

30ª GINCANA CULTURAL

DE BELTERRA 2026

30ª GINCANA CULTURAL DE BELTERRA TAREFA RELÂMPAGO: *PEBOLIM HUMANO DA MELHOR IDADE* DIA 25 DE JULHO DE 2026

OBJETIVO DA TAREFA: A tarefa consiste em uma partida de Pebolim Humano, disputada entre duas equipes em um campo adaptado e ampliado para a atividade, utilizando pessoas idosas como jogadores.

DESCRIÇÃO:

- **TAREFA:** "PEBOLIM HUMANO DA MELHOR IDADE"
- **DATA DA REALIZAÇÃO:** 25 de julho de 2026
- **PARTICIPANTES:** 6 jogadores titulares e até 4 reservas de cada equipe, todos da terceira idade, a partir de 60 (masculino ou feminino)
- **ORDEM DO JOGO:** Simultâneo
- **TEMPO DE EXECUÇÃO:** Máximo de 30 minutos
- **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. Cada equipe será composta por 6 (seis) jogadores titulares e até 4 reservas, podendo ser equipe mista.
2. Serão permitidas até 3 substituições para cada equipe.
3. Todos os participantes deverão possuir idade igual ou superior a 60 (sessenta) anos completos até um dia antes da realização da tarefa.
4. Para comprovação da idade do idoso, as equipes deverão apresentar à coordenação responsável por esta atribuição, cópia colorida de um dos seguintes documentos oficiais com foto: RG, CNH, passaporte. A documentação deverá ser entregue antes de iniciar as tarefas deste dia.
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 pebolim, em tamanho gigante. (Essa estrutura é de responsabilidade da coordenação geral da gincana)
7. Formação das Equipes: Os jogadores deverão permanecer nas seguintes posições:
 - a. 1 (um/uma) goleiro(a)
 - b. 3 (três) defensores(as);



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

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense

Handwritten signature in blue ink.

Handwritten signature in blue ink.

- c. 2 (dois/duas) atacantes.
8. A partida terá duração de 30 (trinta) minutos corridos, sem interrupção do cronômetro, exceto em situações de segurança, em momento de substituição de atleta ou critério da Comissão Organizadora.
 9. O objetivo do jogo é marcar o maior número de gols na equipe adversária durante o tempo regulamentar.
 10. Vencerá a partida a equipe que marcar a maior quantidade de gols ao término dos 30 minutos.
 11. Durante toda a partida, os jogadores deverão permanecer na posição para a qual foram designados.
 12. É proibido trocar de posição com outro integrante da equipe durante a execução da tarefa.
 13. Os jogadores deverão manter sempre as duas mãos na base de apoio instalada no campo de jogo, sendo proibido retirar uma das mãos ou as duas simultaneamente da estrutura.
 14. Os deslocamentos serão permitidos apenas lateralmente, respeitando os limites da barra correspondente à posição ocupada, simulando o funcionamento de um pebolim tradicional.
 15. É proibido empurrar, segurar, derrubar ou praticar qualquer ato que coloque em risco a integridade física dos participantes.
 16. A bola estará em jogo durante todo o tempo, exceto quando houver determinação da arbitragem.
 17. Será permitido somente o uso dos pés para marcar o gol, caso ocorra a marcação de um gol com qualquer outra parte do corpo, o mesmo será anulado com retorno da partida no centro do campo de jogo.
 18. Caso a partida termine empatada ao final do tempo regulamentar, a decisão será realizada através da cobrança de tiro livre direto da posição indicada pela coordenação, que deverá ser efetuado pelos jogadores que estão na posição de atacante no campo de jogo. Serão duas cobranças para cada equipe alternando os cobradores da posição. Se ao final das duas cobranças de penalidades a partida ainda continuar empatada, as equipes darão prosseguimento alternando uma cobrança de penalidade para cada time até conhecermos a equipe vencedora

PENALIDADES

19. A equipe que descumprir qualquer regra poderá sofrer:
 - a. - Advertência verbal;
 - b. - Anulação da jogada ou do gol, quando cabível;
 - c. - Concessão de tiro livre à equipe adversária;
 - d. - Em caso de reincidência ou conduta antidesportiva, desclassificação da equipe infratora a critério da Comissão Organizadora

ARBITRAGEM

20. A arbitragem será realizada por membros designados pela Comissão Organizadora, cujas decisões serão soberanas e irrecorríveis.
21. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora da Gincana Cultural de Belterra, priorizando a segurança, o espírito esportivo, a integração e a diversão dos participantes.



