



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CAMPUS BARRA DE SÃO FRANCISCO

REGULAMENTO DO FESTIVAL DE JOGOS INDÍGENAS 2024

Art. 1º – Este regulamento é o conjunto das disposições que regem o Festival Jogos indígenas 2024 no IFES campus Barra de São Francisco.

Art. 2º – As turmas participantes serão consideradas conhecedoras deste regulamento, no que diz respeito aos seus direitos e obrigações, ficando submetida a todas as suas disposições.

Art. 3º – Os Jogos se inserem como atividade extra-classe, com os seguintes objetivos:

I - proporcionar aos/às estudantes oportunidades para de conhecer a história e a cultura dos povos indígenas brasileiros a partir de seus jogos tradicionais.

II - oportunizar momento de integração entre os/as estudantes.

III- oportunizar aprendizagens e experiências com a organização e participação ativa dos/as estudantes.

Art. 4º Os Jogos serão organizados a partir das seguintes modalidades: corrida de tora, cabo de força, peteca e jikunahati (cabeçabol).

§ 1º A corrida de tora será realizada a partir das seguintes regras:

I – A corrida de tora será realizada a partir de equipes com quatro jogadores/as (2 jogadoras e 2 jogadores), contando com 2 reservas (1 jogador e 1 jogadora).

II – cada jogador/a percorrerá apenas uma distância, assim deixando a tora em uma das bandeiras para que o próximo participante a pegue.

III – A modalidade desse jogo será no formato misto.

IV – Será usada uma tora, que será carregada pelos/as participantes.

V – Cada turma poderá se inscrever com uma equipe.

VI – Ao deixar a tora na marca, o/a participante precisa voltar ao ponto inicial e tocar a mão do próximo jogador, para que ele possa buscar a tora e levá-la à marca seguinte.

VII - Os/As reservas só participarão em caso de falta de um/a titular.

VIII - Nessa modalidade será permitida a inscrição de uma equipe composta por servidores/as, seguindo a composição mista prevista neste regulamento.

IX - O chaveamento será organizado por sorteio. Se houver 8 equipes, serão duas chaves de 4, no caso de 7 equipes inscritas, será uma chave com 4 e uma com 3 equipes. Ficam classificadas para a final as que ficarem em 1º lugar de cada chave, ou seja, fizerem em menos tempo.

§ 2º O cabo de força será realizado a partir das seguintes regras:

I – Cada equipe poderá inscrever 6 jogadores/as, podendo contar com até 2 reservas (1 jogador e 1 jogadora);

II – A modalidade desse jogo será misto. Sendo que as equipes serão compostas necessariamente por 3 meninos e 3 meninas.

III – A corda deverá ser puxada por cada jogador/a apenas com as mãos, não podendo se utilizar de outro procedimento para tornar a equipe mais competitiva.

IV – Será permitida a utilização de luva pelos/as jogadores/as.

V – A equipe será considerada vencedora quando conseguir puxar a equipe adversária (todos) até o seu próprio campo.

VI - Os jogos serão organizados da seguinte forma:

	Turmas
Jogo 1	1º AGR X 1º ADM
Jogo 2	2º ADM A X 2º ADM B
Jogo 3	Venc. Jogo 2 X 2º AGR
Jogo 4	3º AGR X 3º ADM
Jogo 5	Venc. Jogo 1 X Venc. Jogo 3
Final	Venc. Jogo 4 X Venc. Jogo 5

VII – Os jogos do Curso Superior serão definidos por sorteio, a depender da quantidade equipes inscritas.

VIII - Cada turma inscreverá 1 time.

§ 3º O jogo de peteca será realizado a partir das seguintes regras:

I – Cada equipe deverá contar com 2 jogadores/as, podendo contar com até 2 reservas (1 jogador e 1 jogadora);

II – A modalidade desse jogo será mista.

III - O jogo será disputado a partir de melhor de 3 sets. Sendo que os dois primeiros sets terão 10 pontos e o terceiro set, 7 pontos.

IV – Será considerada vencedora a equipe que vencer dois sets. Sendo que a vitória de cada set deverá ser por dois pontos de diferença.

V – O jogo permitirá apenas um toque por equipe e para pontuar a peteca terá que cair nos limites do campo adversário.

VI – A peteca poderá tocar na rede. No entanto, o/as jogadores/as não poderão tocar na rede.

VII - Cada turma inscreverá 1 equipe. Podendo cada turma realizar seletiva para definir a equipe representante.

VIII - Os jogos serão organizados da seguinte forma:

	Turmas
Jogo 1	1º AGR X 1º ADM
Jogo 2	2º ADM A X 2º ADM B
Jogo 3	Venc. Jogo 2 X 2º AGR
Jogo 4	3º AGR X 3º ADM
Jogo 5	Venc. Jogo 1 X Venc. Jogo 3
Final	Venc. Jogo 4 X Venc. Jogo 5

IX – Os jogos do Curso Superior serão definidos por sorteio, a depender da quantidade equipes inscritas.

§ 4º O jikunahati (cabeçabol) será realizado a partir das seguintes regras:

I – Será utilizada uma bola de vôlei para o jogo.

II – A modalidade desse jogo será misto.

III – Cada equipe poderá dar um toque na bola utilizando exclusivamente a cabeça.

IV – Cada equipe deverá conter 2 participantes (1 jogador e 1 jogadora), podendo contar com até 2 reservas;

V - O jogo será disputado a partir de melhor de 3 sets. Sendo que os dois primeiros sets terão 10 pontos e o terceiro set, 7 pontos.

VI - O jogo permitirá apenas um toque por equipe. A pontuação acontece quando a equipe não consegue rebater a bola para o campo adversário ou quando a bola bate no/a jogador/a e sai pela linha lateral ou de fundo de seu próprio campo.

VII – Cada turma poderá se inscrever 1 time.

VIII - Os jogos serão organizados da seguinte forma:

	Turmas
Jogo 1	1º AGR X 1º ADM
Jogo 2	2º ADM A X 2º ADM B
Jogo 3	Venc. Jogo 2 X 2º AGR
Jogo 4	3º AGR X 3º ADM
Jogo 5	Venc. Jogo 1 X Venc. Jogo 3
Final	Venc. Jogo 4 X Venc. Jogo 5

IX – Os jogos do Curso Superior serão definidos por sorteio, a depender da quantidade equipes inscritas.

Art. 5º A assimilação das regras dos jogos poderá ocorrer durante as aulas de Educação Física.

Art. 6º Cronograma:

Atividades	Período
Divulgação	03/04 à 07/04
Inscrições das equipes	08 à 12/04
Preparação das equipes	12 à 16/04
Realização dos jogos	17/04

Art. 7º Será sorteada uma etnia/povo indígena para identificar as turmas, as quais deverão produzir um cartaz com o nome da etnia/povo.

Art. 8º No dia e horário do festival os/as participantes deverão estar vestidos com roupas para exercício físico, observando as normas da instituição.

Art. 9º As provas de cabo de força e corrida de tora acontecerão no terreno de terra ou no gramado. Os confrontos de peteca serão na tenda e o cabeçabol na sala de atividades físicas. Posteriormente serão divulgadas maiores informações sobre os horários de cada modalidade.

Art. 10º Os casos omissos no presente Edital serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Comissão Organizadora e realizadora dos Jogos: Turma do 1º ano Agricultura Integrado ao Ensino Médio e membros do Núcleo de Estudos Afro-brasileiros e Indígenas – NEABI/BSF