

Gincana 57 Anos de História Escola Souza Cruz

2026

REGULAMENTO

1.0 - Da Promoção e dos Objetivos:

1.1.: A Escola Estadual de Educação Básica Comendador Albino Souza Cruz, promoverá nos dias 23 e 24 de outubro de 2026, a Gincana 57 Anos de História Escola Souza Cruz, no município de Rolante/RS, com os seguintes objetivos:

1.1.1.: Promover a integração e a socialização da comunidade escolar, através de atividades culturais, desportivas, artísticas, raciocínio, sociais e educacionais para o fortalecimento dos valores e a importância da escola.

1.1.2.: Criar um espaço de aprendizagem ativa, onde os alunos deixam de ser apenas espectadores e passam a ser protagonistas, promovendo uma competição alegre, e saudável.

1.1.3.: Estimular o trabalho em equipe, a cooperação e o respeito às diferenças.

1.1.4.: Estimular o raciocínio, a criatividade e a resolução de problemas.

1.1.5.: Incentivar a atividade física e hábitos saudáveis de forma lúdica e divertida.

1.1.6.: Incentivar a descoberta de novos talentos, como também as manifestações artísticas e culturais na escola.

1.1.7.: Desenvolver valores como ética, solidariedade e senso de cidadania na formação cidadã.

2.0 – A Gincana:

2.1.: A Gincana 57 Anos de História Escola Souza Cruz terá atividades durante todo o ano de 2026, culminando com o intensivo de tarefas nos dias 23 e 24 de outubro de 2026, no município de Rolante/RS.

2.2.: Para a realização desta gincana, a Escola Estadual de Educação Básica Comendador Albino Souza Cruz, denominada de contratante, transfere a organização da gincana para a Blackout – Gincanas e Eventos, de Taquara/RS, denominada de contratada.

2.3.: A Blackout estabelecerá sua sede durante a gincana em local a ser definido e informado no site oficial da Blackout, o qual será denominado de QG Central. O seu acesso durante o período da gincana ficará sob controle exclusivo da Blackout.

2.4.: O site oficial da Blackout encontra-se no endereço www.equipeblackout.com.

2.4.1.: O site é o principal canal de comunicação entre a organizadora e as equipes participantes. Desta forma cabe às equipes monitorá-lo constantemente;

2.4.2.: A Blackout poderá fazer o uso de seu e-mail oficial, blackout.gincanas@gmail.com, grupo oficial da Gincana no WhatsApp, e mídias sociais da Blackout para repassar instruções às equipes, como também, informações, alteração de tarefas ou quaisquer outros itens que se julguem necessário.

2.5.: O horário oficial da gincana encontra-se no site <https://www.horariodebrasil.org/>.

3.0 – Das Inscrições, das Equipes, e dos Participantes:

3.1.: As equipes participantes da Gincana 57 Anos de História Escola Souza Cruz, deverão se inscrever em uma única categoria, a de concorrentes. As equipes serão constituídas por alunos regularmente matriculados na escola no ano de 2026, professores, familiares, ex-alunos e convidados.

3.2.: A equipe que desejar participar da gincana deverá preencher a Ficha de Inscrição - parte I, conforme modelo disponível no site da Blackout, e enviar para o email blackout.gincanas@gmail.com até o dia 25 de março de 2026.

3.2.1.: A equipe deverá realizar o pagamento da taxa de inscrição no valor de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais) diretamente a Direção da escola até o dia 31 de março de 2026.

3.3.: A equipe deverá nomear dentre seus integrantes cinco líderes (um aluno do 1º ano, um aluno do 2º ano, um aluno do 3º ano, e dois alunos do ano - série - a livre escolha da equipe), estes obrigatoriamente devem ser alunos do **ensino médio** da Escola Estadual de Educação Básica Comendador Albino Souza Cruz no ano de 2026.

