

**GINCANA ESTADUAL DA JUVENTUDE – 2026
CALENDÁRIO CULTURAL DAS JUVENTUDES**

Regulamento da Gincana Estadual da Juventude edição 2026 e outras disposições

**CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

DO OBJETO

Art. 1º O presente Edital regulamenta a realização da **Gincana Estadual da Juventude – Edição 2026**, integrante da programação oficial do Calendário Cultural das Juventudes, estabelecendo as normas relativas à organização, participação, credenciamento, execução das provas, sistema de pontuação, critérios de julgamento, premiação, penalidades e demais procedimentos necessários à realização da competição.

DA FINALIDADE

Art. 2º A Gincana Estadual da Juventude tem por finalidade promover a integração entre estudantes da rede pública estadual de ensino, estimulando o protagonismo juvenil, o desenvolvimento do espírito de equipe, a solidariedade, a criatividade, a cultura, o esporte, a educação e a cidadania, por meio de atividades lúdicas, recreativas, culturais, artísticas e educacionais.

DOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Art. 3º Constituem objetivos específicos da Gincana Estadual da Juventude:

- I – fortalecer o protagonismo juvenil e a participação estudantil;
- II – incentivar o trabalho em equipe, a cooperação e o respeito mútuo;
- III – estimular a criatividade, a inovação e a valorização das manifestações culturais juvenis;
- IV – promover a integração entre estudantes das diferentes escolas estaduais do Estado do Amapá;
- V – incentivar práticas esportivas, recreativas e educativas como instrumentos de formação cidadã;
- VI – desenvolver ações de responsabilidade social por meio de campanhas solidárias;
- VII – fortalecer o vínculo entre escola, comunidade e políticas públicas de juventude;
- VIII – reconhecer e valorizar o talento, a liderança e o compromisso social dos estudantes participantes.

DO TEMA, DO LOCAL E DA DATA

Art. 4º A edição de 2026 da Gincana Estadual da Juventude terá como tema central: "Juventudes que Transformam".

Parágrafo único. O evento será realizado nos dias 11, 12 e 13 de agosto de 2026, no Parque de Exposições da Fazendinha (EXPOFEIRA).

CAPÍTULO II

DA ORGANIZAÇÃO E DA GOVERNANÇA

DA ORGANIZAÇÃO

Art. 5º A Gincana Estadual da Juventude constitui ação integrante da programação oficial do Calendário Cultural das Juventudes, sendo promovida pelo Governo do Estado do Amapá, por intermédio da Secretaria de Estado da Juventude – SEJUV.

Art. 6º A coordenação geral da Gincana será exercida conjuntamente pela Secretaria de Estado da Juventude – SEJUV e pela Secretaria de Estado da Educação – SEED, competindo-lhes o planejamento, a supervisão, o acompanhamento e a avaliação da competição.

Parágrafo único. A execução operacional poderá contar com o apoio de organizações da sociedade civil, instituições públicas ou privadas e demais parceiros formalmente autorizados pela Administração Pública.

DAS COMPETÊNCIAS DA ORGANIZAÇÃO GERAL

Art. 7º Compete à Secretaria de Estado da Juventude:

- I – coordenar institucionalmente a realização da Gincana;
- II – indicar representantes para composição da Comissão Organizadora;
- III – aprovar e publicar o Edital e seus anexos;
- IV – designar em conjunto com a SEED a Comissão Julgadora;
- V – promover a articulação institucional entre os órgãos envolvidos;
- VI – acompanhar a execução das atividades desenvolvidas pelas escolas;
- VII – divulgar resultado final;
- VIII – apoiar o credenciamento das equipes;
- IX – prestar apoio técnico e pedagógico durante toda a competição.
- X – adotar as providências administrativas necessárias à execução do evento.

Art. 8º Compete à Secretaria de Estado da Educação:

- I – coordenar institucionalmente a realização da Gincana;
- II – indicar representantes para composição da Comissão Organizadora;
- III – aprovar e publicar o Edital e seus anexos;
- IV – designar em conjunto com a SEJUV a Comissão Julgadora;
- V – promover a articulação institucional entre os órgãos envolvidos;
- VI – acompanhar a execução das atividades desenvolvidas pelas escolas;
- VII – coordenar a mobilização das escolas estaduais participantes;
- VIII – prestar apoio técnico e pedagógico durante toda a competição.
- IX – adotar as providências administrativas necessárias à execução do evento.

DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 9º Fica instituída a Comissão Organizadora da Gincana Estadual da Juventude, de caráter consultivo, composta por representantes da Secretaria de Estado da Juventude e da Secretaria de Estado da Educação.

Art. 10. Compete à Comissão Organizadora:

- I – acompanhar o planejamento e auxiliar na definição do cronograma de atividades;

- II – colaborar na comunicação com as escolas e propor melhorias à organização;
- III – coordenar a execução da competição e realizar o credenciamento das equipes;
- IV – supervisionar as provas e garantir o cumprimento deste Regulamento;
- V – Apresentar solução de questões operacionais;
- VI – aplicar as penalidades previstas e decidir sobre casos omissos e questões administrativas.

DA COMISSÃO JULGADORA

Art. 11. A Comissão Julgadora será composta por profissionais ou pessoas com reconhecida experiência nas modalidades avaliadas, designados/Contratados pela SEED e SEJUV.

Art. 12. Compete à Comissão Julgadora:

- I – Avaliar tecnicamente as provas;
- II – Preencher as fichas de avaliação e registrar as pontuações;
- III – Encaminhar os resultados à Comissão Organizadora e posterior divulgação da SEED e SEJUV;
- IV – Atuar com imparcialidade, independência e observância dos critérios estabelecidos neste Edital.

