



REGULAMENTO DOS JOGOS INTERNOS INTERCLASSES 2023 CAMPUS CAMETÁ

SOBRE OS JOGOS:

O evento faz parte do calendário acadêmico como atividade permanente, pois trata-se de uma atividade de ensino interdisciplinar e de integração discentes/servidores. A proposta é realizar três dias de práticas de atividade física e integração, onde os estudantes contribuem para o desenvolvimento de todo o processo.

1. REALIZAÇÃO:

Núcleo de Esporte e Lazer – NEL

2. PERÍODO:

Os jogos ocorrerão nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2023.

3. INSCRIÇÕES:

As inscrições em todas as modalidades deverão ser enviadas até o dia 20 de outubro de 2023.

4. FINALIDADE:

Regulamentar as atividades a serem desenvolvidas no JOGOS INTERNOS INTERCLASSES 2023 do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará, campus Cametá.

5. OBJETIVO:

O objetivo dos Jogos Internos Interclasses é promover a integração das turmas entre os vários anos escolares, confraternizando através dos esportes, jogos e concursos (logo, bandeira, torcida e mascotes). Além disso, visa-se desenvolver o espírito esportivo por meio de práticas competitivas, colaborativas e criativas. A pontuação obtida pelas equipes nas modalidades e no cômputo geral tem caráter secundário ao que se refere aos objetivos institucionais que se pretende atingir.

6. DA PONTUAÇÃO:

Pontuação geral dos jogos e concurso:

- 1º lugar nos jogos individuais e coletivos: 5 pontos
- 2º lugar nos jogos individuais e coletivos: 3 pontos
- 3º lugar nos jogos individuais e coletivos: 2 pontos
- 4º lugar nos jogos individuais e coletivos: 1 ponto

Pontuação geral dos esportes coletivos e individuais:

- 1º lugar nos esportes coletivos - 7 pontos
- 2º lugar nos esportes coletivos - 5 pontos
- 3º lugar nos esportes coletivos - 3 pontos



- 4º lugar nos esportes coletivos - 2 pontos
- Se a torcida atender os critérios estabelecidos: 2 pontos
- Confecção da bandeira e mascote: 2 pontos

Cada turma deverá escolher uma ou duas cores que os represente. Além disso, poderão escolher 2 servidores (professores ou técnicos) para serem representantes da turma, ajudando na organização, torcida e apoiando nos jogos.

7.DOS CONCURSOS:

Os concursos para elegerem o melhor Logo, Mascote, Torcida e Bandeira serão julgados por servidores que não estarão envolvidos como padrinhos de nenhuma turma. Os jurados poderão atribuir notas de 0 a 5, e frações (até duas casas decimais), para cada critério estabelecido em cada concurso.

OBS.: É importante se atentar para que nenhuma das propostas contenham formatos, palavras ou desenhos de cunho pejorativos e/ou preconceituoso que podem ir contra os valores da instituição de ensino.

7.1. Da Logo:

A Logo será escolhida mediante concurso prévio, ou seja, antes de iniciar jogos, com antecedência de mínimo de 1 mês antes do evento. A Logo vencedora deverá obrigatoriamente ser utilizada na lateral da manga dos uniformes confeccionados pelos discentes.

Os critérios de avaliação da Logo serão: Criatividade, Execução, Contextualização com o tema dos jogos.

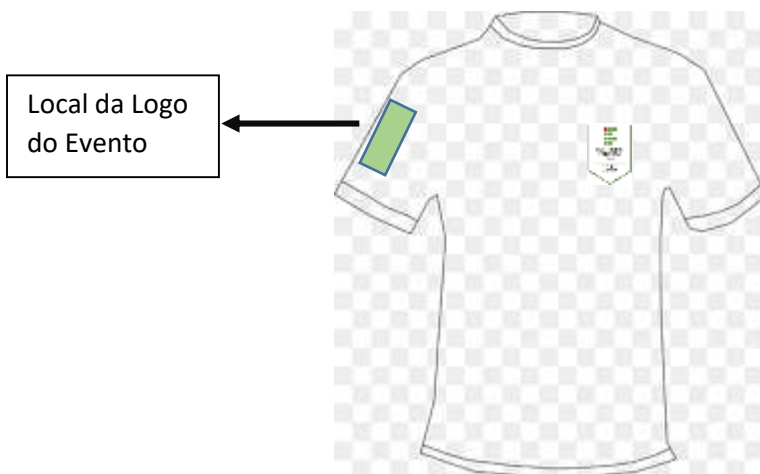
As propostas deverão ser enviadas para o e-mail: nel.cameta@ifpa.edu.br a partir do dia **02/10/2023** até o dia **20/10/2023** (às 23h59)