3.3.1.: Em caso da necessidade de substituição de algum dos líderes, a equipe deverá solicitar por e-mail junto a Blackout, a qual avaliará o pedido.

3.4.: Cada equipe deve ser composta por:

- No mínimo 35 alunos;
- No mínimo 2 a 10 pais/mães/responsáveis;
- Até 5 funcionários/professores da escola;
- Até 7 ex-alunos formados no terceiro ano do ensino médio de qualquer ano na Escola Souza Cruz;
- Até 15 formandos da terceira série do ensino médio de 2025 da Escola Souza Cruz - não contabilizados

no máximo de “7 ex-alunos de qualquer ano”;

- Ex-professores, diretores e funcionários da Escola Souza Cruz;

- Até três pessoas designadas como APOIO TÉCNICO. As quais não poderão cumprir tarefas, apenas auxiliar a equipe no cumprimento, organização e planejamento de tarefas e demais funções da gincana.

3.4.1.: É obrigatório que no mínimo dez alunos integrantes da equipe estejam com a contribuição em situação regular com o CPM da escola até o dia 15 de outubro de 2026.

3.4.2.: Para contribuir com os custos do evento, cada equipe inscrita deverá realizar a comercialização de no mínimo 100 (cem) pizzas durante toda a campanha, que irá transcorrer durante todo o ano.

3.5.: Para a inscrição de cada equipe será exigido:

A) Nome e cor da equipe.

B) Nome completo, turma e contato dos cinco líderes.

C) Telefone e WhatsApp de contato, e e-mail oficial da equipe;

3.6.: A Ficha de Inscrição – parte I deverá ser enviada digitada, preenchida, escaneada ou fotografada, para o e-mail blackout.gincanas@gmail.com, no formato .doc ou PDF, **ATÉ às 23h59 do dia 25/03/2026**.

3.6.1.: A equipe deve enviar uma Ficha em PDF (Ficha de Inscrição - parte II), de modelo a livre escolha da equipe, para o e-mail blackout.gincanas@gmail.com contendo o nome completo, e turma de todos os seus integrantes que sejam alunos; Além do nome completo dos demais integrantes, assim como no mínimo o nome da equipe, nome dos professores, e o nome dos líderes, SEMPRE que solicitado pela Blackout, estando sujeita a penalização em caso de descumprimento.

3.6.2.: A partir do dia 10/10/2026 não será permitida quaisquer alterações no quadro de integrantes da equipe.

3.7.: Não serão aceitas inscrições de equipes com nomes que atentem à moral e aos bons costumes, ou que sejam formados por siglas políticas ou religiosas.

3.8.: O limite mínimo de integrantes inscritos para a validação da inscrição é de 35 (trinta e cinco) alunos por equipe, e demais solicitações expostas no item 3.4 deste Regulamento.

3.8.1.: Somente poderão participar da Gincana os alunos com no mínimo de 75% de frequência das aulas.

3.9.: A equipe deve dispor de no mínimo dois professores da escola durante o intensivo de tarefas, os quais devem acompanhar a equipe durante toda a gincana, prezando pela segurança, e bom andamento do evento.

3.10.: Na simples participação no evento (direta ou indiretamente), os participantes estarão de acordo em ter o uso da sua imagem utilizado em todo e qualquer material de divulgação da Contratante e da Blackout.

3.11.: A participação das equipes na presente gincana possui caráter exclusivamente recreativo, cultural e competitivo, não configurando, em nenhuma hipótese, relação de consumo entre as equipes, agremiações, e seus participantes e a organização do evento (Blackout). Por isso, as equipes inscritas são consideradas meras competidoras, não se enquadrando nos conceitos de consumidor ou fornecedor, nos termos do Código de Defesa do Consumidor.

Dessa forma, a organização do evento não presta serviços ou fornece produtos às equipes participantes com finalidade comercial, inexistindo vínculo jurídico de natureza consumerista, afastando-se, por conseguinte, a aplicação das normas previstas no referido diploma legal.