Parágrafo único. As decisões técnicas da Comissão Julgadora são **soberanas e irrecorríveis quanto ao mérito da avaliação**, admitindo-se revisão exclusivamente para a correção de erro material na apuração ou registro da pontuação. Entende-se por erro material o equívoco primário e objetivo que não envolva juízo de valor ou a percepção técnica do jurado, limitando-se a:

- I – Erros aritméticos de soma na planilha de notas;
- II – Equívocos no preenchimento de campos nominais (como a troca de nomes entre unidades escolares);
- III – Erros de digitação ou transcrição de dados para o sistema de apuração.

CAPÍTULO III

DAS ESCOLAS PARTICIPANTES, DAS EQUIPES, DO CAPITÃO DA EQUIPE E DO PROFESSOR RESPONSÁVEL E DAS INSCRIÇÕES E DO CREDENCIAMENTO

DAS ESCOLAS PARTICIPANTES

Art. 13. Poderão participar da Gincana Estadual da Juventude as escolas da rede pública estadual de ensino previamente selecionadas pela Secretaria de Estado da Educação – SEED, em conjunto com a Secretaria de Estado da Juventude – SEJUV, observados os critérios estabelecidos neste Edital, e que se inscreveram para participação da Gincana.

Art. 14. A edição de 2026 contará com a participação de até 20 (vinte) escolas estaduais, distribuídas da seguinte forma:

- I – até 12 (doze) escolas do Município de Macapá;
- II – até 6 (seis) escolas do Município de Santana;
- III – até 2 (duas) escolas do Município de Mazagão.

Parágrafo único. A distribuição prevista neste artigo poderá ser alterada pela Comissão Organizadora, por motivos administrativos, operacionais ou de interesse público, desde que não comprometa a realização da competição.

DAS EQUIPES

Art. 15. Cada escola participará da competição com 01 (uma) equipe oficialmente inscrita.

§1º Cada equipe poderá ser composta por até 40 (quarenta) estudantes regularmente matriculados na respectiva unidade escolar.

§2º Cada escola poderá credenciar até 05 (cinco) acompanhantes, entre servidores da unidade escolar ou colaboradores previamente autorizados pela direção da escola.

§3º O quantitativo máximo de participantes em cada prova observará as disposições específicas previstas neste Regulamento.

Art. 16. Todos os integrantes da equipe deverão estar regularmente matriculados na escola que representam até a data de publicação deste Edital.

Parágrafo único. É vedada a participação de estudante representando escola diversa daquela em que esteja regularmente matriculado.

DO CAPITÃO DA EQUIPE E DO PROFESSOR RESPONSÁVEL

Art. 17. Cada equipe deverá indicar, no ato do Credenciamento, um estudante para a função de Capitão e um Professor Responsável.

§ 1º O Capitão e o Professor Responsável serão os representantes oficiais da equipe perante a Comissão Organizadora.

§ 2º Caberá exclusivamente ao Capitão ou ao Professor Responsável apresentar pedidos de esclarecimento, comunicar ocorrências e formular questionamentos sobre a execução das provas.

§ 3º O Capitão e o Professor Responsável deverão utilizar identificação visual de fácil visualização fornecida pela organização durante a competição.

§ 4º Não serão admitidas manifestações de outros integrantes da equipe perante a Comissão Organizadora/Julgadora durante o evento, sujeitando a equipe às seguintes sanções:

- a) advertência verbal na primeira ocorrência;
- b) penalidade de descrédito com a perda de 0,5 (zero vírgula cinco) ponto em caso de reincidência.

DA INSCRIÇÃO E CREDENCIAMENTO

Art. 18. As inscrições ocorrerão nos dias **06 e 07 de agosto de 2026, até as 23h59**, via endereço eletrônico disponibilizado neste edital.

§1º As inscrições são gratuitas, por meio do endereço eletrônico

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSen6YCyg0WWRBji9IaHa3DGVZCurXHCQsS32jaIOeSxLfxQw/viewform?usp=header>

§2º O diretor, adjunto, coordenador ou professor responsável poderá inscrever a escola, preenchendo as informações e aceitando as normas vigentes.

Art. 19. No ato da inscrição, a escola deverá apresentar:

I – Ofício assinado pela direção ou chefia imediata, autorizando o uso do nome da unidade e atestando a matrícula regular dos estudantes participantes;

II – Lista nominal dos estudantes;

III – Lista nominal dos professores/acompanhantes responsáveis.

Parágrafo único. Encerrado o prazo, não haverá inclusão de participantes, salvo casos excepcionais autorizados pela Comissão Organizadora antes do início das competições.

Art. 20. No ato do credenciamento, serão entregues as identificações dos competidores ao professor responsável, que ficará encarregado da distribuição para a equipe.

§1º No ato de credenciamento, oportunidade que a escola deverá, obrigatoriamente:

- a) Formalizar os nomes dos candidatos indicados aos títulos de Miss e Mister;
- b) Indicar formalmente o nome do Capitão da equipe;
- c) Responsabilizar-se pela entrega de mídia física (*pen drive*), contendo os arquivos de áudio no respectivo dia do desfile.

§2º Serão entregues 2(dois) braceletes/identificação do capitão por escola.

DA IDENTIFICAÇÃO

Art. 21. Todos os estudantes, professores, acompanhantes e integrantes da organização deverão utilizar, durante toda a programação oficial da Gincana, a identificação fornecida pela Comissão Organizadora.

§1º A identificação será realizada mediante pulseira/crachá ou outro instrumento oficial definido pela organização.

§2º A utilização da identificação será obrigatória para acesso às áreas reservadas às equipes.

§3º A perda, extravio ou utilização indevida da identificação deverá ser imediatamente comunicada à Comissão Organizadora.

§ 4º Todos os estudantes deverão utilizar o uniforme oficial de sua instituição de ensino para fins de identificação, sendo permitida a utilização de acessórios, desde que estes não descaracterizem, modifiquem ou ocultem a identificação original do uniforme.