.: Detalhes técnicos

- **Formato de entrega:** digital (.png; .jpeg; .pdf).
 - *Importante guardar o arquivo original editável para possíveis ajustes.*
- **Sugestão:** utilizar CANVA; GIMP; Photoshop ou CorelDraw.
- **Informações para compor a logo marca dos jogos no quadro abaixo.**
 - **Evento:** Jogos Internos Interclasses do IFPA Cametá
 - **SIGLA:** JIIFC
 - **Edição:** 4ª
 - **Ano:** 2023



Escudo para as Equipes utilizarem no peito dos Uniformes, obrigatoriamente.



Local da Logo
do Evento

Layout dos uniformes com o escudo do Instituto Federal com a Logo do evento.

7.2. Do Mascote:

Cada turma/classe deverá enviar para o email nel.cameta@ifpa.com.br até o primeiro dia de evento, o Mascote que representará a sua turma, este Mascote poderá ser enviado em formato digital (.png; .jpeg; .pdf). Além de ser enviado por email, o Mascote deve ser desenhado em cartolina ou impresso em escala maior (A2) para apresentação em quadra para os jurados.

- Os critérios de avaliação do Mascote serão: Criatividade, Execução, Contextualização com o curso.

O Mascote poderá ser um dos alunos caracterizado ou um objeto que represente a turma, porém não será dispensado o envio por email e a apresentação em escala maior durante o evento.

Sejam criativos!



7.3. Da Bandeira:

Cada turma/classe deverá enviar para o email nel.cameta@ifpa.com.br até o primeiro dia de evento, a Bandeira que representará a turma, esta Bandeira poderá ser enviada em formato digital (.png; .jpeg; .pdf). Além de ser enviado por email, a Bandeira deverá ser desenhada em cartolina ou impresso em escala maior (A2) para apresentação em quadra para os jurados.

- Os critérios de avaliação da Bandeira serão: Criatividade, Execução, harmonia de design e cores, Contextualização com o curso e com o tema.

8. DAS TORCIDAS:

A torcida, como elemento fundamental para o evento, será avaliada pelos seguintes critérios:

- **Criatividade** (a turma poderá criar danças, músicas, fazer bandeiras, cartazes, etc. Não serão permitidos gritos de guerra ou músicas de apresentação com palavrões ou com apologias indevidas);

- **Participação** (a quantidade relativa de participantes – o que requer que todos os alunos que não estiverem jogando, deverão participar da torcida; e a maneira como participam);

- **Uso das cores da turma** (a torcida deverá estar de acordo com as cores escolhidas pela turma)

- **Respeito** (torcida respeitosa com as outras torcidas, com os professores, com os árbitros e com os jogadores).

ATENÇÃO: Todos os alunos deverão participar da organização, portanto, aqueles que não estiverem jogando, poderão ser chamados para o auxílio com a súmula, com a mesa de pontuação ou com o cronômetro.

9. DOS JOGOS:

Cada aluno poderá participar de, no máximo, 2 modalidades, cientes de que as atividades que não são no mesmo espaço, poderão ocorrer ao mesmo tempo.

Regras Específicas dos Jogos

9.1. Queimada:

- Times mistos com a mesma quantidade de meninas e meninos - 12 participantes por time. Somente será usado as delimitações da quadra de vôlei.

- Os alunos queimados podem transitar somente além da quadra de voleibol, não podendo atravessar por dentro do campo adversário.

- A duração da queimada será de até 20 minutos. Ao chegar ao término, ganhará a equipe que tiver menos participantes queimados ou queimado maior número de jogadores. Caso haja empate, será prorrogado o jogo por mais 5 minutos, caso ainda se mantenha o empate, ganhará o time que tiver primeiro queimado um adversário.



- Os times não poderão invadir o campo adversário para atirar ou pegar a bola. Não poderá pisar nas linhas da quadra, ao realizar a tentativa de “queimar”. Caso isso ocorra, o time adversário terá a posse de bola. - Durante a queimada, não poderá fazer trocas de parceiros queimados. - Não existe campo neutro em nenhum espaço da quadra de jogo.

