

# REGULAMENTO DA GINCANA JURÍDICA DA FDV

## *Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Direito da FDV*

### 1) REGRAS GERAIS

Todos os alunos matriculados regularmente na graduação podem realizar inscrições na Gincana Jurídica.

As inscrições devem ser feitas exclusivamente por meio de equipes de 2 a 3 pessoas.

Apenas as 8 primeiras equipes inscritas participarão da Gincana Jurídica.

#### **PRIMEIRA FASE**

Dia 30/10, quinta-feira, às 18h00, no pátio da FDV.

As oito equipes inscritas realizarão os jogos no formato de eliminatórias com disputas entre dois grupos. As equipes disputarão, entre si, jogos de um contra o outro.

Cada jogo terá 4 questões objetivas.

#### **SEGUNDA FASE**

Dia 31/10, sexta-feira, às 18h00, no pátio da FDV.

Na segunda fase da Gincana, as 4 equipes classificadas disputarão as semifinais e a final.

#### **INSCRIÇÕES**

As inscrições de equipes na Gincana Jurídica da FDV terminam dia 24/10.



## 2) REGRAS DAS DISPUTAS

### **Formato das Disputas**

As equipes disputam, uma contra a outra, em uma sequência de eliminatórias, até o jogo final.

### **Questões**

Cada jogo é formado por um questionário de 4 questões apresentadas visual e oralmente.

### **Matérias Cobradas**

As matérias cobradas nas questões são: Direito Constitucional, Direito Civil e Processual Civil e Direito Penal e Processual Penal. Na Premiação Todos os participantes da Gincana Jurídica ganham 8 horas complementares. Já aqueles que chegarem às semifinais e à final ganham, respectivamente, 12 horas e 16 horas complementares.

### **Local de Disputas**

Todas as disputas ocorrerão no pátio da Faculdade de Direito de Vitória, nos dias e horários indicados no regulamento. Os membros das equipes inscritas e classificadas serão comunicados previamente para a apresentação nos jogos. A ausência dos membros de qualquer equipe inscrita implicará na vitória da equipe adversária presente.

### **Apresentação das Questões**

As questões são apresentadas visualmente em tela de projeção e lidas pelo árbitro da disputa.

### **Conhecimento e Velocidade**

Após o sinal do árbitro, o membro da equipe designado para a questão deve apertar o botão correspondente, para responder. A equipe cujo membro apertou o botão primeiro ganha o direito de responder a questão.

### **Pontuação**

Questões respondidas corretamente implicam em 1,0 ponto para a equipe correspondente. Questões respondidas incorretamente implicam em 0,5 ponto para a equipe adversária.

### **Velocidade sem Precisão**



Quando determinada equipe, cujo membro apertou o botão primeiro, não apresentar a resposta adequada ou não responder, será conferido 0,5 ponto para a equipe adversária.

### **Empate**

Quando houver empate no resultado final de cada jogo, será promovida outra disputa, em seguida, com 3 questões.

### **Demais questões**

As questões omissas neste regulamento que eventualmente surgirem nas disputas serão resolvidas pela coordenação responsável pelo evento.

## **3) COORDENADORA RESPONSÁVEL**

Juliana Ferrari  
Coordenadora Pedagógica  
27 3041-3645  
julianaferrari@fdv.br