4.0.: Dos Veículos:

4.1.: A responsabilidade civil pelo veículo, utilizado pela equipe e seus participantes, ou qualquer dano que o mesmo venha a provocar a si ou a terceiros, multas e outras punições será de responsabilidade do proprietário, estando a Escola Estadual de Educação Básica Comendador Albino Souza Cruz, e a Blackout isentas de qualquer responsabilidade.

5.0 – Dos QGs:

5.1.: No dia 23 de outubro, a partir das 17:00 horas, a escola estará aberta para os participantes da gincana e haverá a liberação de salas para cada equipe, previamente sorteadas, nas quais deverá ser montado, estruturado e decorado o seu QG, sob sua inteira responsabilidade.

5.2.: A partir das 18:00 horas do dia 23 de outubro, até o fim da divulgação de tarefas, a gincana ocorrerá exclusivamente nas dependências da Escola Estadual de Educação Básica Comendador Albino Souza Cruz (exceto casos que a Blackout julgar necessário), e a entrada e saída dos participantes obedecerá aos critérios determinados pela direção da escola.

5.3.: A posse ou ingestão de bebidas alcoólicas ou de qualquer outra droga ilícita no QG acarretará na desclassificação da equipe flagrada, conforme normas da escola.

5.3.1.: Caso algum integrante apresente sintomas de consumo alcoólico ou de qualquer droga ilícita, a equipe a qual o mesmo está inscrito, poderá ser punido em pontos ou na desclassificação e exclusão da equipe na Gincana.

5.4.: A Blackout terá pleno acesso ao QG das equipes durante a gincana. Estando no mínimo, um de seus integrantes identificado com o uniforme da Blackout para acesso aos mesmos.

6.0 - Dos Crachás:

6.1.: Cada equipe deverá confeccionar crachás para os seus integrantes, os quais serão utilizados durante a gincana como identificação de cada participante e sua equipe.

6.2.: O tamanho mínimo de cada crachá deverá ser de 10 cm x 15 cm, constando nos mesmos, de um mesmo lado o nome e/ou logo da equipe, o nome do integrante, e o seu número de inscrição, e o nome e/ou logo da equipe organizadora da gincana. Os mesmos devem ser confeccionados utilizando materiais resistentes, sendo a utilização destes obrigatória durante todo o evento.

6.3.: As equipes deverão confeccionar uma credencial exclusiva para os líderes, seguindo as mesmas dimensões e solicitações descritas no item 6.2, porém, com a palavra LÍDER em destaque.

6.4.: A Blackout e a Contratante reservam-se ao direito de vetar a participação de equipes e/ou integrantes, a qualquer momento (antes, ou durante o evento) e sem prévio aviso, caso seja constatado que estes praticaram ou possam vir a praticar algum ato ou manter conduta que:

6.4.1.: Viole as leis e/ou regulamentos federais, estaduais e/ou municipais;

6.4.2.: Contrarie o Regulamento da Gincana;

6.4.3.: Viole os princípios da moral e dos bons costumes;

6.4.4.: Viole as normas da escola e seus regimentos;

6.4.5.: Prejudique a identificação pessoal por uso de máscara, touca ninja ou semelhantes;

6.4.6.: Atrapalhe o bom andamento e execução do evento e suas atividades de qualquer forma.

6.4.7.: Use de má fé.

6.5.: Em caso de penalização, a Blackout informará as equipes em momento oportuno, ou pelo seu site, ou em reunião com os líderes das equipes, ou no grupo oficial da Gincana no WhatsApp.

7.0 – Das Tarefas e Soluções:

7.1.: A Blackout – Gincanas e Eventos poderá fazer uso de diversos meios de comunicação, tanto para divulgar tarefas, como para repassar instruções ou dicas, tais como site, página oficial no Facebook, perfil oficial no Instagram, grupo oficial da Gincana no WhatsApp, entre outros.

