

30ª GINCANA CULTURAL

DE BELTERRA 2026

30ª GINCANA CULTURAL DE BELTERRA TAREFA RELÂMPAGO: FUTSINUCA DIA 24 DE JULHO DE 2026

OBJETIVO DA TAREFA: O bilhar é um dos esportes de mesa mais antigos do mundo, originado de jogos de gramado praticados na Europa no século XV. Ele evoluiu para a versão moderna com tacos e bolas, sendo jogado em mesas com caçapas e adaptado para diversos formatos populares. O objetivo é valorizar esse esporte presente em qualquer parte do mundo

As equipes disputarão uma partida de bilhar gigante adaptada, utilizando bolas numeradas de 1 a 15. O objetivo é somar no mínimo, 30 pontos ou mais, por meio do valor das bolas encaçapadas.

DESCRIÇÃO

- **TAREFA:** "FUTSINUCA"
- **DATA DA REALIZAÇÃO:** 24 de julho de 2026.
- **PARTICIPANTES:** Duas pessoas de qualquer idade (masculino ou feminino)
- **ORDEM DO JOGO:** Simultâneo (mas haverá sorteio antes de iniciar a tarefa para ver quem dará a partida)
- **TEMPO DE EXECUÇÃO:** Máximo de 30 minutos para a execução da tarefa.
- **AVALIAÇÃO:** Realizada pela Presidente Da Comissão Julgadora - (Art. 37, inciso V - Regulamento da Gincana).
- **PONTUAÇÃO:** Campeão: 10 Pontos - (Art. 37, inciso V - Regulamento da Gincana)
Vice-Campeão: 9.5 Pontos - (Art. 37, inciso V - Regulamento da Gincana)

REGULAMENTO DA TAREFA:

1. A prova será disputada simultaneamente entre as duas Equipes Raça e Os Piratas.
2. Apesar do jogo ser simultâneo, as equipes jogarão de forma alternada, realizando uma jogada por vez, ressaltando ainda que, em nenhuma hipótese poderão estar dois jogadores ou mais dentro do campo de jogo.
3. Antes de iniciar o jogo, haverá um sorteio para saber qual equipe começará a partida.
4. Cada equipe poderá indicar duas pessoas (masculino ou feminino, de qualquer idade) para executar a tarefa, podendo alternar a participação dos mesmos durante a partida, quantas vezes for necessário.
5. Trajes obrigatórios para os participantes: Camisa atual da equipe (alterada em detalhes ou não), bermuda/short e tênis
6. Será montada, no chão, uma mesa de bilhar, em tamanho gigante, com caçapas distribuídas nas extremidades. (Essa estrutura é de responsabilidade da coordenação geral da gincana).



**SEMICULT - SECRETARIA
MUNICIPAL DE INDÚSTRIA
E COMÉRCIO, CULTURA E TURISMO**

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense

[Handwritten signatures and marks]

7. As bolas numeradas de 1 a 15 serão posicionadas em uma das extremidades, indicada pela coordenação, enquanto a bola branca será utilizada para realizar as jogadas.
8. Somente poderá entrar na área do jogo o jogador que irá executar a jogada.
9. Os jogadores deverão utilizar somente os pés durante toda a partida. É proibido tocar nas bolas com as mãos, cabeça ou qualquer outra parte do corpo.
10. Após entrar no campo de jogo, cada equipe terá 30 segundos para executar sua jogada. Em caso de descumprir a jogada no tempo determinado, perderá a vez da jogada. O tempo de 30 segundos será cronometrado após o apito da arbitragem.
11. Em todas as jogadas, o participante deverá chutar exclusivamente a bola branca, que deverá(ão) atingir a(s) bola(s) colorida(s) para tentar encaçapá-la(s). Não será permitido chutar diretamente qualquer bola numerada.
12. Cada bola encaçapada valerá a quantidade de pontos correspondente ao seu número.
13. Caso uma equipe encaçape uma bola de forma regular, ela soma os pontos correspondentes e permanece jogando, observando o tempo de mais 30 segundos para uma segunda jogada e assim sucessivamente, cronometrados sempre após o apito da arbitragem.
14. Se a bola branca for encaçapada ou sair do campo de jogo, a equipe da jogada perde a vez, e o jogador adversário reinicia o jogo com a bola no local de início.
15. Se uma equipe chutar diretamente uma bola numerada, ela perde a jogada. E se a bola for encaçapada durante a execução irregular, a coordenação a retorna para o campo de jogo, encostada em uma das tabelas, no ponto mais distante da bola branca.
16. Caso uma das bolas numeradas saia do campo do jogo, a mesma será retornada, encostada na tabela no local onde saiu.
17. A arbitragem será responsável por validar as jogadas, contabilizar os pontos, aplicar as penalidades e decidir sobre quaisquer situações não previstas neste regulamento. A decisão da arbitragem será soberana.
18. Desrespeitar as orientações da arbitragem ou praticar conduta antidesportiva poderá resultar em advertência, perda da vez ou desclassificação, a critério da organização.
19. Vencerá a tarefa a equipe que fizer no mínimo 30 pontos primeiro. Caso nenhuma equipe alcance essa pontuação no tempo da execução da tarefa, que é de 30 minutos de jogo, será declarada vencedora a equipe que obteve a maior pontuação (que é a somatória das numerações das bolas). Neste caso a partida termina quando o cronômetro virar 30 minutos e o árbitro do jogo declarar o fim.
20. Se não houver pontuação regular por parte de nenhuma das equipes, no tempo estabelecido, as duas equipes receberão a pontuação máxima da tarefa.