DAS RESPONSABILIDADES DAS ESCOLAS

Art. 22. Compete às escolas participantes:

- I – selecionar os estudantes que integrarão a equipe;
- II – garantir que todos os participantes atendam às exigências deste Edital;
- III – assegurar a presença do professor responsável durante toda a programação;
- IV – orientar os estudantes quanto às regras da competição;
- V – zelar pela disciplina, segurança e integridade física dos participantes;
- VI – responsabilizar-se pela veracidade das informações prestadas na inscrição;
- VII – incentivar o respeito às normas de convivência, ao patrimônio público e aos princípios do espírito esportivo.

Art. 23. A escola responderá administrativamente por irregularidades praticadas por seus representantes quando decorrerem do descumprimento das disposições deste Edital, sem prejuízo da aplicação das penalidades previstas neste Regulamento.

CAPÍTULO IV

DA PROGRAMAÇÃO OFICIAL E DA EXECUÇÃO DA COMPETIÇÃO

DA PROGRAMAÇÃO OFICIAL

Art. 24. A Gincana Estadual da Juventude será realizada em programação oficial definida pela Comissão Organizadora, em conjunto com a Secretaria de Estado da Juventude (SEJUV) e a Secretaria de Estado da Educação (SEED).

Art. 25. A edição de 2026 será desenvolvida em cronograma oficial, observando, preferencialmente, o seguinte calendário de atividades:

I - 06/08 e 07/08: Período de inscrições das escolas;

II - 10/08: Sorteio público e divulgação oficial da ordem das apresentações;

III - 11/08 e 12/08 (1º e 2º Dias): Competições eliminatórias por grupos, com a participação de até 10 (dez) escolas por dia, acompanhadas do credenciamento presencial diário;

IV - 13/08 (Grande Final): Encontro presencial e competição simultânea entre as 20 (vinte) escolas participantes.

§ 1º O sorteio público a que se refere o inciso II deste artigo ocorrerá presencialmente na sede da SEJUV, às 10h00, com a presença de, no mínimo, 1 (um) representante de cada escola devidamente inscrita.

§ 2º A ordem definida no sorteio público regerá, obrigatoriamente, a sequência de apresentação das escolas durante os dias de competição.

§ 3º O não comparecimento do representante da escola ao sorteio público implicará a perda do direito a qualquer reclamação, recurso ou questionamento posterior, sendo de responsabilidade exclusiva da instituição de ensino ausente a busca por informações sobre a data de sua participação e a respectiva ordem de apresentação e desfile.

§ 4º Do Sistema de Pontuação Acumulada:

a) Fase Classificatória (Dias 1 e 2): Cada tarefa ou prova realizada somará pontos em uma tabela única de classificação, na qual as 10 (dez) escolas do Primeiro Dia e as 10 (dez) escolas do Segundo Dia competirão sob as mesmas regras e modalidades;

b) Abertura do Terceiro Dia: Todas as 20 (vinte) escolas iniciarão a Grande Final carregando o saldo exato de pontos conquistados em suas respectivas etapas eliminatórias;

c) Consolidação Final: Os pontos obtidos nas atividades do Terceiro Dia serão somados ao saldo acumulado anterior, gerando o *ranking* definitivo e auditado para fins de premiação.

§ 6º O Protocolo da Grande Final (13 de agosto) obedecerá estritamente às seguintes fases:

I - Momento 1 (O Desfile): Desfile oficial das delegações de todas as 20 (vinte) escolas competidoras;

II - Momento 2 (Apuração): Período de recesso técnico para consolidação das notas e auditoria da pontuação acumulada pela Comissão Julgadora;

III - Momento 3 (Cerimônia): Entrega de troféus, medalhas e prêmios, acompanhada da leitura do resultado oficial definitivo.

§ 7º A Comissão Organizadora poderá ajustar a distribuição e os horários das atividades entre os dias do evento, bem como a ordem das provas, por razões técnicas, operacionais, climáticas ou de força maior, desde que preservados os princípios da isonomia, da transparência e da regularidade da competição.

DOS HORÁRIOS

Art. 26. Os horários previstos para a realização das atividades observarão, preferencialmente, a seguinte programação diária:

I – Saída das escolas às **13h**;

II – Credenciamento das equipes a partir das **13h30 até as 14h15**;

III – Início das atividades às **14h30**;

IV – Encerramento das atividades às **18h00**.

Parágrafo único. Os horários poderão sofrer alterações mediante comunicação prévia da Comissão Organizadora, quando necessárias ao adequado desenvolvimento da programação.

DA DINÂMICA DA COMPETIÇÃO

Art. 27. A competição será composta por provas culturais, artísticas, recreativas, esportivas, educativas e de responsabilidade social, distribuídas conforme programação definida pela Comissão Organizadora.

Art. 28. As regras específicas, critérios de avaliação, forma de disputa, número de participantes, tempo de duração e sistema de pontuação de cada prova constam do capítulo próprio deste Regulamento.

DAS REGRAS GERAIS DE EXECUÇÃO

Art. 29. Todas as equipes deverão observar rigorosamente o cronograma e o horário de início de cada prova ou atividade.

§1º Fica estabelecida uma **tolerância máxima de 10 (dez) minutos** para que a equipe esteja devidamente posicionada e pronta para o início da atividade, contados a partir da **convocação oficial do Mediador**. O esgotamento deste prazo sem a prontidão da equipe poderá acarretar a **perda de 0,5 (meio) ponto** na pontuação geral (Art. 50, II) ou o **impedimento de participação** na respectiva prova, a critério da Comissão Organizadora.

§2º Nenhuma prova será iniciada sem a autorização expressa da Comissão Organizadora ou do Mediador.

