



TAREFA N°16

Divulgação: 20 de outubro de 2017 12 horas	PONTUAÇÃO MÁXIMA: 760 <i>Pontos</i>
Data de realização: 28 de outubro de 2017 08 horas Local: Parque do Chimarrão	

1. TAREFA

GRAN FINALE!

2. ESPECIFICAÇÃO DA TAREFA

Este foi um ano diferente! Vocês, equipes, se uniram em volta de um objetivo maior: trabalhar para que a engrenagem que move o nosso município se mantivesse motivada, integrada e em prol da sociedade para a qual servimos.

Juntos salvaram vidas doando seu sangue, literalmente, superlotando o banco de sangue do município de maneira que nenhuma outra empresa já tenha feito! Foram personagens infantis para divertir nossas crianças! Alimentaram cinco de nossas entidades sociais, garantindo que a parte fragilizada da nossa sociedade tivesse estoque de leite e alimentos por meses!

Resolveram problemas lógicos e assim lembraram da importância da atualização constante de suas habilidades! Conheceram uns aos outros, de forma que pudessem perceber os talentos e aptidões dos seus colegas de trabalho e equipe! Foram equipes... as nossas equipes!

3. CRITÉRIOS PARA CUMPRIMENTO DA TAREFA

3.1. CORRIDA DO SACO

Cada equipe deve apresentar um integrante, devidamente identificado. Cada integrante receberá um saco e se posicionará na linha de partida. Ao sinal os integrantes, aos pulos, devem deslocar-se, o mais rápido possível, até a linha de chegada. Pontuam as equipes dos três primeiros a atravessar a linha de chegada.



3.2. CORRIDA DE PERNAS AMARRADAS

Para execução desta prova, cada equipe deve designar dois integrantes, devidamente identificados. Com as pernas amarradas, todas as duplas se posicionarão na linha de partida, ao sinal, iniciam a corrida até a linha de chegada. Pontuam as equipes dos três primeiros a atravessar a linha de chegada.

3.3. RODA E CAMINHA

Cada equipe deve apresentar um integrante, devidamente identificado. Com a testa apoiada sobre a mão encostada no bastão, os participantes devem efetuar o número de voltas designado e acompanhando a contagem do membro da comissão organizadora. Após o sinal o mesmo deve correr para o local indicado, e, com ambas as mãos para trás, com a boca deve resgatar um recipiente na tigela indicada. Dentro do recipiente haverá a pontuação a ser creditada a equipe correspondente.

3.4. TIRAR O RABO

Três integrantes de cada equipe, devidamente identificados, deverão participar desta prova. Cada equipe receberá três fitas de cores distintas, e, cada participante deve fixar uma fita às suas costas. Dado o sinal, o objetivo de cada equipe deve ser captar o maior número de fitas possível, visto que, cada cor de fita corresponde a uma determinada situação. As fitas serão identificadas por equipe, não podendo assim a equipe apresentar a própria fita, ao final.

3.5. TORNEIO DE FUTEBOL 7

3.5.1. A modalidade que será disputada será Futebol 7. Os jogos terão duração de 15 minutos e as eliminatórias pelo sistema de play off. As regras oficiais do esporte deverão ser obedecidas.

3.5.2. As equipes devem inscrever de 07 a 14 participantes, devidamente identificados, para esta modalidade. Os uniformes devem apresentar numeração visível, para facilitar a identificação dos jogadores.



3.5.3. É permitida a participação de servidores ativos não inscritos na equipe, bem como também será permitida a participação de filhos e/ou cônjuges dos integrantes da equipe.

3.5.2. O chaveamento será definido no dia 27 de outubro, às 8 horas, na sala de reuniões do Setor de Licitações - Anexo administrativo, 4º andar - por meio de sorteio, durante reunião com os representantes das equipes.

3.5.4. Em caso de chuva, no horário da partida, será feita alteração para FUTSAL.

3.5.5. em caso de empate, a partida será definida por pênaltis.

3.6. ARREMESSO DE BASQUETE

Cada equipe deverá designar um integrante, este deverá estar devidamente identificado. Cada participante terá direito a três arremessos a cesta. Os arremessos deverão respeitar a marca e distancia determinadas pela comissão organizadora. Os arremessos acontecerão por ordem de sorteio e terão como objetivo passar a bola por dentro do cesto de basquete, de cima para baixo.

3.7. CABO DE GUERRA

Cinco integrantes, devidamente identificados, formarão o time de cada equipe. O time deve ser misto, ou seja, formado por homens e mulheres, obrigatoriamente. Duas equipes competirão entre si, conforme sorteio prévio. Os competidores são alinhados ao longo do cabo. Ao centro, entre os dois grupos, há uma linha central. O cabo é marcado em seu ponto central e em dois outros pontos distantes quatro metros de seu centro.

Os dois times iniciam a competição com a marca central do cabo, um de cada lado da linha central. Iniciada a disputa, cada equipe tem por objetivo e puxar o grupo rival de modo a fazê-lo cruzar a linha central com sua marca. Pontuarão as equipes vencedoras de cada duelo.

3.8. BALÕES

Cada equipe deve apresentar um integrante, devidamente identificado. Por ordem de sorteio, cada integrante vai escolher e estourar um balão contendo



determinada pontuação. A pontuação encontrada no interior do balão será creditada à equipe do participante.