**SEMICULT - SECRETARIA
MUNICIPAL DE INDÚSTRIA
E COMÉRCIO, CULTURA E TURISMO**

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense



[Handwritten signature]
[Handwritten signature]

30ª GINCANA CULTURAL

DE BELTERRA 2026

30ª GINCANA CULTURAL DE BELTERRA TAREFA RELÂMPAGO: MOMENTO GALERA MIRIM DATA: DIA 24 DE JULHO DE 2026

OBJETIVO DA TAREFA: Se tem uma tarefa que leva as torcidas das equipes Raças e Os Piratas ao delírio é o Momento galera. Desde sua criação, muitos jovens já participaram desta tarefa e alguns continuam participando até os dias de hoje. Outros, porém, já se encontram com certas idades que não os permite mais participar de uma tarefa tão elétrica. O futuro desta tarefa está nas gerações que estão chegando, seja belterrenses natos ou pessoas que escolheram esta cidade para morar. É desta forma que vamos apresentar a tarefa de número 02 (Momento Galera Mirim)

DESCRIÇÃO:

- **TAREFA Nº 02:** "MOMENTO GALERA MIRIM"
- **DATA DA REALIZAÇÃO:** 24 de julho de 2026
- **PARTICIPANTES:** De 15 a 30 crianças de até 12 anos (masculino ou feminino)
- **ORDEM DA APRESENTAÇÃO:** De acordo com o sorteio oficial das apresentações deste dia.
- **TEMPO DE APRESENTAÇÃO:** Mínimo de 8 minutos e máximo 15 minutos
- **AValiação:** Realizada pela Comissão Julgadora
- **PONTUAÇÃO:** (Artigo 37 - Regulamento da Gincana)
 - NOTA MÍNIMA 8 E NOTA MÁXIMA 10, PODENDO SER FRACIONADA;
 - PODERÁ TER PERDAS DE DÉCIMOS, CASO UM DOS CRITÉRIOS ABAIXO DEIXE DE SER CUMPRIDO;
 - ALÉM DOS CRITÉRIOS ESTABELICIDOS, SERÃO AVALIADOS:
 - I. **MASCOTE:** traje, fofura, participação e entrosamento com o corpo coreográfico e galera/arquibancada;
 - II. **APRESENTADOR:** participação, entrosamento com corpo coreográfico e galera/arquibancada
 - III. **GALERA MIRIM:** empolgação, criatividade na coreografia.;

REGULAMENTO:

1. Cada equipe deverá preparar um número de 15 a 30 crianças para participar desta tarefa.
2. A idade máxima de cada criança é de 12 anos de idade (poderá ter essa idade até o último dia do ano de 2026). A documentação das crianças deverá ser apresentada à comissão (pessoas da coordenação geral responsável por esta atividade) assim que for iniciada a primeira tarefa desta noite. O documento a ser apresentado será o seguinte: a cópia colorida do RG, passaporte ou certidão de nascimento.



