



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

REGULAMENTO eJIFB - 2021

TÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1 - Os **JOGOS DO INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA – eJIFB 2021** é um evento Esportivo/Cultural de etapa única, que promove o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social da comunidade envolvida. Portanto, trata-se de uma ação pedagógica e sistemática elaborada, executada e avaliada por uma Comissão Geral Organizadora e apoiadores.

Art. 2 - Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer normas para orientar o evento de caráter *intercampi*, de forma harmônica e disciplinada, no Instituto Federal de Brasília - IFB.

Art. 3 - A finalidade dos Jogos do Instituto Federal de Brasília (eJIFB) é reunir toda a comunidade de modo virtual (estudantes, servidores e familiares) de todos os *campi* do IFB visando a integração e a prática esportiva como estratégia educativa, cultural e emancipadora.

Parágrafo único: esta edição em formato remoto se justifica mediante Resolução 10/2020 - RIFB/IFB, que aprova a suspensão por tempo indeterminado dos calendários acadêmicos 2020 dos campi do Instituto Federal de Brasília - IFB, *ad referendum* do Conselho Superior; assim como Portaria 617/2020 MEC/DOU, que dispõe sobre as aulas nos cursos de educação profissional técnica de nível médio nas instituições do sistema federal de ensino, enquanto durar a situação da pandemia do novo coronavírus - Covid-19.

TÍTULO II

DOS PRINCÍPIOS

Art. 4 - Os **JOGOS DO INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA – eJIFB 2021**, alicerçados na Política Federal de Educação, baseia-se nos seguintes princípios:

I. Da democracia: Assegurando ao estudante acesso à prática esportiva, preconizado pelo Art. 217 da constituição Federal de 1988.

II. Do conhecimento: Propiciando a prática do esporte e do lazer de forma consciente e participativa.

III. Da educação: Atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores socioculturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

IV. Do respeito à cidadania: Estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e a valorização do companheirismo.

V. Da humanização: Proporcionando ao estudante a vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

TÍTULO III

DO CRONOGRAMA DOS JOGOS

Art. 5 - O eJIFB será realizado de 21 a 26 de julho de 2021 na modalidade remota (virtual), respeitando o distanciamento social e outros cuidados básicos preconizados pelos órgãos de saúde pública vigentes no Brasil, em respeito à pandemia da Covid-19. O cronograma das provas será liberado no dia 20/07 no período matutino pelas redes sociais do evento. No mesmo dia, às 14:30h será realizado o Congresso Técnico para esclarecimentos e orientações a respeito das competições.

TÍTULO IV

DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 6 – As inscrições serão realizadas no período de **06 de julho até 23h59min do dia 16 de julho**, através do link (<http://jifb.ifb.edu.br/>) disponibilizado ao professor de Educação Física do campus no Sistema Unificado de Inscrição.

Parágrafo único - O login e senha serão disponibilizados aos professores de Educação Física por e-mail.

TÍTULO V

DA ESTRUTURA DE ORGANIZAÇÃO

Art. 7 - Constituirá poderes no **eJIFB 2021** a seguinte **Comissão Geral Organizadora**, tendo seus participantes e funções definidos em Portaria nº 609/2021.

Parágrafo único - Cabe à Comissão Organizadora planejar, executar e avaliar o evento, mediando as situações com os *campi* e fazendo os encaminhamentos necessários.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

TÍTULO VI DAS MODALIDADES

Art. 8 – O eJIFB 2021 é uma edição especial, realizada em forma de gincana e jogos eletrônicos (eSports). Sendo assim, as modalidades apresentam-se de acordo com a especificidade de cada atividade (ver regulamento específico e programação em anexo).

Art. 9 - O quantitativo máximo de atletas por *campi* em cada modalidade será o seguinte:

Modalidade	Masculino	Feminino	Familiares	Servidores
Campeonato de Embaixadinhas	10	10	02	02
Pentatlo	05	05	01	01
Procurando em casa	08	08	02	02
IFB em Dança	Máximo 11 (1 dança solo + 10 dança em grupo)			
IFB em Quilômetros	05	05	02	02
Quiz Esportivo	05	05	-	-
Xadrez Arena	20			
FIFA	01	01	-	-
Pokémon Go	Máximo 08 pessoas			



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Jogando Juntos Separados	Máximo 08 pessoas, podendo haver familiares e servidores
Desafios Relâmpago	Não se aplica

TÍTULO VII

DAS INSCRIÇÕES E DOS PARTICIPANTES

Art. 10 - Cada *campus*, através do respectivo professor de Educação Física, deverá operar o **Sistema de INSCRIÇÕES on-line** e efetuar as inscrições dos estudantes, servidores e familiares, nos **eJIFB 2021**.