Art. 30. As provas serão conduzidas e fiscalizadas por coordenadores, árbitros, jurados, monitores ou fiscais designados pela Comissão Organizadora.

§1º É obrigatório que todos os participantes acatem prontamente as orientações e decisões dos responsáveis pela execução das atividades.

§2º O descumprimento das normas ou das orientações da equipe técnica sujeitará a escola às seguintes sanções:

I – Advertência formal na primeira ocorrência;

II – Dedução de 0,5 (meio ponto) da pontuação geral da equipe para cada reincidência registrada

Art. 31. Durante toda a programação da Gincana deverão ser observados os princípios do respeito, da cooperação, da ética, da inclusão, da disciplina, do espírito esportivo e da convivência harmoniosa entre as equipes.

Art. 32. A Comissão Organizadora poderá alterar a ordem de realização das provas, suspender temporariamente atividades ou promover ajustes operacionais sempre que houver necessidade decorrente de fatores técnicos, climáticos, estruturais, de segurança ou de interesse da Administração Pública.

Parágrafo único. As alterações de que trata este artigo serão comunicadas às equipes com a maior antecedência possível, não gerando direito à impugnação da programação quando justificadas pelo interesse público ou pela preservação da segurança dos participantes.

DA SEGURANÇA E DA INTEGRIDADE DOS PARTICIPANTES

Art. 33. Todas as atividades deverão ser realizadas em ambiente seguro, sendo vedada a utilização de materiais, equipamentos ou práticas que possam colocar em risco a integridade física dos participantes, da equipe organizadora ou do público.

Art. 34. A Comissão Organizadora poderá interromper, suspender ou cancelar qualquer prova sempre que identificar situação que represente risco à segurança, hipótese em que adotará as medidas necessárias para sua continuidade, substituição ou remarcação.

CAPÍTULO V

DO SISTEMA DE PONTUAÇÃO, DA AVALIAÇÃO E DOS INSTRUMENTOS TÉCNICOS

Art. 35. O sistema de pontuação será **cumulativo** ao fim de cada jornada.

Art. 36. A pontuação máxima totalizável por uma equipe é de **150 pontos**, distribuídos conforme a seguinte tabela técnica:

Nº	Modalidade	Pontuação Máxima
1º	Arrecadação Solidária	20
2º	Desfile das Escolas	20
3º	Caça ao Tesouro	15
4º	Circuito Recreativo	15
5º	Gol a Gol	10
6º	Campo Minado	10
7º	Quiz “Torta na Cara”	30
8º	Miss e Mister	20
X	Prova Surpresa	10
TOTAL		150

CAPÍTULO VI

DAS PROVAS

Art. 37 - PROVA 1 – ARRECADAÇÃO SOLIDÁRIA

Objetivo

Estimular o espírito de solidariedade, cidadania e responsabilidade social entre os participantes, promovendo o apoio a famílias e indivíduos em situação de vulnerabilidade.

Participantes

A prova é de caráter coletivo, permitindo o engajamento e a participação de toda a comunidade escolar vinculada a cada equipe.

Itens aceitos para arrecadação

Alimentos: **1 kg** de alimento não perecível.

Itens não aceitos (implicam em desclassificação do item)

Alimentos perecíveis, com prazo de validade vencido.

Embalagens de alimentos violadas, rasgadas, amassadas ou sem rótulo de identificação.

Logística de entrega e prazos

Data: 10 de agosto de 2026.

Horário: das 08h às 18h (horário local). Não serão aceitas entregas fora deste intervalo.

Local: Secretaria de juventude (SEJUV). Rua Beira Rio, nº 464, Santa Inês.

CrITÉRIOS de conferência e validação

A apuração será realizada pela SEJUV e SEED no ato da entrega.

Após a conferência, será lavrada uma ata de entrega e pesagem, que deverá ser assinada obrigatoriamente por representante da equipe/escola e pelos fiscais da SEJUV. Não serão aceitas reclamações posteriores à assinatura da ata.

Sistema de pontuação

Conversão: cada 10 kg de itens válidos arrecadados equivalem a 1 (um) ponto.

Teto de pontuação: cada equipe poderá acumular o máximo de 20 (vinte) pontos nesta prova, independentemente se o volume total arrecadado ultrapassar o peso equivalente ao limite máximo.

Destinação dos materiais

A totalidade dos itens arrecadados será destinada e distribuída exclusivamente para famílias em vulnerabilidade.

Art. 38 - PROVA 2 – DESFILE DAS ESCOLAS

Objetivo

Promover a identidade institucional das escolas, estimulando criatividade, organização, integração e espírito de equipe.

Participantes

Até 40 estudantes, apresentação por ordem do sorteio realizado no dia 10/08/2026.

Tempo

Até 3 minutos.

CrITÉRIOS e Pontuação

CrITÉrio	Pontuação
Organização da Escolas	5 pontos
Criatividade	4 pontos
Animação	5 pontos
Grito de guerra	6 pontos
TOTAL	20 pontos

Penalidades

- atraso;
- ultrapassar o tempo;
- conduta inadequada.

Art. 39 - PROVA 3 – CAÇA AO TESOURO

Tema e Objetivos

Tema: "Juventudes que Transformam: Explorando a Expofeira"

Objetivo Geral: Estimular o raciocínio lógico, a cooperação mútua, a observação atenta, a comunicação assertiva e a agilidade física entre os participantes.

Formação das Equipes

Cada equipe deve ser composta por até 06 (seis) estudantes.

Regra de Unidade: Os integrantes devem permanecer juntos durante todo o percurso. O fiscal de pista só validará a resposta e entregará a próxima pista se todos os membros da equipe estiverem presentes no local.

Tempo de Duração

O tempo limite regulamentar para a conclusão de toda a prova é de **20 (vinte) minutos**.

Dinâmica do Jogo (Funcionamento)

Início: Cada equipe receberá exclusivamente a primeira pista na linha de largada.