7.2.: As tarefas poderão ser divulgadas apenas uma única vez, cabendo às equipes estarem atentas à divulgação das mesmas.

7.3.: O período de divulgação de tarefas será previamente divulgado a todas as equipes através do site oficial www.equipeblackout.com.

7.4.: A pontuação das tarefas irá variar de acordo com o nível de dificuldade das mesmas.

7.5.: Poderão ser necessários diversos recursos técnicos para a resolução das tarefas, cabendo às equipes tê-los à sua disposição.

7.6.: Será adotado o alfabeto de 26 letras para a resolução das tarefas.

7.7.: Será adotado o dicionário eletrônico da Michaelis - Português (Brasil), conforme o link

<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/> como fonte de referência. Contudo, a Blackout não se responsabiliza por eventuais indisponibilidades do mesmo durante a gincana.

7.8.: Nenhuma tarefa será impossível de ser solucionada.

7.9.: Para a apresentação, entrega ou execução de tarefas que exijam a apresentação/fornecimento de documento de identificação, serão aceitos os seguintes documentos, originais e dentro do prazo de validade: RG, CIN (físico ou digital), CNH (físico ou digital), Passaporte e Carteira de Trabalho - CTPS (físico).

7.9.1.: Crianças com até 12 anos incompletos (até o dia anterior a seu aniversário) poderão utilizar cópia da Certidão de Nascimento (original ou autenticada), exceto se a tarefa especificar o contrário.

7.9.2.: Conforme Decreto nº 10.977/2022, o RG é válido até 28/02/2032, sendo assim aceito como válido desde que em bom estado de conservação e visualização dos dados.

7.9.3.: Documentos solicitados em tarefas do setor DIVERSAS, deverão estar dentro do prazo de validade, salvo casos onde conste na tarefa informação contrária a este item.

7.9.4.: Em tarefas do setor DIVERSAS, todas as informações referentes a formato de entrega e documentos solicitados, estarão descritos detalhadamente na tarefa.

7.9.5.: A Blackout, somente irá reter documentos comprobatórios dos participantes, sejam tarefas de cumprimento e/ou lote de entrega, em casos que desconfie da originalidade do documento ou quando houver a necessidade de averiguação de itens e informações para correta pontuação/cumprimento da tarefa.

7.10.: As equipes deverão apresentar e executar apenas o que for solicitado nas tarefas, sob pena de não receberem pontuação referente à mesma.

7.11.: As soluções das tarefas deverão ser apresentadas ou executadas sempre com a presença de no mínimo um líder, o qual, ao final da tarefa, deverá assinar a ficha correspondente à tarefa e/ou lote. Caso não haja a presença de um líder na apresentação e execução de uma tarefa, como também a falta de assinatura na ficha da tarefa, a mesma não será validada pela Blackout e a equipe não receberá a pontuação equivalente à mesma. Salvo o cumprimento de “Tarefas de Rua e Caça Objeto”.

7.11.1.: Em todas as entregas, cumprimentos e apresentações de tarefas, exceto entrega de lotes, as equipes poderão utilizar o seu “cartão coringa”, fornecido pela Blackout, o qual dispensa a presença de líder, salvo disposições que especifiquem o contrário.

7.12.: Caso uma equipe apresente mais de uma solução para a mesma tarefa, ela não receberá a pontuação correspondente. Independente de uma das soluções ser ou não a correta.

7.13.: A entrega das tarefas deverá ocorrer sempre de forma discreta e dentro dos horários de entregas especificados. Não serão aceitas soluções entregues antes ou depois do prazo fixado na tarefa.

7.14.: Cabe às equipes identificar as soluções das tarefas entregues com no mínimo o nome da equipe e o número da tarefa, sob pena de serem desconsideradas por falta destas informações. Recomenda-se que as mesmas sejam entregues e/ou apresentadas em envelopes, caixas ou embalagens que mantenham a integridade do item.