3.9. CARRINHO DE MÃO

Cada equipe deve apresentar uma dupla de integrantes, devidamente identificados, para o cumprimento deste item.

Um dos integrantes será o “carrinho” e o outro o “motorista” (que segura as pernas do “carrinho”, e este fará a corrida com as mãos). As duplas ficam alinhadas no local de partida até o sinal. Dada a largada as duplas devem se deslocar até o ponto de chegada, conforme orientação. Pontuam as equipes dos três primeiros a atravessar a linha de chegada.

3.10 VOLEI MISTO

3.10.1. A modalidade que será Volei Misto de Areia. Os jogos serão disputados até 30 pontos, virando de quadra quando uma das equipes marcar o 15º ponto e encerrando no 30º sem ser necessário 2 pontos de diferença, em eliminatórias pelo sistema de play off. As regras oficiais do esporte deverão ser obedecidas.

3.10.2. As equipes devem inscrever de 04 a 08 participantes, sendo necessariamente a metade de cada sexo, devidamente identificados, para esta modalidade. Os uniformes devem apresentar numeração visível, para facilitar a identificação dos jogadores.

3.10.3. É permitida a participação de servidores ativos não inscritos na equipe, bem como também será permitida a participação de filhos e/ou cônjuges dos integrantes da equipe.

3.10.4. O chaveamento será definido no dia 27 de outubro, às 8 horas, na sala de reuniões do Setor de Licitações - Anexo administrativo, 4º andar - por meio de sorteio, durante reunião com os representantes das equipes.

3.11 ARRECADAÇÃO DE BRINQUEDOS

3.11.1. Cada equipe deve arrecadar brinquedos infantis que serão doados para as Escolas de Educação Infantil do município. Os brinquedos devem ser próprios para crianças entre 4 meses e 6 anos de idade;



3.11.2. Dois membros de cada equipe, devidamente identificados, devem efetuar a entrega dos brinquedos arrecadados no dia 27 de outubro, no Serviço médico oficial, entre às 13h30min e as 16h30min, no local destinado a sua equipe;

3.11.3. Os membros designados, por cada equipe, devem acompanhar a conferência dos itens entregues e sua respectiva pontuação junto com um membro da Comissão Organizadora.

4. PONTUAÇÃO

4.1. CORRIDA DO SACO

30 pontos para a equipe do participante com o menor tempo de conclusão desta tarefa.

20 pontos para a equipe do participante com o segundo menor tempo de conclusão desta tarefa.

10 pontos para a equipe do participante com o terceiro menor tempo de conclusão desta tarefa.

4.2. CORRIDA DE PERNAS AMARRADAS

30 pontos para a equipe da dupla com o menor tempo de conclusão desta tarefa.

20 pontos para a equipe da dupla com o segundo menor tempo de conclusão desta tarefa.

10 pontos para a equipe da dupla com o terceiro menor tempo de conclusão desta tarefa.

4.3. RODA E CAMINHA

Pontuação atribuída conforme valor encontrado no recipiente resgatado. Pontuação máxima **50 pontos**.

4.4. TIRAR O RABO

Pontuação atribuída conforme valor e número de fitas captadas e apresentadas pela equipe. Pontuação máxima ~~120~~ **210 pontos**.

4.5. TORNEIO DE FUTEBOL



80 pontos para a equipe que alcançar 1º lugar na modalidade,

60 pontos para a equipe que alcançar 2º lugar na modalidade,

40 pontos para as equipes perdedoras da semifinal.

4.6. ARREMESSO DE BASQUETE

20 pontos por cesta considerada válida pela comissão organizadora.
Pontuação máxima 60 pontos.

4.7. CABO DE GUERRA

40 pontos para a equipe considerada vencedora de cada duelo.

4.8. BALÕES

Pontuação atribuída conforme valor encontrado dentro do balão. Pontuação máxima **50 pontos**.

4.9. CARRINHO DE MÃO

30 pontos para a equipe da dupla com o menor tempo de conclusão desta tarefa.

20 pontos para a equipe da dupla com o segundo menor tempo de conclusão desta tarefa.

10 pontos para a equipe da dupla com o terceiro menor tempo de conclusão desta tarefa.

4.10 VÔLEI

80 pontos para a equipe que alcançar 1º lugar na modalidade;

60 pontos para a equipe que alcançar 2º lugar na modalidade;

40 pontos para as equipes perdedoras da semifinal.

4.11. ARRECADAÇÃO DE BRINQUEDOS: Máximo 100 pontos, considerando os seguintes critérios:

- **05 pontos** por cada brinquedo novo entregue;
- **02 pontos** por cada brinquedo usado, desde que, considerado em boas condições de uso.



5. Regras específicas

5.2. Para o cumprimento dos itens 3.5. e 3.10. é permitida a participação de servidores não inscritos na equipe, bem como também será permitida a participação de filhos e/ou cônjuges dos participantes inscritos.

5.3. Para fins de organização, os nomes dos participantes de cada item desta tarefa devem ser encaminhados para a comissão organizadora até o dia 25 de outubro de 2017.

INFRAÇÕES

- Toda e qualquer situação não prevista será analisada e decidida pela Comissão Organizadora.