




**REGULAMENTO
SIPAT INTEGRADA
2024**

A SIPAT 2024, será realizada de forma integrada entre **Navegação, Terminal** e **Fábrica** promovendo a cultura da segurança e integrando todos os colaboradores através de palestras e competições .



The graphic features a vibrant green background. At the top right, three blue, 3D-style exclamation marks radiate outwards. Below them, a stack of three rounded rectangular shapes in shades of blue and white is positioned. The topmost shape is white and contains the text. Below the text, a large, 3D-style red heart is centered. At the bottom, two yellow hands are shown from the palms up, holding the heart. The hands are wearing pink cuffs with blue sleeves. The overall design is clean, modern, and celebratory.

O Tema da **SIPAT 2024**
é: **Comportamento**
consciente promove a
vida

A organização da SIPAT será feita pelas
CIPAS com apoio do setor de **Saúde e
Segurança Ocupacional**



As atividades ocorrerão
no **Complexo** e no
Estaleiro nos locais que
serão divulgados pela
coordenação do evento.



A SIPAT ocorrerá
de **10/06/24** a
14/06/24.

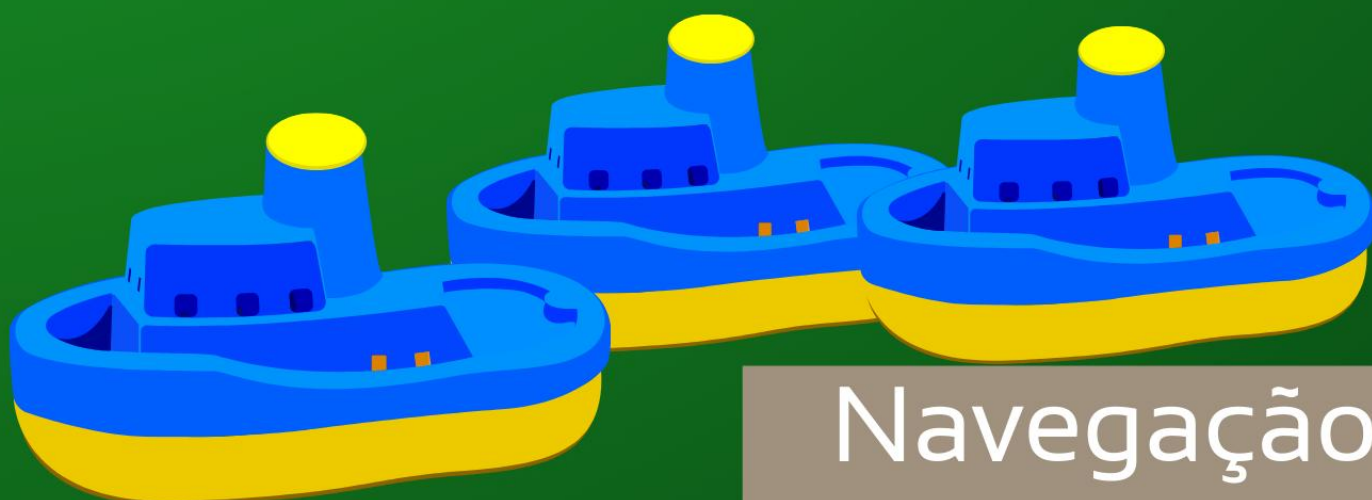
As equipes estarão divididas da seguinte forma para a competição:



Terminal



Fábrica



Navegação

As provas valerão a seguinte pontuação:

1º Lugar 30 pontos

2º Lugar 25 pontos

3º Lugar 20 pontos

Para as provas que terão avaliação de jurados, estes darão notas de **5,0** a **10,0**, podendo haver notas fracionadas.

A soma das notas de todos os jurados definirá o primeiro, segundo e terceiro colocados das provas.

Para **provas acumulativas de pontos**, o **maior pontuador** será o **vencedor** e assim sucessivamente.

A equipe que **não participar** de alguma prova **não pontuará** nesta atividade.



A premiação da SIPAT será realizada da seguinte forma:

Premiações das equipes

1º Lugar: R\$ 5.000,00

2º Lugar: R\$ 3.000,00

3º Lugar: R\$ 2.000,00



Premiações individuais:

Nas provas de desenho e frase, o vencedor receberá o valor de **R\$ 300,00**.