7.14.1.: Os objetos deverão ser sempre originais e devem estar em bom estado de conservação;

7.14.2.: Os objetos poderão ficar retidos com a Blackout pelo tempo que julgar necessário, sendo devolvidos até o final da gincana, desde que a tarefa não especifique o contrário;

7.15.: Algumas tarefas da gincana poderão ser divulgadas em reuniões oficiais com os líderes, pelo site, ou outros meios em data pré-definida. As demais tarefas serão divulgadas no período principal de realização da gincana.

7.16.: Ao final da gincana será realizada uma reunião com os líderes das equipes.

7.17.: Caso necessário, como último recurso, a Blackout poderá anular qualquer tarefa no decorrer da gincana, mesmo que concluída por alguma equipe. Isto poderá ocorrer caso a Blackout julgue ser necessário para manter o bom andamento e desenvolvimento da gincana.

7.18.: Fica estabelecido que, em todo o cumprimento e/ou entrega de tarefas, o horário máximo só será considerado ultrapassado no minuto seguinte.

Exemplo: horário máximo de entrega: 12h00min. O cumprimento/entrega é considerado válido até às 12h00min59seg.

7.19.: A gincana terá tarefas divididas em diversas categorias.

7.20.: As tarefas esportivas terão pontuação fixa. Em caso de empate, as equipes receberão a pontuação equivalente à posição alcançada na prova, sendo que a equipe colocada na posição seguinte receberá pontuação de acordo com sua classificação, independentemente do número de equipes classificadas anteriormente.

Exemplo:

Equipes “A” e “B” empatam com oito acertos cada.

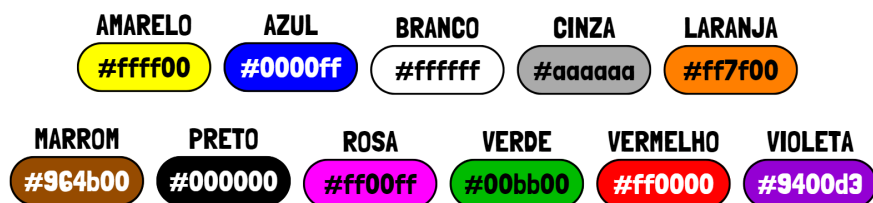
Equipe “C” atinge seis acertos, e a equipe “D” atinge cinco acertos.

Neste caso, as equipes “A” e “B” ficam empatadas na primeira posição; a equipe “C” ocupa a segunda posição, e a equipe “D” ocupa a terceira posição, extinguindo-se a quarta posição nesta tarefa.

7.21.: Em tarefas de cunho quantitativo, que pontuam as equipes por colocação, a equipe só receberá pontuação caso entregue/apresente a quantidade mínima possível para a tarefa. Caso não cumpra o mínimo possível, não receberá nenhuma pontuação pela tarefa, salvo especificações em contrário.

7.22.: Em todas as tarefas artísticas onde houver a necessidade de apresentação de música, sons e/ou danças, é de inteira responsabilidade das equipes a apresentação da música e/ou trilha sonora e/ou efeitos visuais e/ou sonoros, tais como o pen drive, notebook, computador, instrumentos, ou outro meio a ser utilizado pela equipe participante. Salvo tarefas onde conste no texto da tarefa a isenção da apresentação do referido item.

7.23.: A Blackout - Gincanas e Eventos utiliza em suas charadas/tarefas lógicas as seguintes cores: Amarelo, Azul, Branco, Cinza, Laranja, Marrom, Preto, Rosa, Verde, Vermelho e Violeta, salvo exceções.



7.24.: Na planilha de entrega de lote, a equipe deve descrever exatamente o item que está sendo entregue. Exemplo: Dois documentos; Um skate; Uma cuia.

7.25.: Na planilha de entrega de lote e/ou cumprimento de tarefas estilo “desafio charadista”, a equipe deve escrever exatamente a resposta encontrada, sob risco de não receber a pontuação equivalente à tarefa.

