



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Campus Olinda/Campus Olinda/Gabinete da Direção-Geral

PORTARIA COLI/IFPE Nº 64, DE 06 DE JUNHO DE 2025

Ementa - Torna público o Regulamento dos I Jogos Interclasse do IFPE Campus Olinda.

O DIRETOR-GERAL EM EXERCÍCIO DO CAMPUS OLINDA DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO, nomeado pela Portaria nº 55, de 11 de janeiro de 2023, conforme processo Nº 23736.016585/2025-86 e despachos exarados,

RESOLVE:

Art. 1º Tornar público o regulamento dos I Jogos Interclasse do IFPE Campus Olinda que acontecem nos dias 27 e 28 de junho de 2025, nos termos que se seguem.

Art. 2º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

LEONALDO QUEIROZ PESSOA JÚNIOR
Diretor Geral em Exercício

I JOGOS INTERCLASSE DO IFPE - CAMPUS OLINDA | 2025

REGULAMENTO

1. OBJETIVOS

- Promover a integração entre as turmas;
- Proporcionar experiências em competições organizadas;
- Estimular a prática esportiva e o espírito de equipe;
- Incentivar o respeito e disciplina.

2. DATA, HORÁRIO E LOCAL

2.1 Abertura dos jogos

- Data: 27 de junho de 2025
- Horário: 8h às 12h
- Local: IFPE *Campus* Paulista.

2.2 Jogos interclasse

- Data: 28 de junho de 2025
- Horário: 8h às 17h
- Local: Vila Olímpica de Olinda.

3. COMISSÃO ORGANIZADORA

A Comissão Organizadora dos Jogos Interclasse é formada por Raphael Rosendo (presidente), Fernanda Vasconcelos (secretária), Aline Évora, Andréa Cardoso, Carolina Frexeiras, Fernando Ivo, Júlia Martins, Katarina Meneses, Nelcy Magdala, Paulo Diniz, Rafael Ziegelmaier, Rafaella Albuquerque, Rafaella Mélo, Renato Farias, Ricardo Bernardo, Romero Medeiros, Sandra Luppi.

4. PARTICIPANTES

Estudantes do Curso Técnico de Computação Gráfica Integrado ao Ensino Médio.

| Equipe/mascote | Turma | Cor | Docente padrinho/madrinha |
|-----------------------|--------------|------------|----------------------------------|
| Boitatá | 1º período | Preta | Romero |
| Boto cor de rosa | 3º período | Rosa | Magdala |
| Cuca | 5º período | Verde | Rafaella Melo |

5. ORIENTAÇÕES E REGRAS

- A abertura e os jogos interclasse seguirão a programação definida no Anexo I.
- Cada equipe deverá definir um/a líder e um/a substituto/a e terá um/a docente padrinho/madrinha, definido por sorteio.
- Cada equipe deverá escolher um mascote relacionado ao folclore brasileiro e uma cor, que deverá ser informado no momento da inscrição.
- Cada equipe deverá criar uma bandeira, um mascote e um grito de torcida a serem apresentados no dia da abertura dos jogos (27/06).
- No dia das atividades esportivas, os/as participantes deverão chegar pontualmente no local, utilizando tênis e uniforme do IFPE ou uniforme padrão definido para os jogos interclasse.
 - É facultado utilizar adereços relacionados ao nome/cor do grupo.
 - Na ocasião das competições esportivas, os atletas envolvidos devem vestir bermuda ou calça legging totalmente preta.

- Será respeitada a tolerância máxima de 10 minutos para o início de cada competição.

-Em caso de atraso, a equipe será prejudicada conforme o regulamento específico de cada modalidade.

f) É proibida a troca de membros de qualquer equipe e todos devem participar, de alguma forma, das atividades (competindo, atuando, preparando ou torcendo).

g) Não será consentido faltar às aulas para cumprir tarefas, realizar treinos ou ensaiar apresentação, bem como sair do campus no horário das aulas. As equipes que não atenderem a essa determinação serão penalizadas.

h) A ordem das apresentações no dia da abertura do evento será estabelecida a partir de sorteio, a ser realizado por membros da comissão organizadora, com os estudantes representantes dos jogos presentes.

i) Serão exigidos honestidade e respeito entre todos/todas envolvidos/as. Atitudes antidesportivas poderão acarretar advertência, suspensão ou eliminação do/da participante/equipe.

j) A participação nos Jogos poderá render pontos nas disciplinas curriculares a depender da aceitação e critérios estabelecidos por cada professor individualmente.