Validação: Ao decifrar a pista e encontrar o ponto correto, o fiscal do local irá:

- I. Verificar e validar a resposta da equipe.
- II. Carimbar o mapa oficial do grupo, comprovando a passagem.
- III. Entregar a pista seguinte.

É terminantemente proibido o fornecimento de dicas por parte de fiscais ou organizadores. Caso a equipe erre o local, deverá continuar procurando por conta própria.

Pontuação e Bonificação

A equipe que concluir todas as etapas da prova em primeiro lugar receberá **15 (quinze) pontos**.

Bônus de Conclusão: Todas as demais equipes que concluírem o circuito completo dentro do tempo limite de 20 minutos receberão **10 (dez) pontos** de bonificação por participação.

Equipes que finalizarem o circuito após os 20 minutos regulamentares **não** receberão nenhuma pontuação.

CrITÉRIOS de Classificação e Desempate

A classificação final das equipes seguirá a ordem de critérios abaixo:

Cumprimento integral de todas as pistas na ordem exata estabelecida;

Menor tempo total de execução cronometrado.

Penalidades e Desclassificação

Será desclassificada imediatamente a equipe que:

- I. Descumprir as orientações ou desrespeitar os fiscais de pista.
- II. Destruir, ocultar ou depredar as pistas, sinalizações e ambientes da Expofeira.

Art. 40 - PROVA 4 – CIRCUITO RECREATIVO

Do Objetivo

Estimular a cooperação mútua, o desenvolvimento da coordenação motora ampla, a agilidade física e o planejamento estratégico em equipe.

Da Participação

Cada escola participará com uma equipe única composta por exatamente **5 (cinco) estudantes**, os quais serão distribuídos entre as estações que compõem o circuito, conforme detalhado abaixo..

Dos Critérios de Avaliação e Pontuação

A prova será exclusivamente cronometrada de forma individualizada para cada escola.

Classificação: Vencerá a escola que concluir todo o circuito no **menor tempo**.

Pontuação: A equipe vencedora acumulará **15 (quinze) pontos** na classificação geral da gincana.

Da Estrutura das Estações e Dinâmica do Circuito

O cronômetro será iniciado com a largada da primeira estação e interrompido apenas quando o último atleta da última estação cruzar a linha de chegada. O circuito é sequencial e obrigatório, composto pelas seguintes etapas:

Estação 1 – Corrida de Saco (02 participantes):

- a) Dois estudantes realizarão um percurso total de 15 (quinze) metros em formato de revezamento.
- b) O primeiro estudante percorre o trajeto dentro do saco e, ao cruzar a linha de transição, passa o saco ao segundo estudante, que realizará o trajeto de retorno para liberar a próxima estação.

Estação 2 – Ovo Cozido na colher (02 participantes):

- a) Dois estudantes realizarão o transporte de um ovo cozido, equilibrado sobre uma colher segurada exclusivamente com uma das mãos, até o ponto determinado, só poderá avançar para próxima estação quando a dupla chegar na linha de chegada.
- b) **Penalidade específica:** Caso o ovo caia da colher, o competidor da vez deverá recolher o objeto e reiniciar o trajeto do início desta estação.

Estação 3 – Completando o Círculo (01 participante):

- a) Um único estudante deverá transportar, individualmente, copos plásticos posicionados em linha até o interior de um círculo demarcado (bambolê).
- b) O transporte deve ser feito rigorosamente de **1 (um) copo por vez**. O participante não poderá carregar múltiplos copos simultaneamente sob pena de paralisação pela fiscalização.

Das Penalidades Gerais

O descumprimento de qualquer regra específica de execução de uma estação obrigará o competidor (ou a dupla) a **reiniciar imediatamente aquela estação específica**, não sendo permitida a progressão para a etapa seguinte até que a atividade seja validada pelo fiscal de prova.

O uso de interferência física externa (professores, torcida ou colegas fora da prova ajudando com as provas) implicará no acréscimo automático de **10 (dez) segundos de punição** ao tempo final da equipe.

Art. 41 - PROVA 5 – GOL A GOL

Objetivo: Desenvolver a coordenação motora, precisão de movimentos e reflexo em ambiente de competição esportiva recreativa.

Participantes: 02 (dois) estudantes por escola.

Formato da Disputa: Os competidores formarão duas colunas opostas em área delimitada. O objetivo consiste em fazer a bola passar por entre as pernas do adversário.

Críticos de Eliminação: O competidor que sofrer o "gol" (bola passar por entre as pernas) será eliminado. A disputa seguirá o sistema eliminatório simples ("mata-mata") até a definição do vencedor.

Pontuação: A escola do competidor que consagrar-se vencedor do sistema eliminatório receberá 10 (dez) pontos.

Penalidades: O uso de força excessiva, conduta antidesportiva, agressão verbal ou física contra o adversário ou arbitragem, impedir a bola passar por baixo da perna de forma intencional implicará em desclassificação imediata do atleta.

Art. 42 - PROVA 6 – CAMPO MINADO

Objetivo: Estimular a tomada de decisão sob pressão através de dinâmica de sorte e intuição.

Participantes: 05 (cinco) estudante representante por escola.

Dinâmica da Prova: Os competidores participarão de uma disputa eliminatória consecutiva utilizando garrafas sensoriais. A cada rodada, o participante da vez acionará uma garrafa do circuito no qual a cor apresentada na garrafa deverá ser eliminada.

Críticos de Eliminação: O participante que acionar a garrafa e revelar a cor que estará no recipiente. A competição seguirá o fluxo de rodadas até restar apenas 01 (um) vencedor.

Pontuação: O estudante que vencer a última rodada eliminatória garantirá 10 (dez) pontos para a sua respectiva escola.