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

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense



30ª GINCANA CULTURAL

DE BELTERRA 2026

30ª GINCANA CULTURAL DE BELTERRA TAREFA RELÂMPAGO: IMITANDO OS FAMOSOS DIA 25 DE JULHO DE 2026

OBJETIVO DA TAREFA:

O objetivo principal é fazer uma apresentação musical imitando pessoas famosas, demonstrando talento artístico através da observação de trejeitos, vozes e expressões.

DESCRIÇÃO:

- **TAREFA Nº 04: "IMITANDO OS FAMOSOS"**
- **DATA DA REALIZAÇÃO:** 25 de julho
- **PARTICIPANTES:** Imitador do cantor(a) famoso (individual) e mínimo de 4 pessoas para coreografia, de qualquer idade (masculino ou feminino)
- **ORDEM DA APRESENTAÇÃO:** De acordo com o sorteio oficial das apresentações deste dia
- **TEMPO DE APRESENTAÇÃO:** Mínimo de 5 minutos e máximo 15 minutos.
- **AValiação:** Realizada pela Comissão Julgadora. (Artigo 37 – Regulamento da Gincana)
- **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 ESTABELECIDOS SERÃO AVALIADOS:
 - I. **CORPO COREOGRÁFICO:** APRESENTAÇÃO (DANÇA / COREOGRAFIA / CRIATIVIDADE)
 - II. **O(S) FAMOSO(S):** TRAJES DA APRESENTAÇÃO, TREJEITOS, CARACTERIZAÇÃO FACIAL, COREOGRAFIA, IMITAÇÃO (COM DUBLAGEM, PLAYBACK OU AO VIVO).

REGULAMENTO DA TAREFA:

1. Cada equipe deverá escolher um(a) cantor(a) famoso(a) (local, regional, nacional ou internacional) para imitá-lo em uma apresentação musical.
2. A apresentação poderá ser feita ao vivo, com playback ou somente imitando através das músicas já produzidas.
3. A apresentação deverá ser feita no centro da quadra, de frente para os jurados, mas durante a apresentação, "o famoso(a)" fica livre para se dirigir também ao público presente nas arquibancadas.
4. Para acompanhar o(a) famoso(a), é obrigatório também ter o mínimo de 4 pessoas realizando coreografias ou encenações, de acordo com a(s) música(s) cantada pelo(a) famoso(a)



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

Prefeitura Municipal de
Belterra
Trabalhando pela família Belterrense



5. O tempo de apresentação será de: 5 minutos e máximo de 15 minutos (contando com: apresentador da equipe, algum histórico ou relato da apresentação ou do(a) cantor(a), apresentação, dança(s) e música(s), preparação e retirada de adereços, caso os tenham).
6. Cada equipe deve ter suas músicas, mídias, sonorização, efeitos especiais (caso tenha) testados antes de iniciar o evento, para que não haja falhas durante a apresentação.
7. O corpo coreográfico será avaliado em: apresentação (dança/coreografia/criatividade)
8. O(A) famoso(a) será avaliado em: trajes da apresentação, trejeitos, caracterização facial, coreografia, imitação (playback ou ao vivo).
9. Para efeito de avaliação facial (maquiagem) – os jurados deverão, após cada apresentação, descer ao centro da quadra para fazer essa comparação do(a) imitador(a) com o(a) famoso(a) escolhido(a). Neste caso, os jurados estarão na companhia da presidente de júri e seguranças. Por parte das equipes, poderão estar presentes durante essa avaliação: somente o(a) famoso(a), dois fiscais (um de cada equipe) e da coordenação geral do evento dois membros.
10. As equipes deverão repassar para a coordenação geral da Gincana Cultural de Belterra 2026, um arquivo (impresso) com: o nome do(a) cantor(a), música da apresentação, site/link endereço eletrônico da apresentação. Este será entregue aos jurados antecipadamente, para que possam fazer uma avaliação mais justa das apresentações das equipes. O prazo para a entrega do arquivo será até sexta-feira dia 24 de julho de 2026, às 17h,
11. Fica disponível para a equipe: som, telão, microfones, luzes



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

Prefeitura Municipal de

Belterra

Trabalhando pela família Belterrense