Importante: Os valores serão entregues em forma de crédito em local autorizado para retirar em forma de compras.



PROVA 01 - FRASE



As equipes farão seletivas internas e escolherão **01 frase** para competir com as demais.

O **SSO da Matriz** escolherá a posição de cada frase considerando a criatividade e coerência com o tema da SIPAT.

A equipe que **não entregar a frase no prazo**, ficará **zerada** na pontuação dessa atividade.

Frase plagiada ou comprovadamente gerada por **inteligência artificial** será **desclassificada**.

Prazo para entrega das frases **02/05/2024 as 17:00h**. A **divulgação** da frase vencedora será no dia **06/05/2024**

A frase vencedora
estampará a camisa
do evento.



PROVA 02 - VÍDEO DE 1 MINUTO

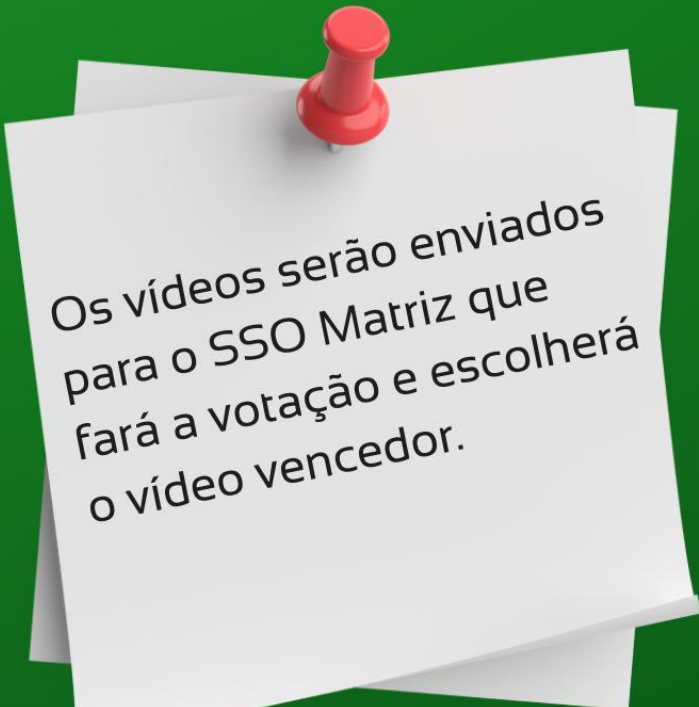
Cada equipe deverá produzir **01 vídeo** criativo com duração de **45 s** até **1 minuto** com conteúdo relacionado com o **tema da SIPAT**.

O vídeo deve ser **produzido pela própria equipe** e conter **apenas colaboradores como atores**.

O vídeo deve ser entregue a coordenação da gincana até o dia **07/06/24** as **17:00h**.

O vídeo que **não alcançar 45s** ou **ultrapassar 1 minuto** perderá **5 pontos**.

A equipe que **não entregar** o vídeo até o prazo, não pontuará nessa prova. **Após a entrega, o vídeo não poderá ser substituído**.



Os vídeos serão enviados para o SSO Matriz que fará a votação e escolherá o vídeo vencedor.



PROVA 03 - GRITO DE GUERRA



Cada equipe terá **5 minutos** para se organizar e mais **5 minutos** para apresentar um grito de guerra relacionado ao tema da SIPAT.

É **proibido** o uso de qualquer **dispositivo**, que possa significar **vantagem** no volume do grito.

O atraso para iniciar, após ser chamado ou a extrapolação dos **5 minutos** farão a equipe perder **5 pontos** na prova.

Todos os participantes deverão estar usando a **camisa da SIPAT** ou a equipe **perderá 5 pontos**.

O **total de participantes** por equipe é **15 pessoas e 1 líder**.

A avaliação dos gritos será feita por jurados que observarão: animação, sincronismo e coerência do grito com o tema.

PROVA 04 - DESENHO

Cada equipe competirá com **01 desenho** relacionado ao tema da SIPAT. O desenho vencedor será escolhido pelo **SSO corporativo** e será avaliada a coerência com o tema, riqueza de detalhes, originalidade e criatividade.

É **obrigatório** a utilização do personagem **Magginho** e de algum **elemento que caracterize a unidade da equipe**.

Todos os materiais para o desenho, serão fornecidos para a organização, porém não é proibido o participante levar materiais de sua escolha para utilizar.