**SEMICULT - SECRETARIA
MUNICIPAL DE INDÚSTRIA
E COMÉRCIO, CULTURA E TURISMO**

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense



3. Todas as crianças deverão se apresentar com a camisa oficial da equipe (alterada em detalhes ou não); bermudas/shorts em cores e estilo a critério da equipe; sapatos/meias a critério da equipe; acessórios de animação do corpo coreográfico e da galera da arquibancada (se tiver) a critério da equipe.
4. A coreografia deverá ser com músicas inéditas ou não, ao vivo ou não (a critério da equipe)
5. As músicas ficam a critério da equipe, infantil ou outras que não tenham conotações sensuais, pejorativas, discriminatórias). As equipes têm a responsabilidade de estar com suas mídias prontas e testadas para que não haja falha durante suas apresentações.
6. O tempo será de: mínimo 8 minutos e máximo de 15 minutos (contando com histórico, momento do animador, dança e música, preparação de adereços e retirada de adereços caso os tenham).
7. O Momento Galera deverá ter seu mascote mirim, (criança de até 12 anos). O mascote já está contando na quantidade de crianças, determinada para esta tarefa. O mascote mirim deve ser igual ou parecido com o mascote oficial de sua equipe, podendo ter mudanças em detalhes ou cores ou ajustes que sejam necessários para criança, caso a equipe julgue ser necessário.
8. O apresentador da dança também deverá ser criança de até 12 anos. Este pode estar acompanhado de um apresentador adulto para fazer dueto e incentivá-lo em sua função. Seu Traje pode ser diferenciado ou não, ficando a critério da equipe. O apresentador também já está contando na quantidade de crianças, determinada para esta tarefa.



**SEMICULT - SECRETARIA
MUNICIPAL DE INDÚSTRIA
E COMÉRCIO, CULTURA E TURISMO**

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense



7. As bolas numeradas de 1 a 15 serão posicionadas em uma das extremidades, indicada pela coordenação, enquanto a bola branca será utilizada para realizar as jogadas.
8. Somente poderá entrar na área do jogo o jogador que irá executar a jogada.
9. Os jogadores deverão utilizar somente os pés durante toda a partida. É proibido tocar nas bolas com as mãos, cabeça ou qualquer outra parte do corpo.
10. Após entrar no campo de jogo, cada equipe terá 30 segundos para executar sua jogada. Em caso de descumprir a jogada no tempo determinado, perderá a vez da jogada. O tempo de 30 segundos será cronometrado após o apito da arbitragem.
11. Em todas as jogadas, o participante deverá chutar exclusivamente a bola branca, que deverá(ão) atingir a(s) bola(s) colorida(s) para tentar encaçapá-la(s). Não será permitido chutar diretamente qualquer bola numerada.
12. Cada bola encaçapada valerá a quantidade de pontos correspondente ao seu número.
13. Caso uma equipe encaçape uma bola de forma regular, ela soma os pontos correspondentes e permanece jogando, observando o tempo de mais 30 segundos para uma segunda jogada e assim sucessivamente, cronometrados sempre após o apito da arbitragem.
14. Se a bola branca for encaçapada ou sair do campo de jogo, a equipe da jogada perde a vez, e o jogador adversário reinicia o jogo com a bola no local de início.
15. Se uma equipe chutar diretamente uma bola numerada, ela perde a jogada. E se a bola for encaçapada durante a execução irregular, a coordenação a retorna para o campo de jogo, encostada em uma das tabelas, no ponto mais distante da bola branca.
16. Caso uma das bolas numeradas saia do campo do jogo, a mesma será retornada, encostada na tabela no local onde saiu.
17. A arbitragem será responsável por validar as jogadas, contabilizar os pontos, aplicar as penalidades e decidir sobre quaisquer situações não previstas neste regulamento. A decisão da arbitragem será soberana.
18. Desrespeitar as orientações da arbitragem ou praticar conduta antidesportiva poderá resultar em advertência, perda da vez ou desclassificação, a critério da organização.
19. Vencerá a tarefa a equipe que fizer no mínimo 30 pontos primeiro. Caso nenhuma equipe alcance essa pontuação no tempo da execução da tarefa, que é de 30 minutos de jogo, será declarada vencedora a equipe que obteve a maior pontuação (que é a somatória das numerações das bolas). Neste caso a partida termina quando o cronômetro virar 30 minutos e o árbitro do jogo declarar o fim.
20. Se não houver pontuação regular por parte de nenhuma das equipes, no tempo estabelecido, as duas equipes receberão a pontuação máxima da tarefa.



