



V Olimpíada

Engenharia de Produção

Sistemas de Informação

Psicologia

Dia 26 de setembro de 2009

Horários de realização das modalidades:

Manhã:

Futebol Misto	Das 9h às 11h 30min
Vôlei Misto	Das 9h às 11h 30min
Xadrez	Das 9h às 11h 30min
Arremesso de Saco de Areia	Das 9h às 10h
Gira e Corre	Das 10h às 11h 30min
Cálculo	Das 10h 30min às 11h

Tarde:

Tiro ao alvo	Das 13h às 14h 30min
Ovo na Colher	Das 13h às 14h 30min
Bilhar	Das 14h 30min às 15h 30min
Tênis de Mesa	Das 14h 30min às 15h 30min
Corrida de Saco	Das 14h 30min às 15h 30min
Nintendo Wii	Das 15h 30min às 16h 30min
Rallye cultural	Das 15h 30min às 16h 30min

Inscrições:

Os participantes poderão se inscrever em qualquer modalidade desde que não haja conflito de horários entre elas.

As inscrições poderão ser efetuadas a partir do dia 14 de setembro até o dia 25 de setembro no laboratório de informática B202 ou no NIAP (Núcleo de Integração dos Alunos de Psicologia), no horário de funcionamento dos respectivos setores. No dia 26 de setembro as inscrições somente serão realizadas no local do evento ate meia hora(30 minutos) antes da realização da modalidade de interesse.

O custo das inscrições é de R\$ 5,00 e deve ser pago no momento da inscrição.

Os 50 primeiros inscritos ganharão uma camiseta custeada pelos patrocinadores no dia da olimpíada.

Participantes:

Poderão competir nas modalidades da olimpíada apenas alunos(as) e professores(as) da FACCAT.

Modalidades:

Futebol Society (MISTO) – Cada time deverá ter no mínimo seis (sem reservas) e no máximo oito inscritos sendo destes, dois reservas e um goleiro.

Vôlei (MISTO) – Cada equipe deverá ter no mínimo seis (sem reservas) e no máximo oito inscritos sendo destes, dois reservas.

Rallye Cultural – Cada aluno deverá conduzir consigo um relógio que demonstre hora, minuto e segundo, uma caneta esferográfica.

Será entregue um MAPA ao participante no momento da saída da sala de espera. O tempo entre cada saída será de 30 a 60 segundos (conforme nº de inscritos), neste mapa estará contido o percurso proposto pela equipe organizadora.

Ao longo do trajeto haverá pontos de controle (PC), locais onde o participante encontrara as perguntas propostas pela organização, cada PC terá seu número correspondente à pergunta, e sua resposta deverá ser repassada ao gabarito, que fará parte do Mapa de Percurso.

Após o participante responder a pergunta junto ao PC, o mesmo deverá anotar no campo especificado do Mapa de Percurso o tempo do seu relógio naquele momento. Existirão alguns PC(s) que terão um tempo determinado, neste PC o participante não anotará o horário do seu relógio, mas este tempo servirá para que o participante faça a correção do seu tempo, somando este tempo ao horário de saída, corrigindo se necessário o tempo proposto pela organização.

As perguntas serão objetivas, com cinco respostas de livre escolha, sendo apenas uma a resposta correta, terá conteúdo atualizado, dentro do ambiente acadêmico e constará de temas como: Esporte Nacional, Realidade regional, Música, Política, Ciência, etc. Cada resposta será bonificada em 5 segundos que será compensado ao tempo final do PC.

Vencerá o Rallye o participante que durante o percurso perder o menor número de pontos, em cada PC o máximo de pontos perdidos será de 10, e a cada segundo perdido, acima ou abaixo do tempo o aluno perderá 1 ponto. A resposta da pergunta que estiver correta, bonificará o aluno com 10 pontos. Cada participante iniciará o Rallye com 100 pontos negativos.

Gira e Corre - Essa modalidade consiste em o participante rodar sobre um bastão de madeira durante 15 segundos e sair correndo até o local demarcado no chão. A contagem do tempo será feito pelo juiz da prova. Todos os participantes inscritos irão competir juntos e o primeiro a chegar ao local demarcado vence a prova. Vale ressaltar que, se existirem muitos inscritos, será feito parciais de cinco em cinco competidores. Em cada parcial sai um vencedor e após isso é realizada a final. Será desclassificado o participante que não rodar sobre o bastão durante todo o tempo dos 15 segundos.

Corrida de Saco - Essa modalidade consiste em cada participante percorrer um caminho que será demarcado pelo juiz da prova, indo e retornando ao ponto de partida. O participante deverá obrigatoriamente estar dentro de um saco que será entregue no momento da prova. Aquele que primeiro chegar vence. Vale ressaltar que, se existirem muitos inscritos, poderá ser realizado duplas

ou grupos e cada participante deverá ir e retornar ao ponto de partida. Vence a dupla ou o grupo que completar a modalidade em menor tempo. Será desclassificado o participante que percorrer o circuito em algum momento sem o saco, ou então aquele que não cruzar a linha de chegada demarcada pelo juiz da prova.

Ovo na Colher - Esta modalidade consiste nos participantes percorrerem um trajeto em linha com uma colher na boca, na qual será colocado um ovo. O trajeto será percorrido de ida e retorno ao ponto de partida. O participante que tocar a colher com as mãos após a largada será desclassificado, assim como aqueles que deixarem o ovo ou a colher caírem. O ganhador será aquele que cruzar por primeiro a linha de chegada, com a colher na boca e o ovo intacto na colher.

Arremesso de Sacos de Areia - Esta modalidade consiste nos participantes arremessarem sacos de areia o mais longe que conseguirem. Cada participante terá direito ao arremesso de 3 sacos de areia e o ganhador será aquele que atingir a maior distância com um dos sacos de areia.

Demais Modalidades - As modalidades serão disputadas de forma individual.

Penalidades:

Qualquer participante que apresentar comportamento hostil será convidado a se retirar e terá sua inscrição negada por até duas edições do evento.

O não comparecimento à competição da modalidade na qual o participante está inscrito, em até 5 min após o horário previsto de ocorrência, ocasionará a desclassificação do concorrente.

Local do Evento:

Arena Sport Center – RS 239 – Taquara – Km 54 (antiga pizzeria do Sitio)

Da Premiação:

Os primeiros e segundos colocados em qualquer modalidade receberão medalhas respectivas a sua colocação. O curso mais bem colocado no quadro de medalhas receberá um troféu

Patrocínio:



**Soluções em
Climatização
de ambientes**