Não é permitida a utilização de desenho feito anteriormente **(cola)** para facilitar a tarefa. A equipe será **eliminada** se houver a utilização desse recurso.

A equipe que **não participar** ficará **zerada** na pontuação.



PROVA 05 -

RODA RODA SEGURANÇA

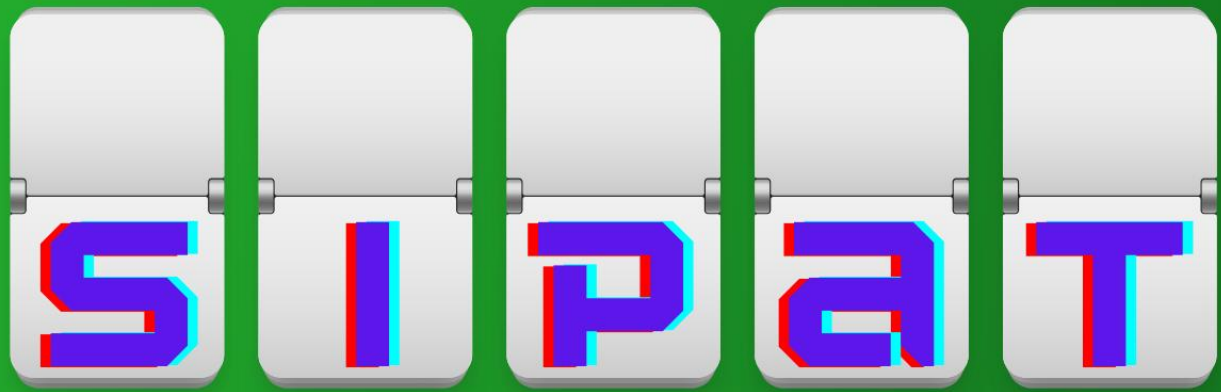
Cada equipe deverá ter **três participantes** que tentarão descobrir as **04 palavras secretas** referentes ao tema da **SIPAT**.

Cada equipe irá girar o roda a roda e quem conseguir o **maior valor**, começa jogando. Em caso de empate de valores , as equipes empatadas rodam mais uma vez até desempatar.

O roda roda terá valores de **50** a **1000 pontos**, "**passa a vez**" e "**perde tudo**". É obrigatório que o dispositivo gire pelo menos **360°**.



O valor alcançado no roda roda será **multiplicado** pelo **número de vezes** que a **letra** escolhida aparecer na palavra secreta.



Ao **acertar** a letra, a equipe **joga mais uma vez**. Caso **erre** a letra a equipe **não pontua** e **perde a vez** para a próxima equipe.

Se a roleta **parar** no **passa a vez**, a equipe **perde a jogada**.

Se parar no **perde tudo** a equipe **perde os pontos** daquela rodada e **passa a vez** para a próxima equipe.

Quando **faltarem** apenas **03 letras**, a equipe deverá **acertar** a **palavra** para ganhar o valor indicado no roda roda e **+1.000** pontos de bônus .

Se **errar** a palavra, a equipe **perde os pontos a rodada e passa a vez**

A rodada **encerra** após **acerto da palavra** secreta.

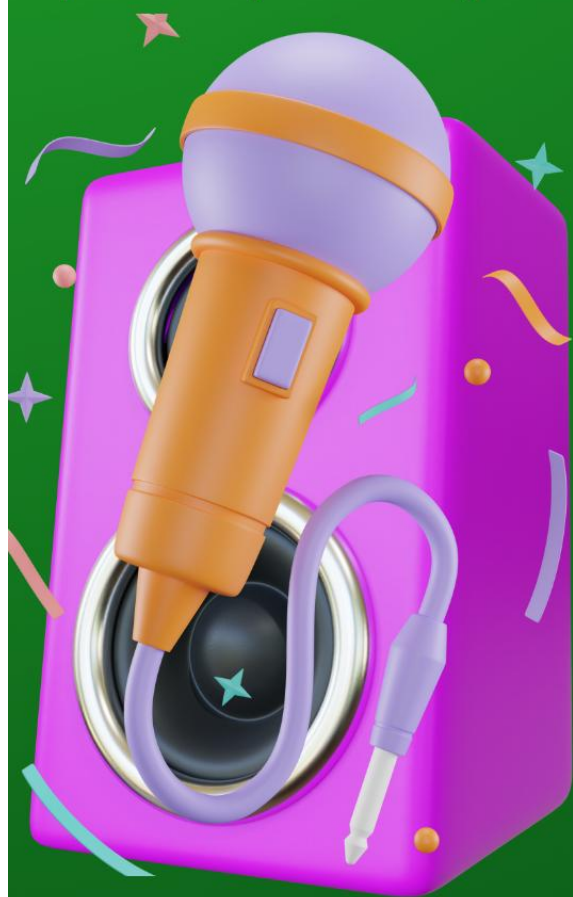
Vence a prova a equipe que **acumular mais pontos** somando **todas as rodadas**.