6. INSCRIÇÕES

a) As inscrições serão realizadas entre os dias 06 a 15/06 preenchendo o seguinte formulário: <https://forms.gle/FZosEiWrVGnaBnjj7>

b) Os/as estudantes só poderão participar de, no máximo, 3 modalidades esportivas e 3 modalidades recreativas.

7. FORMAÇÃO DAS EQUIPES E MODALIDADES

a) Cada turma poderá inscrever uma equipe por modalidade.

b) Número mínimo e máximo de participantes por equipe será definido conforme a modalidade.

c) Em todas as modalidades as equipes deverão ser compostas por estudantes dos gêneros feminino e masculino, estando sempre presente em todos os momentos das partidas ao menos um estudante de cada gênero

7.1 Modalidades esportivas

a) Futsal - 5 titulares + 5 reservas

b) Vôlei - 6 titulares + 4 reservas

d) Queimado - 10 titulares, sem reservas (faltas desfalcam a equipe)

7.2 Modalidades recreativas

a) Cabo de Guerra - 4 titulares + 2 reservas

b) Pula-Corda Coletivo - 4 titulares + 2 reservas

c) Corrida de Revezamento - 4 titulares + 2 reservas

d) Corrida do Saco - 3 titulares + 1 reserva

e) Corrida com Colher e limão - 3 titulares + 1 reserva

7.3 Modalidades artísticas

Na abertura do evento, no auditório do campus Paulista, acontecerão as apresentações de:

a) Bandeira;

b) Mascote;

c) Grito de torcida.

8. REGRAS DAS MODALIDADES

8.1 Bandeira, Mascote e Grito de torcida

- a) Cada equipe poderá contar com até 10 pessoas para participar de uma performance de apresentação do mascote.
- b) Cada equipe deverá se organizar para confeccionar os materiais, fora do horário das aulas, e poderão contar com a ajuda do/a docente padrinho/madrinha ou outros servidores.
- c) As equipes poderão utilizar trajes e/ou materiais já prontos ou confeccionar.
- d) É de inteira responsabilidade das equipes adquirir o material completo necessário para sua equipe. O campus não irá fornecer materiais.
- e) Na prova da bandeira, de 2 a 4 estudantes subirão ao palco para apresentar sua produção e falar sobre ela.
- f) A bandeira deverá ter dimensão entre 1,5m e 3m de largura.
- g) Na prova do grito de torcida, de 1 a 4 estudantes subirão ao palco para cantar sua música no microfone acompanhados do resto da turma que estará na plateia.
- h) Na prova da mascote, de 1 a 10 estudantes subirão ao palco para apresentar a mascote, que fará uma performance artística de até 10 minutos.
- i) A análise da bandeira, do grito de torcida e da mascote será feita por uma comissão avaliadora externa ao campus que avaliará mediante os seguintes critérios: adequação ao tema, criatividade, originalidade e execução.

8.2 Futsal

- a) Serão seguidas as regras oficiais do futsal previstas pela Confederação Brasileira de Futsal.
- b) O uso da chuteira específica de futsal e caneleira não será obrigatório;
- c) Partidas de 16 minutos na primeira fase (sendo dois tempos de 8min e 1min de intervalo) e de 20 minutos na final (dois de 10min e 1min de intervalo).
- d) Formato de competição: 1ª fase - pontos corridos (todos se enfrentam); 2ª fase - final (disputam os dois melhores colocados na primeira fase). Em caso de empate no tempo normal, teremos cobrança de penaltis, 3 batidas de cada time.
- e) Persistindo o empate, 1 e 1 alternados até o desempate.
- f) Em caso de empate na classificação da primeira fase, adotaremos os seguintes critérios de desempate: confronto direto, saldo de gols, gols pró, gols contra, jogo extra de um tempo de 10 minutos.

8.3 Volêi

- a) Serão seguidas as regras oficiais do voleibol previstas pela Confederação Brasileira de Voleibol;
- b) Partidas de 1 set de 21 pontos na primeira fase e melhor de 3 sets de 15 pontos na final.
- c) Formato de competição: 1ª fase - pontos corridos (todos se enfrentam); 2ª fase - final (disputam os dois melhores colocados na primeira fase).
- d) Em caso de empate na classificação da primeira fase, adotaremos os seguintes critérios de desempate: confronto direto, saldo de pontos, pontos marcados, pontos sofridos, jogo extra de 1 set de 10 pontos.

