35	36
37	38
39	40

TABELA DE CORES CAMPUS JK		
VERMELHO	ROSA	PRETO
BRANCO	LILÁS	ALARANJADO
AMARELO	ROXO	MARROM
AZUL ESCURO	VERDE ESCURO	CARMIM
AZUL CLARO	VERDE CLARO	OUTROS: mencionar na ficha