PROVA 06 - PARÓDIA

Cada equipe deverá apresentar em no máximo **10 minutos** uma paródia relacionada ao tema da SIPAT, onde serão avaliados **coerência com o tema, criatividade e interpretação** pelos jurados.

Deve ser entregue **3 cópias impressas** com a **letra** da paródia para a coordenação e a equipe tem **5 minutos** para iniciar após ser chamada pela coordenação.

Somente integrantes da equipe podem participar da paródia



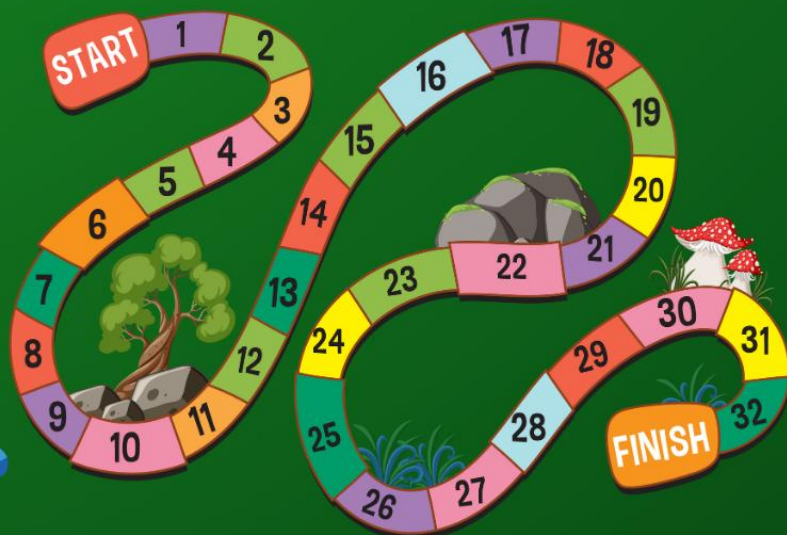
A **não entrega** das **letras impressas**, o **atraso** para início ou **extrapolação** do tempo máximo, significará **perda de 5 pontos** por cada um desses problemas.

Em caso de uso de playback, a responsabilidade de testar o som junto ao TI é da **equipe**.

PROVA 07-

CORRIDA DA SEGURANÇA

Cada equipe deverá ter **03 participantes** que disputarão um **jogo de tabuleiro** com perguntas e respostas referentes a segurança. Apenas essas pessoas poderão responder as perguntas. Caso haja ajuda externa, a equipe perderá os pontos da prova. Todos os participantes devem estar **usando a camisa do evento**. As 3 equipes jogam os dados pra definir quem começa jogando. De acordo com as casas avançadas as perguntas devem ser respondidas ou as penalizações cumpridas. Vence a equipe que chegar na última casa.



PROVA 08 -

TEATRO PREVENCONISTA

Cada equipe deverá apresentar em até **15 minutos**, uma peça de teatro relacionada com o tema da SIPAT. **Apenas membros** da equipe podem participar. Uma equipe de **jurados** avaliará a **criatividade, cenário, figurino e interpretação**. A vencedora, será a que tiver a maior pontuação, **somando** todos jurados.

A equipe terá **10 minutos** para iniciar a apresentação após ser chamada oficialmente pela coordenação.

Atraso no início, **extrapolação** do tempo e desrespeito no conteúdo do teatro com a outra unidade, farão a equipe perder **5 pontos** por cada um desses problemas.