Parágrafo único - Somente poderão participar servidores com matrícula **SIAPE** ou cadastro na empresa terceirizada.

Art. 11 - Após o término do prazo de **INSCRIÇÕES**, o sistema ficará disponível somente para o acesso dos representantes de cada instituição para a **CONFIRMAÇÃO FINAL** dos atletas nas modalidades escolhidas.

Art. 12 - Terão direito a inscrição nos **JOGOS DO INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA - eJIFB 2021**, os estudantes **MATRICULADOS** na Rede Federal de Educação Profissional Científica e Tecnológica, devidamente concursados, matriculados e **FREQUENTANDO REGULARMENTE** os cursos (entende-se como cursos regulares os cursos: Técnicos, Médio Integrado, Subsequente, Superior e Pós-graduação). Fica vedada a inscrição de estudantes matriculados em cursos de Qualificação Profissional e Formação Inicial (FIC).

§1 - Cada atleta só poderá participar no **MÁXIMO DE 02 MODALIDADES INDIVIDUAIS E 02 MODALIDADES COLETIVAS, conforme distribuição abaixo:**

a) Individuais:

- i) Dança Solo
- ii) Pokémon GO
- iii) Xadrez Arena
- iv) FIFA

b) Coletivas:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

- i) Campeonato de Embaixadinhas
- ii) Pentatlo
- iii) Procurando em casa
- iv) Dança em grupo mas separados
- v) IFB em Quilômetros
- vi) Quiz Esportivo
- vii) Jogando Juntos Separados

§2º - Não é responsabilidade da organização a coincidência de horários de competições.

§3º - As substituições dos atletas só poderão ser feitas, pelo professor responsável de cada campus, com no mínimo 2 horas de antecedência da realização da prova.

§4º - As substituições só poderão ser feitas se o atleta estiver devidamente **CRENCIADO** através do **SISTEMA**, respeitando o quantitativo máximo das modalidades.

Art. 13 - Cada atleta, deverá apresentar aos organizadores da modalidade, **documento oficial com foto**, sempre que for solicitado.

TÍTULO VIII

DOS CAMPEONATOS

Art. 14 - As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras divulgadas previamente à data da realização dos **JOGOS DO INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA - eJIFB 2021**, de acordo com cada modalidade.

Art. 15 - O chaveamento, a ordem e o horário das disputas de cada modalidade será definido por sorteio e disponibilizado no sítio eletrônico <http://www.ifb.edu.br>.

Art. 16 - A arbitragem das disputas será exercida pelos membros da Comissão Organizadora do eJIFB, sendo todas as partidas no formato síncrono, gravadas.

Art. 17 - Serão conferidas medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para cada prova/modalidade disputada no eJIFB 2021, exceto “Desafio Relâmpago” e a campanha de arrecadação de alimentos.

Art. 18 - O campus vencedor receberá um troféu de Campeão e os demais receberão troféus de participação do eJIFB 2021.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

TÍTULO IX DA PONTUAÇÃO

Art. 19 - As equipes serão pontuadas pelo desempenho em cada prova, de acordo com a seguinte classificação:

1º Lugar: 50 pontos

2º Lugar: 40 pontos

3º Lugar: 30 pontos

4º ao 10º lugar: Participação da equipe completa: 10 pontos

§1 - Será somada a pontuação de cada campus e em cada modalidade, mais 5 pontos quando houver a participação de servidores ou familiares.

§2 - Nas provas de “Desafio Relâmpago” será dado 1 ponto por cada postagem no Instagram oficial do evento. Serão aceitas no máximo 20 postagens por campus em cada desafio.

TÍTULO X DOS PRÊMIOS

Art. 20 - A divulgação dos resultados ocorrerá na cerimônia de encerramento do evento, no dia 26/07 às 15h. As medalhas e troféu de participação serão entregues a cada campus para posterior distribuição, respeitando os protocolos de segurança à saúde.

TÍTULO XI DAS PENALIDADES

Art. 21 - Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva, desrespeitosa ou antidesportiva será tolerada.