8.4 Queimado

- a) Serão seguidas as regras tradicionais do queimado;
- b) Em destaque podemos citar as seguintes regras:
 - Qualquer parte do corpo pode ser atingida e ser “queimada” (incluindo o cabelo),
 - Não se aplicará a regra do “pé repete”,
 - Será aplicada a regra do “meia lua”,
 - Caso um arremesso acerte mais de uma pessoa antes da bola cair no chão, todos os acertados serão queimados;

- c) Formato de competição: 1ª fase - pontos corridos (todos se enfrentam); 2ª fase - final (disputam os dois melhores colocados na primeira fase).
- d) Em caso de empate na classificação da primeira fase, adotaremos os seguintes critérios de desempate: confronto direto, saldo de queimados/sobreviventes, nº de sobreviventes, nº de queimados, jogo extra de 2x2 em quadra reduzida.

8.5 Cabo de guerra

- a) Regras do cabo de guerra tradicional.
- b) Equipes de quatro atletas disputam a competição.
- c) Serão confrontos de melhor de 5, podendo alterar a formação dos quartetos entre uma partida e outra, respeitando sempre a regra de ser misto.
- d) Formato de competição: 1ª fase - pontos corridos (todos se enfrentam); 2ª fase - final (disputam os dois melhores colocados na primeira fase).
- e) Em caso de empate na classificação da primeira fase, adotaremos os seguintes critérios de desempate: confronto direto, disputa extra em melhor de 3.

8.6 Pula corda

- a) Regras tradicionais do pula corda.
- b) Equipes de quatro atletas disputam a competição.
- c) Contaremos a quantidade de saltos válidos que o grupo conseguir. As equipes saltarão com pessoas diferentes girando a corda. Pode alterar o quarteto entre as tentativas.
- d) Consideramos a soma das 3 tentativas de cada quarteto da equipe.
- e) Caso as equipes não errem o salto logo no primeiro giro, será concedida uma segunda chance (semelhante ao saque do tênis). Caso erre novamente, terá sua tentativa computada com zero saltos válidos.
- f) Formato de competição: 1ª fase -contagem absoluta dos saltos válidos; 2ª fase - final, 3 tentativas por equipe (disputam os dois melhores colocados na primeira fase).
- g) Em caso de empate na primeira fase ou final, adotaremos os seguintes critérios de desempate: rodada extra com uma única tentativa entre as equipes empatadas.

8.7 Corrida de revezamento

- a) Regras tradicionais da corrida de revezamento.
- b) Cada integrante deverá correr a distância demarcada portando o bastão e entregá-lo ao próximo corredor de sua equipe. Quando o último terminar o percurso o tempo é pausado.
- c) Na primeira fase as disputas serão por tempo. Equipe por equipe corre sozinha e seus tempos são registrados. Serão duas tentativas de cada equipe. É permitido mudar a formação do quarteto entre uma tentativa e outra.
- d) Na final as equipes correrão simultaneamente.
- e) Formato de competição semelhante ao futsal e vôlei.

8.8 Corrida de saco

- a) Regras tradicionais da corrida de saco.
- a) As equipes poderão alterar seus trios entre uma disputa e outra.
- b) Faremos 5 disputas de corrida de saco na primeira fase. Todos contra todos simultaneamente. O 1º lugar em cada bateria ganhará 3 pontos para a equipe, o 2º lugar rende 2 pontos e o 3º lugar rende 1 ponto. As pontuações das 5 baterias serão somadas para definirmos a classificação da primeira fase.
- c) As duas equipes melhores colocadas farão a final.
- d) A final será disputada em melhor de 3 baterias.
- e) Em caso de empate na primeira fase, adotaremos os seguintes critérios de

desempate: mais disputas vencidas, mais disputas em 2º lugar, disputa extra entre as equipes empatadas.

8.9 Corrida com colher e limão

- a) Regras tradicionais da corrida com colher e limão.
- b) Formato de disputa igual à corrida de saco.

9. CONGRESSO TÉCNICO

- a) Realizaremos um congresso técnico para o repasse do regulamento, sorteio dos confrontos e formação das tabelas.
- b) Deverão estar presentes os líderes de cada equipe e, no mínimo, dois membros da comissão organizadora.
- c) Qualquer dúvida, discordância ou sugestão final deverá ser colocada até o congresso, pois esta será a última oportunidade de alterarmos o regulamento.
- d) Após o congresso técnico, todas as tabelas serão divulgadas.