Exemplo: Um martelo; Seis apitos amarelos.

7.26.: A caracterização incorreta ou a inexistência desta poderá impedir a equipe no prosseguimento/cumprimento/execução da tarefa, salvo quando especificado o contrário.

8.0 – Recursos:

8.1.: Cada equipe poderá enviar/apresentar um limite máximo de 5 (cinco) recursos para avaliação junto à Blackout, independente do recurso ser deferido ou indeferido.

8.1.1.: Os recursos deverão sempre vir devidamente argumentados e, se possível, com provas. Tratando de provas em foto e/ou vídeo, estas devem ser entregues em um pen drive juntamente ao recurso impresso.

8.1.2.: Não serão aceitas entregas de contra-recurso.

8.2.: Até o dia 22 de outubro de 2026, as solicitações e recursos deverão ser apresentados através do e-mail oficial das equipes e enviadas para o e-mail blackout.gincanas@gmail.com, podendo a Blackout responder através de e-mail, do site, grupo oficial no WhatsApp, ou através de reunião com os líderes de todas as equipes.

8.3.: A partir 23 de outubro de 2026, as solicitações e recursos deverão ser apresentados no QG Central somente por escrito, digitado e impresso em folha A4, e com a assinatura de ao menos um de seus líderes constantes na Ficha de Inscrição da equipe.

8.3.1.: A Blackout responderá todos os recursos em reunião com os representantes de todas as equipes ao final da gincana ou, excepcionalmente, em momento anterior a seu critério, podendo utilizar-se de seu e-mail e/ou site oficial (Home e/ou Notícias), ou grupo oficial da Gincana no WhatsApp;

8.3.2.: Recursos relativos à execução de uma tarefa, pontuação e/ou bonificação de tarefas divulgadas durante o andamento da gincana e/ou sobre a entrega de lotes serão recebidos em até 30 (trinta) minutos após a execução da tarefa/lote ou divulgação da pontuação.

8.4.: Em tarefas esportivas e artísticas de cumprimento presencial e/ou pontuação classificatória, as equipes poderão solicitar revisão sem a necessidade de um recurso, apresentando diretamente aos integrantes da Blackout provas em vídeo e/ou fotos para análise. Nesse caso, a Blackout poderá dar a sua resposta de imediato aos líderes presentes, quando possível.

8.4.1.: Cabe somente a Blackout julgar se é necessário tratar a solicitação através do recurso escrito ou não.

8.5.: Após a divulgação dos resultados da gincana, a Blackout receberá solicitações e recursos em até 1 (uma) hora, somente por e-mail. A Blackout responderá os referidos recursos e solicitações em um prazo máximo de cinco dias úteis, podendo, se necessário, definir uma reunião com os representantes das equipes e a Contratante.

8.6.: Recursos que visam tumultuar ou prejudicar o bom andamento da gincana poderão acarretar em punições para a equipe reclamante.

9.0 – Das Infrações:

9.1.: Em caso de desavenças entre as equipes participantes durante a gincana, as mesmas poderão ser punidas de acordo com a avaliação da Blackout. E se necessário, a Blackout poderá consultar a Direção da escola para esclarecimentos/debate/decisão.

9.2.: A equipe que agir dolosamente em prejuízo de outra equipe concorrente ou cometer qualquer infração às leis que regem os cidadãos, envolvendo direta ou indiretamente os componentes das equipes, poderá ser penalizado na sua pontuação ou até mesmo ser eliminada da competição.

9.3.: As equipes e seus integrantes estarão sob constante vigilância e deverão acatar todas as normas e leis vigentes no país, bem como todas as leis civis e penais.

9.4.: Caso a Blackout receba algum objeto/item, ou documento de identificação civil e/ou veicular, e constate que o mesmo não é original, a equipe participante será penalizada com a perda de pontos equivalente ao valor da tarefa do referido objeto/item.