9.2. Cabo de Guerra:

- Cada equipe será formada por 8 alunos divididos igualmente por meninos e meninas. Haverá no chão demarcação delimitando as equipes e o meio, a corda terá um lencinho dividindo-a em partes iguais. Será vencedora a equipe que levar o lenço até a marcação que estará no chão. Esse jogo será disputado em melhor de 3.

9.3. Jogo da velha:

- 6 alunos (metade meninos e metade meninas) por turma deverão se posicionar em fila em local determinado e ao sinal correrão até o tabuleiro onde colocarão o colete no espaço que escolherem. Só valerão os coletes forem colocados dentro dos bambolês, será vencedora a equipe que completar uma linha com 3 coletes primeiro. Esse jogo será disputado em melhor de 3.

10. DOS ESPORTES:

- Os esportes serão disputados em gêneros masculino e femininos. Cada turma poderá inscrever apenas um time de cada modalidade e gênero. As turmas que não obtiverem quórum para formar um time, estas poderão, sobre análise da comissão organizadora, completar os seus times com a ajuda de seus padrinhos (servidores e/ou colaboradores), após a definição dos demais times. Os alunos retidos estarão livres para integrar sua turma nova ou ser convidado para outras turmas.

- Os times serão divididos em chaves de grupos.

- Os 2 (dois) padrinhos escolhidos pelas turmas, poderão complementar os times nos esportes coletivos, porém só é permitido um padrinho por vez em quadra.

10.1. Futsal:

- Será disputado por equipes de até 12 jogadores, 5 titulares e sete reservas. Os jogos serão disputados em dois tempos de 10 minutos sem intervalo.

- Vitória vale 3 pontos para a equipe vencedora e empate 1 ponto para as duas equipes. Em caso de empate será utilizado o critério de saldo de gols, seguidos gols pro, caso o empate persista usaremos o número de cartões vermelhos, seguidos de cartões amarelos.

- Serão consideradas as regras oficiais do desporto.

- Casos omissos ao regulamento seguirão as regras oficiais do desporto, caso o regulamento não solucione a situação que ocorrer, caberá a organização escolher uma solução.

10.2. Handebol:

- Será disputado por equipes de 7 jogadores titulares e até 9 reservas. Os jogos serão disputados em dois tempos de 10 minutos sem intervalo.



- Serão consideradas as regras oficiais do desporto.

- Vitória valerá 3 pontos para a equipe vencedora e em caso de empate 1 ponto para cada equipe. Em caso de empate será utilizado o critério de saldo de gols, caso o empate persista usaremos maior número de gols marcados.

- Casos omissos ao regulamento seguirão as regras oficiais do desporto, caso o regulamento não solucione a situação que ocorrer, caberá a organização escolher uma solução.

10.3. Vôlei:

- Será disputado por equipes 6 jogadores titulares e até 6 reservas. Os jogos serão disputados até que uma das equipes vença dois sets de 15 pontos.

- Vitória valerá 3 pontos para a equipe vencedora. Em caso de empate será utilizado o critério de saldo de pontos, caso o empate persista usaremos maior número de pontos marcados.

- Serão consideradas as regras oficiais do desporto, com exceção do rodízio.

- Casos omissos ao regulamento seguirão as regras oficiais do desporto, caso o regulamento não solucione a situação que ocorrer, caberá a organização escolher uma solução.

10.4. Xadrez:

- Poderão se inscrever até 4 alunos de cada turma, 2 meninos e 2 meninas.

- Os atletas inscritos irão disputar em modalidade de torneio de eliminatória simples.

- Os confrontos serão sorteados e se darão em partidas de melhor de 3 com partidas de 15 minutos.

10.5. Tênis de Mesa:

Participantes: Até 2 meninos e 2 meninas por turma

- Serão disputados 3 sets de 11 (onze) pontos. No caso de empate em 10 pontos, o vencedor será o que fizer 2 pontos de diferença primeiro.

- O atleta que atua o 1º set num lado é obrigado a atuar no lado contrário no set seguinte.

- Cada atleta tem direito a 2 (dois) saques, mudando sempre quando a soma dos pontos seja 2 (dois) ou seus múltiplos.

- A não ser que a partida sofra obstrução (não vale ponto), um atleta perde um ponto quando: 1 - Errar o saque. 2 - Errar a resposta. 3 - Tocar na bola duas vezes consecutivas. 4 - A bola tocar em seu campo duas vezes consecutivas. 5 - Bater com o lado de madeira da raquete. 6 - Movimentar a mesa de jogo. 7 - Ele ou a raquete tocar a rede ou seus suportes. 8 - Sua mão livre (que não está segurando a raquete) tocar a superfície da mesa durante a sequência.