Penalidades: Agir de má-fé, danificar as garrafas ou tentar olhar o conteúdo/cor de forma antecipada resultará em eliminação direta do aluno.

Art. 43- PROVA 7 – QUIZ “TORTA NA CARA”

Do Objetivo

Estimular o domínio de conhecimentos gerais, a agilidade do raciocínio e o espírito de cooperação e trabalho em equipe entre os estudantes.

Da Participação e Formação das Equipes

Cada escola terá uma equipe composta por exatamente **10 (dez) estudantes**.

A prova será dividida em duas fases, e cada estudante poderá ter **apenas 1 (uma) participação ativa** ao longo de toda a prova, sendo vedada a repetição de competidores em rodadas distintas.

Da Dinâmica da Competição

Fase I: Seletiva e Chaveamento (Sem Pontuação de Classificação)

Para a Fase Seletiva, cada escola indicará **5 (cinco) estudantes** de sua equipe para responderem a um bloco de **5 (cinco) perguntas**. Os conteúdos desta fase abrangerão temas de conhecimentos rápidos: capitais geográficas, plurais, coletivos e gentílicos. O critério de classificação para a fase seguinte será o **número de acertos**.

Critério de Desempate: Em caso de igualdade no número de acertos entre duas ou mais escolas, o critério de desempate será o **menor tempo totalizado** para as respostas.

As escolas eliminadas nesta Fase Seletiva **não** avançam para o chaveamento do "Torta na Cara", recebendo individualmente **5 (cinco) pontos fixos por participação**.

Fase II: O Torneio "Torta na Cara" (Chaveamento)

As escolas classificadas serão organizadas em um cronograma de chaveamento com o limite de **8 (oito) escolas por dia**.

Os confrontos diretos ocorrerão no formato "1 contra 1" (estudante contra estudante), utilizando os 5 (cinco) componentes restantes da equipe que não jogaram a Fase I.

Cada estudante terá o tempo limite de **10 (dez) segundos** para responder à pergunta formulada pelo mediador, contados a partir da autorização do cronometrista e posteriormente após ser o primeiro a apertar o botão de resposta.

Os conteúdos desta fase abrangerão temas de conhecimentos gerais, geografia, história, português (gramática e literatura), cultura regional (Amapá) e nacional, atualidades e ciências.

Dos Critérios de Avaliação e Pontuação

A validação dos pontos de cada confronto da Fase II observará cumulativamente:

- a) A exatidão da resposta apresentada;
- b) O estrito cumprimento do tempo limite de 10 segundos para resposta;
- c) O respeito integral às regras de postura e acionamento dos botões/pulsadores.

De modo a valorizar o desempenho integral e evitar prejuízos às escolas eliminadas nos confrontos, a pontuação oficial da prova será distribuída de forma progressiva:

Colocação / Fase Atingida	Pontuação Atribuída
Campeã (1º Lugar)	30 pontos
Vice-Campeã (2º Lugar)	25 pontos
Semifinalistas	20 pontos
Demais	10 pontos (Participação)

Das Infrações e Penalidades

Será aplicada a penalidade de perda da vez de resposta, com direito a repasse da pergunta à equipe adversária, nos seguintes casos:

- a) Manifestação ou resposta emitida após o esgotamento dos 10 segundos regulamentares;

b) Auxílio Externo: Intervenção verbal, gestual ou por qualquer outro meio vinda da torcida, professores ou colegas de equipe;

c) Conduta Antidesportiva: Ofensas verbais, provocações, simulações ou desrespeito aos adversários e à banca examinadora.

Casos graves de conduta antidesportiva ou reincidência de auxílio externo deliberado poderão resultar na desclassificação sumária da escola na prova, por decisão soberana da Comissão Julgadora.

Art. 44 - PROVA 8 – CONCURSO MISS E MISTER JUVENTUDE

Objetivo

O Concurso Miss e Mister Juventude tem por objetivo valorizar o protagonismo juvenil, a criatividade, a expressão artística, a desenvoltura e a identidade cultural dos estudantes, incentivando a autoestima, o respeito à diversidade, e a representação positiva da comunidade escolar.

Participantes

I – Cada escola poderá inscrever 01 (uma) dupla composta por 01 (uma) candidata à categoria Miss Juventude e 01 (um) candidato à categoria Mister Juventude.

II – Os participantes deverão estar regularmente matriculados na escola que representam e devidamente credenciados.

III – A substituição de candidatos somente será admitida até o encerramento do credenciamento.

Tempo de Apresentação

I – Cada escola terá até **05 (cinco) minutos** para realizar sua apresentação.

II – O tempo compreenderá a entrada, apresentação, performance e saída dos participantes.

III – O controle do tempo será realizado pela Comissão Organizadora.

IV – O tempo excedente poderá acarretar desconto de até **01 (um) ponto** na nota final.

Formato da Apresentação

I – A apresentação deverá ser realizada conjuntamente pela dupla representante da escola.

II – Será permitida a utilização de manifestações culturais e artísticas, tais como:

a) dança;

b) performance artística;

c) outras manifestações compatíveis com os objetivos da competição.

III – A apresentação deverá observar o tema oficial da Gincana Estadual da Juventude.

IV - Não serão toleradas apresentações, trilhas sonoras, coreografias ou gestos que apresentem conotação sexual, teor difamatório ou conteúdo obsceno.

Critérios de Avaliação

A Comissão Julgadora atribuirá notas de acordo com os seguintes critérios:

Critério	Pontuação Máxima
Criatividade e originalidade da apresentação	5 pontos
Desenvoltura, comunicação e expressão corporal	5 pontos
Representatividade do tema e valorização da cultura local	3 pontos

Figurino, caracterização e composição cênica	4 pontos
Interação com o público e presença de palco	3 pontos
TOTAL	20 PONTOS

Pontuação

I – A nota final corresponderá à soma das notas atribuídas pela Comissão Julgadora, observado o limite máximo de **20 (vinte) pontos**.