PROVA 09 - PALESTRAS

Cada equipe deverá ter pelo menos **10 colaboradores** em cada palestra ofertada durante a SIPAT. A **lista de presença** será passado no **início** de cada palestra. Pessoas que chegarem **atrasadas não terão direito** de assinar a lista e pessoas que **saírem antes de finalizar**, terão seu **nome removido** da lista de presença. A equipe que **não cumprir a quantidade mínima**, perderá 10 pontos nessa atividade.



PROVA 10 -

ARRECADAÇÃO DE ALIMENTOS

Cada equipe deverá arrecadar, pelo menos **10 cestas** de alimentos não perecíveis. A doação deverá ser realizada **apenas por colaboradores**, sendo proibida doação por fornecedores ou pessoas/empresas externas. A equipe que **não alcançar** o mínimo de cestas **perderá 10 pontos** nessa atividade. Ao cumprir o **mínimo de cestas**, a equipe receberá a **pontuação máxima**.

Ítems de cada cesta:

- 03 kg de arroz
- 03 kg de feijão
- 03 kg de açúcar
- 02 garrafas de óleo de cozinha
- 02 pacotes de leite de 400g
- 03 pacotes de macarrão
- 02 pacotes de café
- 01 kg de farinha
- 01 vinagre
- 01 lata de conserva
- 02 margarinas de 250g
- 01 kg de trigo

As equipes deverão entregar as cestas para a coordenação no dia 12/06/24. As cestas serão entregues a FALM que fará a destinação da doação.



PROVA 11-

Universidade Amaggi

As equipes deverão garantir a conclusão do curso de Inteligência Emocional até o dia 13/06/2024 as 18:00 h.

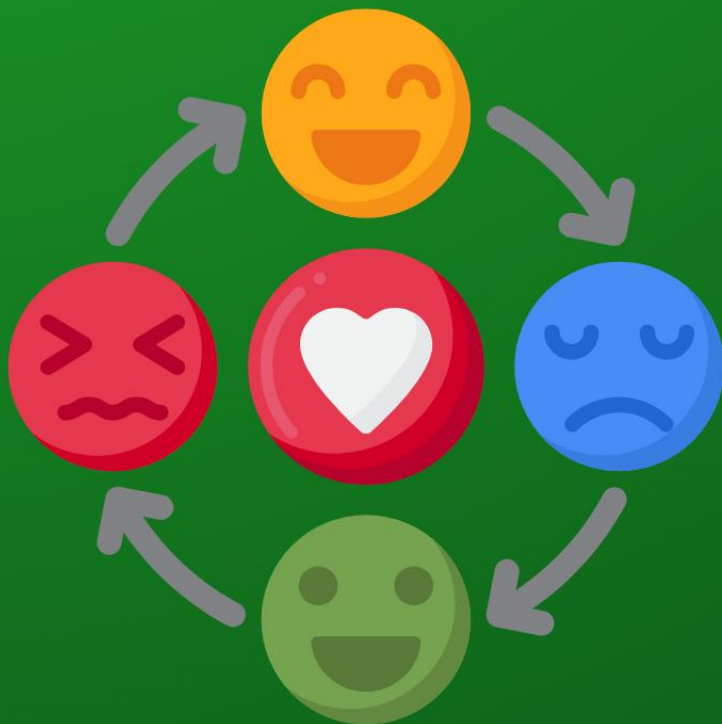
Colaboradores que já tenham realizado o treinamento nos anos anteriores devem refazer o treinamento em 2024.

A quantidade por equipe deve ser a seguinte:

Fábrica: 40 colaboradores

Terminal: 100 Colaboradores

Navegação: 100 Colaboradores



PROVA 12 - COMPETIÇÃO ENTRE BRIGADAS

As notas dessa prova serão computadas de acordo com a **posição final** de cada equipe na competição entre brigadas (SIPE).



Considerações finais:

Aprendizes só podem participar das gincanas, quando estiverem no seu horário normal de trabalho.

Cipeiros **não** envolvidos na **coordenação do evento** poderão participar e competir nas provas representando a sua unidade.

Colaboradores em **férias** ou com **afastamento (INSS) não poderão** participar das provas.

Colaboradores de **folga**, não são impedidos de participar desde que seja **alinhado com seu gestor**.

Devem ser respeitados os **valores** da **Amaggi** sempre com **bom senso** e **ética** durante a disputa das provas.

Casos **não cobertos** nesse **regulamento** devem ser **avaliados e esclarecidos** pela **organização com as lideranças das equipes**.