- Casos omissos ao regulamento seguirão as regras oficiais do desporto, caso o regulamento não solucione a situação que ocorrer, caberá a organização escolher uma solução.

10.6. Atletismo:

A regras serão seguidas de acordo com as regras da Federação Internacional de Atletismo

10.6.1: Arremesso de peso:

- Cada turma poderá inscrever 2 meninos e 2 meninas.
- Cada aluno terá somente 3 chances de arremesso. Será levada em consideração a maior distância alcançada em um arremesso válido.

10.6.2: Lançamento de Dardo:

- Cada turma poderá inscrever 2 meninos e 2 meninas.
- Cada aluno terá somente 3 chances de lançamentos. Será levada em consideração a maior distância alcançada em um lançamento válido.

10.6.3: Corrida rasa de velocidade:

- Cada turma poderá inscrever 2 meninos e 2 meninas.
- Os alunos serão divididos em baterias de até 8 atletas, onde passarão 3 atletas de cada bateria, para a bateria final.

11. TABELA DE ATIVIDADES E RESPONSÁVEIS:

ESPORTES COLETIVOS	ESPORTES INDIVIDUAIS	JOGOS	CONCURSOS
FUTSAL Prof.	XADREZ Prof.	QUEIMADA Prof.	MASCOTE Prof.
VÔLEI Prof.	TÊNIS DE MESA Prof.	CABO DE GUERRA Prof.	BANDEIRA Prof.
HANDBOL Prof.	ATLETISMO Prof.	JOGO DA VELHA Prof.	LOGO Prof.
			TORCIDA Prof.

12. TABELA DE PONTUAÇÕES:

Os JOGOS INTERNOS INTERCLASSE 2023 serão disputados pelas turmas do Ensino Médio Integrado dos diferentes anos de ensino nas modalidades coletivas e individuais.

A pontuação da classificação em cada modalidade de esportes coletivos e individuais será a seguinte:

ESPORTES COLETIVOS E INDIVIDUAIS	
1º Lugar	7 Pontos



2º Lugar	5 Pontos
3º Lugar	3 Pontos
4º Lugar	2 Pontos

A pontuação nas modalidades de jogos e concursos serão atribuídos da seguinte forma:

CONCURSOS E JOGOS	
1º Lugar	5 Pontos
2º Lugar	3 Pontos
3º Lugar	2 Pontos
4º Lugar	1 Pontos

13. DOS UNIFORMES:

Durante os JOGOS INTERNOS INTERCLASSE 2023 será permitida a participação das equipes uniformizadas com camisas e/ou calções das cores de suas equipes, caso contrário deverá ser utilizado o uniforme regulamentar de Educação Física. Será permitido o uso de patrocínios e propagandas nos uniformes, desde que esses não firam os princípios educacionais do Instituto Federal.

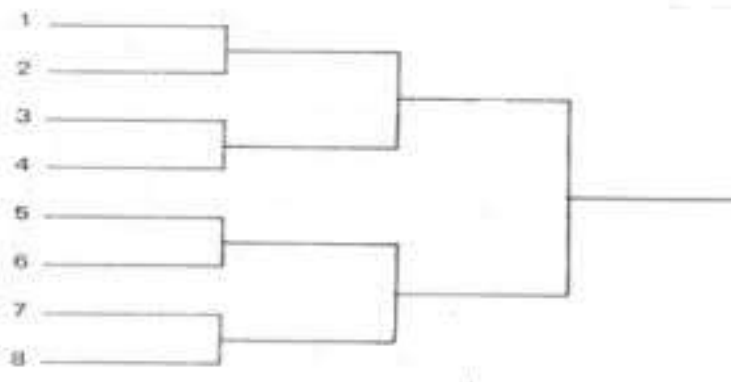
14. DA PREMIAÇÃO:

A premiação se dará para as turmas classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares, por meio da totalização da pontuação obtida nas atividades do evento.

15. DO SISEMA DE COMPETIÇÃO:

- Nos JOGOS INTERNOS INTERCLASSE 2023, as modalidades coletivas serão disputadas em fases de grupos à serem montados após o encerramento das inscrições.

- Nos JOGOS INTERNOS INTERCLASSE 2023, as modalidades individuais tênis de mesa e xadrez serão disputadas por eliminatória simples.