II – A pontuação obtida será computada para a classificação geral da escola.

Penalidades

Poderão acarretar advertência, perda de pontuação ou desclassificação da prova, conforme decisão da Comissão Organizadora:

I – descumprimento do tempo máximo de apresentação;

II – utilização de linguagem ofensiva, discriminatória ou incompatível com os objetivos educacionais da Gincana;

III – apresentação de conteúdo que incentive violência, preconceito, discriminação, consumo de álcool, drogas ou qualquer conduta ilícita;

IV – utilização de materiais, equipamentos ou efeitos que coloquem em risco a segurança dos participantes ou do público;

V – desrespeito à Comissão Organizadora, à Comissão Julgadora, às demais equipes ou ao público presente;

VI – qualquer conduta que comprometa a ordem, a segurança ou a finalidade educativa da competição.

Art. 45 - PROVA X – PROVA SURPRESA

Objetivo: Testar a prontidão, organização prévia e agilidade das equipes participantes.

Participantes: Poderão participar todos os integrantes da comitiva da escola presentes no local.

Dinâmica da Prova:

I. Preparação: Cada escola deverá levar ao local do evento uma caixa fechada contendo objetos diversos, selecionados previamente pela própria equipe.

II. Execução: Os objetos devem estar misturados (embaralhados) e soltos dentro do recipiente, sendo proibido colá-los ou fixá-los nas paredes ou no fundo da caixa.

III. Comando: Durante a gincana, o mediador solicitará um objeto específico de surpresa

Tempo: A equipe terá o prazo máximo de até 30 (trinta) segundos para localizar e entregar o objeto solicitado.

Critérios de Validação:

a) Somente 01 (um) representante/ por equipe poderá realizar a entrega física do objeto ao mediador.

b) O objeto deve ser retirado exclusivamente da caixa oficial da prova.

Pontuação: Cada objeto correto entregue dentro do tempo e das normas estabelecidas valerá **1 (um) ponto**. A pontuação máxima permitida nesta prova é de **10 (dez) pontos**.

Penalidades e Proibições:

- a) A caixa deverá permanecer fechada e em seu formato original, só podendo ser aberta após a autorização expressa do mediador.
- b) É terminantemente proibido retirar objetos de mochilas, bolsos, vestimentas ou de qualquer outro local externo à caixa oficial. O descumprimento resultará na anulação do ponto da rodada.
- c) É estritamente vedado armazenar na caixa objetos cortantes, perfurantes, inflamáveis ou que ofereçam qualquer risco à integridade física dos presentes. A identificação de itens perigosos gerará a **desclassificação imediata** da equipe nesta prova.

CAPÍTULO VII

DAS REGRAS GERAIS DE CONDUTA

Art. 46. Durante toda a realização da Gincana Estadual da Juventude, as equipes, torcidas e colaboradores devem pautar sua conduta pelos princípios do **respeito mútuo, cooperação, ética, inclusão** e pela preservação do patrimônio público.

Art. 47. É terminantemente proibido:

- a) o uso de linguagem ofensiva, gestos obscenos ou qualquer conteúdo que incentive a violência ou a discriminação.
- b) qualquer modalidade de manifestação, propaganda ou posicionamento de cunho político-partidário por parte dos candidatos.

Parágrafo único. O descumprimento deste artigo sujeitará os infratores e suas respectivas equipes à desclassificação imediata da prova ou do evento, conforme a gravidade avaliada pela Comissão Organizadora e Julgadora.

CAPÍTULO VIII

DAS PENALIDADES E DESCLASSIFICAÇÃO

Art. 48. O descumprimento das normas estabelecidas neste Edital sujeitará a equipe às penalidades previstas neste capítulo, aplicadas de forma proporcional à gravidade da infração.

Art. 49. A **Advertência Formal** será aplicada pela Comissão Organizadora na primeira ocorrência de descumprimento de normas leves ou orientações técnicas da equipe de apoio.

Art. 50. A penalidade de **Perda de Pontos (dedução de 0,5 ponto na pontuação geral)** será aplicada nas seguintes hipóteses:

- I** – Reincidência em infrações anteriormente advertidas;
- II** – Atraso injustificado para o início das provas que prejudique o cronograma oficial;
- III** – Prática de conduta antidesportiva ou comportamento incompatível com o espírito da competição;
- IV** – Manifestações indevidas de integrantes da equipe perante a organização (exceto Capitão ou Professor Responsável).

Art. 51. A **Desclassificação da Equipe** ocorrerá, sem prejuízo de medidas legais, nas seguintes situações graves:

- I – Fraude:** Prática ou tentativa de fraude em qualquer etapa;
- II – Irregularidade Cadastral:** Substituição irregular de participantes ou uso de estudantes não credenciados ou não matriculados;

III – Ofensa Grave: Desrespeito ou agressão verbal dirigida às Comissões, equipes de apoio ou ao público;

IV – Violência e Insegurança: Atos de vandalismo, agressão física, uso de substâncias ilícitas ou porte de materiais perigosos (pirotécnicos, inflamáveis ou cortantes);

V – Intolerância e Racismo: Prática de racismo, injúria racial, ou qualquer ato de discriminação motivado por raça, cor, etnia, religião, deficiência, identidade de gênero ou orientação sexual;

VI – Abandono: Retirada definitiva da equipe antes da conclusão de todas as provas previstas, implicando na perda de qualquer direito a premiação.

Art. 52. A aplicação das penalidades é de competência exclusiva da **Comissão Julgadora**. As penalidade serão aplicada após o devido **registro formal** garantindo a transparência do processo.