**SEMICULT - SECRETARIA
MUNICIPAL DE INDÚSTRIA
E COMÉRCIO, CULTURA E TURISMO**

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense



[Handwritten signature]

30ª GINCANA CULTURAL

DE BELTERRA 2026

30ª GINCANA CULTURAL DE BELTERRA TAREFA RELÂMPAGO: *MOMENTO GALERA MIRIM* DATA: DIA 24 DE JULHO DE 2026

OBJETIVO DA TAREFA: Se tem uma tarefa que leva as torcidas das equipes Raças e Os Piratas ao delírio é o Momento galera. Desde sua criação, muitos jovens já participaram desta tarefa e alguns continuam participando até os dias de hoje. Outros, porém, já se encontram com certas idades que não os permite mais participar de uma tarefa tão elétrica. O futuro desta tarefa está nas gerações que estão chegando, seja belterrenses natos ou pessoas que escolheram esta cidade para morar. É desta forma que vamos apresentar a tarefa de número 02 (Momento Galera Mirim)

DESCRIÇÃO:

- **TAREFA Nº 02:** "MOMENTO GALERA MIRIM"
- **DATA DA REALIZAÇÃO:** 24 de julho de 2026
- **PARTICIPANTES:** De 15 a 30 crianças de até 12 anos (masculino ou feminino)
- **ORDEM DA APRESENTAÇÃO:** De acordo com o sorteio oficial das apresentações deste dia.
- **TEMPO DE APRESENTAÇÃO:** Mínimo de 8 minutos e máximo 15 minutos
- **AVALIAÇÃO:** Realizada pela Comissão Julgadora
- **PONTUAÇÃO:** (Artigo 37 - Regulamento da Gincana)
 - NOTA MÍNIMA 8 E NOTA MÁXIMA 10, PODENDO SER FRACIONADA;
 - PODERÁ TER PERDAS DE DÉCIMOS, CASO UM DOS CRITÉRIOS ABAIXO DEIXE DE SER CUMPRIDO;
 - ALÉM DOS CRITÉRIOS ESTABELICIDOS, SERÃO AVALIADOS:
 - I. **MASCOTE:** traje, fofura, participação e entrosamento com o corpo coreográfico e galera/arquibancada;
 - II. **APRESENTADOR:** participação, entrosamento com corpo coreográfico e galera/arquibancada
 - III. **GALERA MIRIM:** empolgação, criatividade na coreografia.;

REGULAMENTO:

1. Cada equipe deverá preparar um número de 15 a 30 crianças para participar desta tarefa.
2. A idade máxima de cada criança é de 12 anos de idade (poderá ter essa idade até o último dia do ano de 2026). A documentação das crianças deverá ser apresentada à comissão (pessoas da coordenação geral responsável por esta atividade) assim que for iniciada a primeira tarefa desta noite. O documento a ser apresentado será o seguinte: a cópia colorida do RG, passaporte ou certidão de nascimento.



SEMICULT - SECRETARIA
MUNICIPAL DE INDÚSTRIA
E COMÉRCIO, CULTURA E TURISMO

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense



3. Todas as crianças deverão se apresentar com a camisa oficial da equipe (alterada em detalhes ou não); bermudas/shorts em cores e estilo a critério da equipe; sapatos/meias a critério da equipe; acessórios de animação do corpo coreográfico e da galera da arquibancada (se tiver) a critério da equipe.
4. A coreografia deverá ser com músicas inéditas ou não, ao vivo ou não (a critério da equipe)
5. As músicas ficam a critério da equipe, infantil ou outras que não tenham conotações sensuais, pejorativas, discriminatórias). As equipes têm a responsabilidade de estar com suas mídias prontas e testadas para que não haja falha durante suas apresentações.
6. O tempo será de: mínimo 8 minutos e máximo de 15 minutos (contando com histórico, momento do animador, dança e música, preparação de adereços e retirada de adereços caso os tenham).
7. O Momento Galera deverá ter seu mascote mirim, (criança de até 12 anos). O mascote já está contando na quantidade de crianças, determinada para esta tarefa. O mascote mirim deve ser igual ou parecido com o mascote oficial de sua equipe, podendo ter mudanças em detalhes ou cores ou ajustes que sejam necessários para criança, caso a equipe julgue ser necessário.
8. O apresentador da dança também deverá ser criança de até 12 anos. Este pode estar acompanhado de um apresentador adulto para fazer dueto e incentivá-lo em sua função. Seu Traje pode ser diferenciado ou não, ficando a critério da equipe. O apresentador também já está contando na quantidade de crianças, determinada para esta tarefa.



**SEMICULT - SECRETARIA
MUNICIPAL DE INDÚSTRIA
E COMÉRCIO, CULTURA E TURISMO**

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]