16. DISTRIBUIÇÃO DAS ATIVIDADES:

Modalidades Coletivas	Quantidade de Jogos (Masculino)	Quantidade de Jogos (Feminino)	Espaços Possíveis	Dias
Futsal			Ginásio	
Handbol			Ginásio	
Vôlei			Ginásio	

Modalidades Individuais	Quantidade de Jogos (Masculino)	Quantidade de Jogos (Feminino)	Espaços Possíveis	Dias
Xadrez			Lab. Linguagens	2
Tênis de Mesa			Sala especial 5	2
Atletismo			Área externa do ginásio.	2

17. ORIENTAÇÕES DIVERSAS:

- A formação das torcidas e confecção das camisas ficarão a cargo dos alunos.
- As atividades serão desenvolvidas nos horários das aulas.
- Em caso de empate na contagem geral dos pontos, será considerada campeã a turma que vencer o maior número de modalidades, persistindo, a competição de Atletismo.
- O aluno deverá estar inscrito e participar completamente de pelo menos um dos tempos dos jogos em dois dos esportes coletivos. Caso isto não aconteça, a turma não pontuará na referida modalidade, sem mudança na posição conquistada.
- Caso a turma não consiga completar um time masculino ou feminino em determinada modalidade, poderá esta, sobre análise da comissão organizadora, completar os seus times com a ajuda de seus padrinhos, após a definição dos demais times. Os alunos retidos estarão livres para integrar sua turma nova ou ser convidado para outras turmas.

18. ANEXOS:

Anexo "A"	Cronograma e atividades
Anexo "B"	Competição de Atletismo
Anexo "C"	Competição de Handbol
Anexo "D"	Competição de Vôleibol
Anexo "E"	Competição de Futsal
Anexo "F"	Competição de Tênis de mesa
Anexo "G"	Competição de Xadrez
Anexo "H"	Código Disciplinar



ANEXO B – FICHA DE INSCRIÇÃO

ATLETISMO

IV Jogos Internos Interclasses do Instituto Federal – Campus Cametá

CURSO:	ANO:
--------	------

PROVAS	
100m rasos	
Masculino	Feminino
1.	1.
2.	2.
Arremesso de Peso	
Masculino	Feminino
1.	1.
2.	2.
Lançamento de Dardo	
Masculino	Feminino
1.	1.
2.	2.

Inscrições:

As inscrições em todas as modalidades deverão ser enviadas para o email nel.cameta@ifpa.com.br ou entregues no setor pedagógico até o dia 20 de outubro de 2023.

Realização dos Jogos:

Os jogos ocorrerão nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2023.

*** Não poderá haver substituição de atletas listados antes e durante às provas.**



ANEXO C – FICHA DE INSCRIÇÃO

HANDBOL

IV Jogos Internos Interclasses do Instituto Federal – Campus Cametá

CURSO:	ANO:
--------	------

Masculino	Feminino
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.
11.	11.
12.	12.
13.	13.
14.	14.
15.	15.
16.	16.

Inscrições:

As inscrições em todas as modalidades deverão ser enviadas para o email nel.cameta@ifpa.com.br ou entregues no setor pedagógico até o dia 20 de outubro de 2023.

Realização dos Jogos:

Os jogos ocorrerão nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2023.

*** Não poderá haver substituição de atletas listados antes e durante às provas.**



ANEXO D – FICHA DE INSCRIÇÃO

VOLEIBOL

IV Jogos Internos Interclasses do Instituto Federal – Campus Cametá

CURSO:	ANO:
---------------	-------------

Masculino	Feminino
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.
11.	11.
12.	12.

Inscrições:

As inscrições em todas as modalidades deverão ser enviadas para o email nel.cameta@ifpa.com.br ou entregues no setor pedagógico até o dia 20 de outubro de 2023.

Realização dos Jogos:

Os jogos ocorrerão nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2023.

*** Não poderá haver substituição de atletas listados antes e durante às provas.**



ANEXO E – FICHA DE INSCRIÇÃO

FUTSAL

IV Jogos Internos Interclasses do Instituto Federal – Campus Cametá

CURSO:	ANO:
---------------	-------------

Masculino	Feminino
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.
11.	11.
12.	12.

Inscrições:

As inscrições em todas as modalidades deverão ser enviadas para o email nel.cameta@ifpa.com.br ou entregues no setor pedagógico até o dia 20 de outubro de 2023.

Realização dos Jogos:

Os jogos ocorrerão nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2023.