9.5.: Todas as sanções e descumprimentos do Regulamento poderão variar de 50 pontos a 500 pontos. Podendo as sanções ser aplicadas uma ou mais vezes, quando necessário. Em caso de sanções de natureza grave, a equipe estará sujeita a eliminação da competição.

9.6.: A Contratante resta à competência para julgar atos de indisciplina cometidos pelos integrantes, inscritos ou não das equipes participantes. A Contratante poderá solicitar à Blackout que tome medidas cabíveis visando a punição por determinado ato de indisciplina de uma equipe participante, sendo a decisão final tomada em conjunto com a Contratante.

9.7.: Qualquer integrante que for punido poderá ser banido desta e de quaisquer edições futuras da gincana.

10.0 - Dos Vencedores e Premiação

10.1.: No encerramento da gincana serão apurados os pontos das tarefas realizadas e a equipe que obtiver a maior pontuação, será considerada a equipe vencedora.

10.2.: Em caso de empate, o critério de desempate será a equipe que obteve a maior pontuação na tarefa de número 1 (um). Permanecendo ainda o empate, será considerada a maior pontuação na tarefa de número 2 (dois), e assim sucessivamente, até que haja o desempate.

10.3.: A divulgação da classificação das equipes será realizada no ato de encerramento da gincana, pela Blackout, na Escola Estadual de Educação Básica Comendador Albino Souza Cruz, no dia 24/10/2026.

10.4.: A premiação se dará nas seguintes categorias:

- 1º Lugar
- 2º Lugar
- 3º Lugar
- 4º Lugar

10.5.: Toda e qualquer premiação é de inteira responsabilidade da Contratante.

10.6.: Em caso de alteração no resultado da gincana após serem analisados os últimos recursos, ficam as equipes obrigadas a cederem suas premiações a quem é de direito.

11.0 – Das Disposições Gerais:

11.1.: Eventos promovidos pela contratante durante a realização da gincana, vinculados ou não à mesma, assim como sua organização, comercialização de ingressos, acesso, estrutura e demais detalhes são de inteira responsabilidade da mesma. Por sua vez, a Blackout e seus convidados terão acesso livre e gratuito a estes eventos.

11.2.: Se por algum motivo a gincana não puder ser executada como planejado pela Blackout e/ou contratante, devido a problemas técnicos intervenções não autorizadas, fraudes, ou outras causas que sejam externas ao controle da Blackout, e que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta desta gincana, a Blackout reserva-se o direito, a seu critério, de cancelar, encerrar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, a gincana.

11.3.: Caso seja necessária alguma alteração no regulamento, esta somente terá validade após comunicado a todas as equipes participantes ou divulgação no site oficial.

11.4.: Os casos omissos a este regulamento e quaisquer outras dúvidas que surgirem durante o evento serão dirimidos pela Blackout, em caráter definitivo.

11.5.: O regulamento estará disponível no site da Blackout durante a gincana, sendo que é de inteira responsabilidade das equipes e seus participantes o conhecimento das regras que regem este evento.

11.6.: A Blackout, organizadores e patrocinadores não se responsabilizam por quaisquer danos materiais ou pessoais que possam ocorrer antes, durante ou depois do evento com as pessoas participantes, veículos ou terceiros, sendo de responsabilidade civil de cada participante o cuidado com os demais cidadãos participantes ou não do evento.

11.7.: Este regulamento dispõe sobre as normas gerais da gincana, a simples entrega/envio da ficha de inscrição pelos líderes da total ciência e concordância do mesmo, com todos os seus artigos e disposições.

11.8.: Em caso de danos ao patrimônio público, ou de propriedade da escola, a equipe responsável por tais atos deve indenizar o que for danificado.

A gincana é uma prova de astúcia, espírito de equipe e integração!

Boa sorte e uma ótima gincana a todas as equipes!

Blackout – Gincanas e Eventos

Taquara/RS

Março de 2026