



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E  
TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO  
CAMPUS GARANHUNS  
DIRETORIA DE ENSINO  
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INCENTIVO AO ESPORTE E  
LAZER**

**X JOGOS INTERCLASSES IFPE CAMPUS GARANHUNS – 2026**

**FICHA DE INSCRIÇÃO DE EQUIPE**

Atenção, representante:

Ao fazer a inscrição da equipe de sua turma, tenha em consideração que, quando há inscrição de sua equipe em uma modalidade coletiva no eixo esporte, nosso campus custeará cada um de seus jogos contratando árbitros para a realização das partidas.

Neste sentido, sua turma precisará ter em mente que sua participação é um investimento custeado com verba pública. Portanto, caso vocês se inscrevam, terão de arcar com a responsabilidade de participar das modalidades, sob pena de punição no evento e em outros eventos posteriores.

Este documento de inscrição deverá ser enviado **EXCLUSIVAMENTE** para o e-mail [joao.santos@garanhuns.ifpe.edu.br](mailto:joao.santos@garanhuns.ifpe.edu.br) entre os dias 20 e 31 de março. Para tanto, siga os seguintes passos:

- 1 ) baixe este arquivo
- 2) edite as informações solicitadas em cada campo
- 3) envie para o email informado acima com o seguinte assunto: “INSCRIÇÕES INTERCLASSES (CURSO, TURMA E TURNO).

**Em hipótese alguma será concedido acesso para edição deste arquivo. Solicitações neste sentido serão desconsideradas.**

Desejamos uma excelente participação de sua turma nos Jogos Interclasses 2026 do IFPE Campus Garanhuns.

Atenciosamente,

Comissão Organizadora

Art. 10º - O período de inscrições nos JOGOS INTERCLASSES DO IFPE CAMPUS GARANHUNS 2026 será de **20 a 31 de março de 2026, EXCLUSIVAMENTE** mediante entrega de fichas de inscrição por modalidade, disponibilizado pelos membros da comissão de organização dos jogos;

§.1. Não serão aceitas inscrições para o evento em período posterior ao prazo estabelecido neste regulamento, salvo mediante autorização da comissão organizadora do evento.

§.2. Não será cobrada nenhuma taxa ou valor para a inscrição de qualquer estudante no evento;

Art. 11º - São considerados aptos a participação nos JOGOS INTERCLASSES DO IFPE CAMPUS GARANHUNS 2026 alunos regularmente matriculados em qualquer dos níveis de ensino do IFPE CAMPUS GARANHUNS, independentemente da idade do participante;

§.1. É vedada à comissão de organização do evento, promover chaveamento de equipes das modalidades subseqüente e superior junto às turmas do integrado em uma mesma competição.

§.2. Será promovido chaveamento e disputa específicos para os cursos subseqüentes e superiores, de forma separada dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio.

Art. 12º - As equipes serão formadas **EXCLUSIVAMENTE** de acordo com a formação de cada turma, sendo vedadas reorganizações ou montagem de equipes com inscrições de estudantes de uma turma em outra, **salvo em casos excepcionais** acordados entre os representantes de turma, a comissão e a comunidade discente participante do evento.

§.1. Um mesmo estudante poderá participar de todas as modalidades ao seu alcance, cabendo à sua turma, analisar a conveniência e providenciar os meios para a participação de todos nas modalidades, evitando o W X O.

## CAPÍTULO V – DAS MODALIDADES OFERTADAS NOS JOGOS INTERCLASSES DO IFPE CAMPUS GARANHUNS 2026;

Art. 13º - As modalidades ofertadas nos JOGOS INTERCLASSES DO IFPE CAMPUS GARANHUNS 2026 serão disputadas em sistema de concomitância (ao mesmo tempo), nos diferentes dias dos jogos, estando a sua ordem de disputa a critério da comissão de organização dos jogos.

§ 1. As modalidades disputadas nos JOGOS INTERCLASSES DO IFPE CAMPUS GARANHUNS 2026 serão subdivididas em dois eixos: **Jogo e Esporte**, caracterizadas da seguinte forma:

I - Eixo Esporte - Futsal, masculino e feminino : Com o mínimo de 05 e máximo de 12 (entre titulares e reservas) integrantes por equipe com duração das partidas e critérios de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas, tanto no masculino quanto no feminino. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade, mediante adaptações;

II - Eixo Esporte - Voleibol de quadra misto: Com o mínimo de 04 e máximo de 12 (entre titulares e reservas) integrantes por equipe, com duração das partidas e critérios

de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade, mediante adaptações;

III – Eixo Esporte – Tennis de Mesa, masculino e feminino: com o máximo de 1 membro por equipe, com duração das partidas e critérios de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade, mediante adaptações;

V - Eixo Esporte – Atletismo/Lançamento de Disco, masculino e feminino: com o mínimo e máximo de 01 membro por equipe e critérios de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade, mediante adaptações;

VI - Eixo Esporte – Atletismo/Arremesso de Peso, masculino e feminino: com o mínimo e máximo de 01 membro por equipe e critérios de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade, mediante adaptações;

VII - Eixo Esporte – Atletismo/Lançamento de Dardo, masculino e feminino: com o mínimo e máximo de 01 membro por equipe e critérios de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade, mediante adaptações;

VIII - Eixo Jogo - Xadrez, masculino e feminino: Com o máximo de 2 integrantes por equipe, com duração das partidas e critérios de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade.

IX - Eixo Jogo - Dominó misto: Com o máximo de 2 integrantes por equipe, com duração das partidas e critérios de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade.

X – Eixo Jogo – Queimado Misto: Com Mínimo de 05 o máximo de 08 membros por equipe, com duração das partidas e critérios de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras de acordo com regulamento da modalidade, mediante adaptações;

XI – Eixo Jogo – Futebol Digital Misto: Com mínimo de 01 e máximo de 02 membros por turma, com duração das partidas e critério de classificação de acordo com o número de inscrições apresentadas. Demais regras, de acordo com o regulamento da modalidade, mediante adaptações.

Turma (descreva o curso, se integrado, subsequente ou superior, turma e turno):

Nome do representante(s) com telefone:

	Modalidade	Confirme Participação marcando um 'X'
	Voleibol de Quadra - Misto	
	Futsal – Masculino	
	Futsal – Feminino	
	Atletismo – Lançamento de Disco Masculino	

<b>EIXO ESPORTE</b>	Atletismo – Lançamento de Disco Feminino	
	Atletismo – Arremesso de Peso Masculino	
	Atletismo – Arremesso de Peso Feminino	
	Atletismo – Lançamento de Dardo Masculino	
	Atletismo – Lançamento de Dardo Feminino	
	Tenis de Mesa – Masculino	
	Tenis de Mesa – Feminino	
<b>EIXO JOGO</b>	Modalidade	Confirme quantas pessoas participarão (caso não participe, deixe em branco)
	Xadrez – Masculino	
	Xadrez – Feminino	
	Queimado Misto	
	Dominó (marcar apenas zero ou dois)	
	Eixo Jogo – Futebol Digital Misto	