*** Não poderá haver substituição de atletas listados antes e durante às provas.**



ANEXO F – FICHA DE INSCRIÇÃO

TÊNIS DE MESA

IV Jogos Internos Interclasses do Instituto Federal – Campus Cametá

CURSO:	ANO:
--------	------

Masculino	Feminino
1.	1.
2.	2.

Inscrições:

As inscrições em todas as modalidades deverão ser enviadas para o email nel.cameta@ifpa.com.br ou entregues no setor pedagógico até o dia 20 de outubro de 2023.

Realização dos Jogos:

Os jogos ocorrerão nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2023.

*** Não poderá haver substituição de atletas listados antes e durante às provas.**



ANEXO G – FICHA DE INSCRIÇÃO

XADREZ

IV Jogos Internos Interclasses do Instituto Federal – Campus Cametá

CURSO:	ANO:
---------------	-------------

Masculino	Feminino
1.	1.
2.	2.

Inscrições:

As inscrições em todas as modalidades deverão ser enviadas para o e-mail nel.cameta@ifpa.com.br ou entregues no setor pedagógico até o dia 20 de outubro de 2023.

Realização dos Jogos:

Os jogos ocorrerão nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2023.

*** Não poderá haver substituição de atletas listados antes e durante às provas.**



ANEXO H – FICHA DE INSCRIÇÃO

CÓDIGO DISCIPLINAR

IV Jogos Internos Interclasses do Instituto Federal – Campus Cametá

Este documento tem por finalidade regulamentar a disciplina e o comportamento dos alunos, atletas e dirigentes (padrinhos) no decorrer dos JOGOS INTERNOS INTERCLASSE 2023 do ensino médio técnico integrado do Instituto Federal do Pará, Campus Cametá.

Cada norma descumprida, observada pelos organizadores e árbitros, e apontada nas súmulas, farão dos infratores objetos de punição, que poderão ir desde a perda de 2 (dois) ponto na pontuação final do desporto, até a desclassificação do próprio desporto dos jogos.

Normas Disciplinares

OCORRÊNCIA	DECISÃO
• Expulsão e /ou desqualificação de atletas.	• Suspensão automática de 1 (um) jogo
• Invasão de quadra ou área desportiva por jogadores do banco, dirigentes ou torcedores da equipe.	• Afastamento da torcida do local onde se encontra. • E perda de 01(um) ponto na modalidade, na classificação geral
• Agressões físicas ou verbais contra os organizadores e arbitragem.	• Retirada do(s) aluno(s) do local onde se encontra. • O Setor Pedagógico será a responsável por tratar de questões disciplinares.
• Briga entre torcidas	• Perda de 2,0 (dois) pontos na pontuação do desporto, para ambas as equipes.
• Uso de apitos ou instrumentos que perturbem o bom desenvolvimento dos jogos.	• Restrição da torcida e perda de 01(um) ponto na modalidade.
• Acompanhar o desempenho dos atletas, correndo ou andando junto à pista de Atletismo ou ao longo do percurso da corrida.	• Desclassificação do atleta concorrente e perda de 0,5 (meio) ponto na pontuação do desporto.
• Desvio do percurso ou atrapalhar adversários	• Desclassificação da turma.
• Não comparecimento dentro do prazo de tolerância 5 (cinco) minutos para o desporto	• Perda do jogo (WO), e não recebe pontuação na classificação geral do desporto
• Times incompletos, desfalques.	• Para todas as modalidades coletivas, somente um desfalque poderá ser aceito, a partir de dois desfalques, a equipe perderá por WO.
• Uniformes inadequados com uso de camisas sem numeração.	• O atleta não participa



MINISTERIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIENCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ
CAMPUS CAMETÁ
NÚCLEO DE ESPORTE E LAZER



OBS: As decisões serão tomadas após análise dos fatos e julgamento pela Comissão Organizadora. A reincidência do fato será sancionada, mediante decisão do Júri Técnico.

- Os casos omissos serão analisados e julgados pela Comissão Organizadora.

Márcio José Teixeira Sfair
Coordenador do Núcleo de Esporte Lazer
Port. nº 1843/2023/CAMETÁ/IFPA

Giovani Guimarães Lisboa
Chefe do Setor de Extensão
Port. nº 1465/2023/REITORIA/IFPA

Diego Coelho Leite
Chefe do Departamento de Ensino, Pesquisa, Pós-Graduação, Inovação e Extensão
Port. nº 3899/2023 - REITORIA/IFPA