CAPÍTULO IX DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Art. 53. Na ocorrência de empate na pontuação final acumulada entre duas ou mais unidades escolares, a classificação definitiva será estabelecida observando-se, sucessivamente, a **maior pontuação obtida** nas seguintes provas e condições:

I – Arrecadação Solidária: Pelo critério de maior arrecadação;

II – Desfile das Escolas: Pela organização da delegação e identidade institucional;

III – Quiz "Torta na Cara": Pela avaliação de conhecimentos gerais e agilidade mental;

IV – Circuito Recreativo: Pelo desempenho em cooperação e coordenação motora;

V – Sorteio Público: A ser realizado pela Comissão Organizadora em ato público um sorteio das escolas, caso o empate persista após a aplicação de todos os critérios anteriores.

Parágrafo único. Exclusivamente para o concurso de **Miss e Mister**, ocorrendo empate na pontuação final entre dois ou mais candidatos, o desempate ocorrerá por meio de uma rodada de **perguntas sobre conhecimentos regionais**, cuja avaliação pela banca examinadora observará, rigorosamente, os seguintes critérios: **a) Segurança na resposta:** Domínio do conteúdo demonstrado pelo candidato ao responder; **b) Coerência na fala:** Clareza, coesão, lógica e estruturação do discurso; **c) Desenvoltura:** Postura, oratória, expressividade e capacidade de comunicação com o público e o júri.

CAPÍTULO X DA PREMIAÇÃO

Art. 54. As premiações da Gincana Estadual da Juventude 2026 serão entregues exclusivamente durante a cerimônia oficial de encerramento, a ser realizada no dia **13 de agosto de 2026**, último dia da programação oficial.

Art. 55. A premiação coletiva será definida pela classificação geral das escolas, baseada na consolidação final da pontuação acumulada.

DAS PREMIAÇÕES COLETIVAS E CLASSIFICAÇÃO GERAL

Art. 56. As unidades escolares classificadas do 1º ao 3º lugar, bem como as demais participantes, farão jus aos seguintes prêmios:

I – 1º Lugar (Escola Campeã): Troféu, medalhas para todos os integrantes da equipe, 01 (um) notebook e 01 (um) **Kit Multimídia Escolar Master**, composto por: 01 impressora, 01 projetor multimídia, 01 caixa de som amplificada, 02 microfones sem fio e 70 fones de ouvido sem fio.

II – 2º Lugar: Troféu, medalhas para todos os integrantes da equipe, 01 (um) notebook e 01 (um) **Kit Multimídia Escolar Avançado**, composto por: 01 caixa de som amplificada, 02 microfones sem fio e 70 fones de ouvido sem fio.

III – 3º Lugar: Troféu, medalhas para todos os integrantes da equipe, 01 (um) notebook e 01 (um) **Kit Multimídia Escolar Básico**, composto por: 01 projetor multimídia e 70 fones de ouvido sem fio.

IV – Demais Escolas Participantes: 01 (um) notebook e 01 (um) projetor multimídia para cada instituição.

DAS PREMIAÇÕES INDIVIDUAIS (Categorias Miss e Mister)

Art. 57. Além da pontuação para a equipe, os vencedores das categorias individuais de protagonismo juvenil receberão as seguintes premiações:

I – Vencedora da Categoria Miss Juventude: 01 (um) smartphone Apple iPhone e 01 (uma) faixa personalizada de cortejo.

II – Vencedor da Categoria Mister Juventude: 01 (um) smartphone Apple iPhone e 01 (uma) faixa personalizada de cortejo.

CAPÍTULO XI

DA LOGÍSTICA E DA INFRAESTRUTURA

Art. 58. Para a viabilização da Gincana Estadual da Juventude 2026, o Governo do Estado do Amapá garantirá aos participantes credenciados o suporte logístico e a infraestrutura necessária, compreendendo:

I – Transporte: Locação de ônibus de padrão rodoviário para o traslado de todas as escolas participantes de suas respectivas unidades até o local do evento e retorno.

II – Hidratação: Fornecimento contínuo de água mineral sem gás para todos os integrantes das equipes durante todo o período de realização da programação oficial.

III – Alimentação: Fornecimento de um "**Kit Lanche**" individual diário por participante;

IV – Atendimento de Saúde: Disponibilização de equipe de pronto-socorro para suporte e atendimento de primeiros socorros durante as atividades, caso necessário.

Art. 59. A organização do evento assegurará, ainda, a infraestrutura de sonorização, banheiros químicos e controle de acesso para garantir a segurança e o conforto das delegações.

CAPÍTULO XII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 60. A inscrição da escola e a participação de seus representantes implicam o **conhecimento e a aceitação integral** de todas as normas e condições estabelecidas neste Edital.

Art. 61. A Comissão Organizadora poderá expedir **normas e orientações complementares** sempre que necessário para garantir a boa execução, a transparência e a lisura da competição.

Art. 62. O resultado final da Gincana será **homologado conjuntamente** pela Secretaria de Estado da Juventude (SEJUV) e pela Secretaria de Estado da Educação (SEED) após a conclusão dos trabalhos dos jurados.

Art. 63. A SEJUV, a SEED e as Comissões Organizadora e Julgadora **não se responsabilizam por objetos pessoais** eventualmente perdidos, extraviados ou danificados durante a realização do evento.

Art. 64. A participação no evento implica na **autorização gratuita de uso de imagem, voz e nome** dos participantes para fins exclusivamente institucionais, educativos e de divulgação das ações do Governo do Estado do Amapá, sendo vedada qualquer utilização comercial.

Art. 65. O tratamento de dados pessoais coletados observará rigorosamente a **Lei Geral de Proteção de Dados (Lei Federal nº 13.709/2018 – LGPD)**, limitando-se aos fins de organização, execução e prestação de contas da gincana.

Art. 66. Os **casos omissos** ou situações não previstas neste Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Art. 67. Este Edital entra em vigor na data de sua **publicação oficial** no portal da SEJUV.