10. PONTUAÇÃO

- a) Em cada modalidade esportiva disputada nos Jogos Interclasse, serão atribuídas pontuações conforme a classificação final das equipes participantes. As três primeiras colocações receberão os seguintes pontos:
 - 1º lugar - 10 pontos
 - 2º lugar - 7 pontos
 - 3º lugar - 4 pontos
- b) Esses pontos serão somados ao quadro geral de pontuação, contribuindo para a classificação final das turmas ao longo do evento.

11. ARBITRAGEM

úmero de primeiros lugares nas modalidades disputadas;

Maior número de segundos lugares;

Sorteio,

Será realizada por membros da organização ou convidados com conhecimento da modalidade.

12. PREMIAÇÃO

- a) O resultado final será estabelecido através da soma de todas as atividades no encerramento da competição. A equipe que somar o maior número de pontos será a campeã, seguida da pontuação imediatamente inferior, que será a vice-campeã.
- b) Em caso de empate na pontuação final entre duas ou mais turmas, serão adotados os seguintes critérios, em ordem de prioridade, para definição da classificação geral:
 - Maior número de primeiros lugares nas modalidades disputadas;
 - Maior número de segundos lugares;
 - Sorteio, realizado pela comissão, com a presença de representantes das turmas envolvidas.

13. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as situações, previstas ou não neste regulamento, sejam divergências, problemas ou dúvidas, serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Olinda, 06 de junho de 2025.

LEONALDO QUEIROZ PESSOA JÚNIOR
Diretor Geral em Exercício



Documento assinado eletronicamente por **Leonaldo Queiroz Pessoa Junior**, **Diretor(a) Geral em Exercício**, em 06/06/2025, às 09:50, conforme art. 6º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site https://sei.ifpe.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0 informando o código verificador **1839114** e o código CRC **DE4E4D2A**.



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Campus Olinda

ANEXO I
PROGRAMAÇÃO – JOGOS INTERCLASSE 2025

Abertura dos jogos

Data: 27 de junho de 2025

Horário: 8h às 12h

Local: Auditório do IFPE campus Paulista

| Horário | Atividade |
|-------------|---|
| 8h - 8h15 | Entrada das equipes |
| 8h15 - 9h30 | Abertura do evento Acendimento da pira Execução do hino nacional Juramento do atleta Apresentação cultural - Coral Composição da mesa avaliadora |
| 9h30 - 10h | Apresentação das bandeiras |
| 10h - 10h30 | Apresentação dos gritos das torcidas |
| 10h30 - 11h | Apresentações das mascotes |
| 11h - 11h40 | Leitura de orientações e regras dos jogos |
| 11h40 - 12h | Apresentação 5º período |
| 12h | Encerramento |

Jogos interclasses

Data: 28 de junho de 2025

Horário: 8h às 17h

Local: Vila Olímpica de Olinda.

| Horário | Atividade | Local |
|------------------|---|----------|
| 8h - 8h30 | Alongamento coletivo e aquecimento | Quadra 1 |
| 8h30 - 9h30/9h45 | Futsal - 1ª fase | Quadra 1 |
| | Corrida de saco - 1ª fase Pula corda - 1ª fase | Quadra 2 |



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco
Campus Olinda

| | | |
|--------------|---|----------|
| 9h45 - 10h30 | Vôlei - 1ª fase | Quadra 1 |
| | Corrida com colher e limão - 1ª fase Cabo de guerra - 1ª fase | Quadra 2 |
| 10h30 - 12h | Queimado - 1ª fase | Quadra 1 |
| | Corrida de revezamento - 1ª fase | Quadra 2 |
| 13h30 - 15h | Corrida de saco - Final Pula corda - Final Corrida com colher e limão - Final Cabo de guerra - Final Corrida de revezamento - Final | Quadra 1 |
| 15h - 15h30 | Futsal - Final | Quadra 1 |
| 15h30 - 16h | Vôlei - Final | Quadra 1 |
| 16h - 16h30 | Queimado - Final | Quadra 1 |
| 16h30 | Contagem de pontos | Quadra 1 |
| 17h | Divulgação do resultado e premiação Agradecimentos e encerramento oficial | Quadra 1 |