§1º - Incluem-se como conduta antidesportiva, mas não se limitando a estas:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

I - **Hacking** - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;

II - **Exploração de falhas no jogo** - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;

III - **Compartilhamento de Conta** - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;

IV - **Uso de qualquer programa, script ou similar** - Fazer uso de ferramentas que possam gerar vantagens diretas ou indiretas a um estudante-atleta durante uma partida;

V - **Combinação de Resultado** - Qualquer acordo entre dois ou mais estudantes-atletas/equipes que visa manipular e/ou interferir com o andamento do evento;

VI - **Linguagem ou ação imprópria** - Uso de ações ou linguagens interpretadas como discriminatórias, assediadoras, racistas, xenofóbicas, sexistas, obscenas, vis, vulgares, insultantes, ameaçadoras, abusivas, injuriosas, caluniosas ou difamatórias contra os demais estudantes-atletas ou organizadores, assim como cometer atos sistemáticos, hostis e repetitivos para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade;

VII - **Engano** - Apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Organizadora, se forem solicitados;

Art. 22 - Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em particular, os fatos serão encaminhados à Comissão Organizadora, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

Art. 23 - Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados, incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

Art. 24 - Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da Comissão Organizadora;

Art. 25 - Caso haja alguma conduta inadequada ou violação das regras por parte de algum participante ou equipe durante a realização do evento, o(s) mesmo(s) estará(ão) sujeito(s) a receber as seguintes penalidades:

I - Advertência;

II - Perda de alguma vantagem para o jogo atual e/ou futuros;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

III - Suspensão do participante;

IV - Exclusão do participante;

V - Perda de partidas;

VI - Desclassificações.

§1º - A infração de um participante a pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art. 26 - Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a progressão de penalidades, até e incluindo a desclassificação.

Art. 27 - A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da Comissão Organizadora, um participante ou equipe podem ser suspensos ou desclassificados por uma primeira infração caso a ação do mesmo ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

Art. 28 - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 29 - É de responsabilidade do participante e do *campus* que ele representa, os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 30 - Manifestações acerca de ocorrência e recursos devem ser encaminhadas através deste formulário: <https://forms.gle/pu2RSKNgaKWKpon16>

TÍTULO XII

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 31 - A equipe que não se apresentar para uma prova no horário determinado pela Tabela Oficial, em qualquer das modalidades, será considerada perdedora por **W X O** e não terá pontuação de participação conferida.

§1 - A tolerância de horário para ser aplicado o **W X O** é de **5 minutos** após o horário determinado pela tabela.

Art. 32 - Se houver empate no resultado final do eJIFB, os critérios de desempate serão:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

I - Maior quantidade de alimentos doados pelo campus

II - Sorteio.

Art. 33 - Qualquer ato indisciplinar na competição poderá ser denunciado mediante documento formal, em formulário específico, lavrado pelo professor de educação física e/ou chefe de delegação, junto à secretaria e encaminhado para a Comissão Disciplinar.

Art. 34 - Todos os participantes do evento têm seus direitos de imagem cedidos ao IFB para fins não-comerciais. Exceto por objeção do interessado e/ou responsável.

Art. 35 - A Comissão Geral Organizadora expedirá outros documentos, se necessários, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 36 - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Geral Organizadora.

Art. 37 - O desfile das delegações de cada *campi* será composto pelo total de 2 estudantes, somados aos professores de Educação Física ou outro servidor do respectivo campus que os acompanharão, na solenidade de abertura dos jogos.

Art. 38 - O evento terá como perfil oficial o Instagram “[eJIFB2021](#)”.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

ANEXOS

ANEXO I - REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES

Prova 1 - EMBAIXADINHA COM ROLO DE PAPEL HIGIÊNICO

1. A competição de embaixadinha com Rolo de Papel Higiênico será realizada de acordo com este regulamento.
2. A competição será **virtual (via Google Meet)**, com no máximo 3 (três) tentativas em até 2 (dois) minutos, sendo computada a de maior número de embaixadinhas realizadas.
3. **A execução poderá ser feita com qualquer parte do corpo, exceto, mãos, braços e antebraços.**
4. Entende-se por tentativa válida, aquela que executada após sinalização da coordenação de prova até o máximo de 2 (dois) minutos.
5. Não será válida a execução se for tocado o rolo com mão ou em qualquer objeto da casa.
6. A Competição será em 3 etapas:
 - Individual
 - Equipe mista
 - Equipe mista de servidor e familiar.
7. A competição individual será de no máximo 20 discentes por Campus, sendo 10 do sexo masculino e 10 do sexo feminino



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

8. Competição por equipe mista será realizada com a participação de 6 discentes: sendo obrigatório 3 (três) do sexo masculino e 3 (três) do sexo feminino, relacionado previamente dentre os inscritos na competição individual.
9. A competição por equipe mista (servidor e/ou familiar) será realizada com a participação 4 integrantes: sendo obrigatório 1 integrante do sexo feminino.
10. O material a ser utilizado: rolo de papel higiênico novo e completo (apresentar aos coordenadores de prova).
11. Cada estudante deverá, antes da realização de suas tentativas, apresentar documento de identificação conforme formulário de inscrição.
12. Em caso de empate no resultado final, será realizada uma disputa entre as equipes finalistas, considerando os mesmos critérios deste regulamento.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Coordenação Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral do eJIFB.





MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 2 - REGULAMENTO - PENTATLO

1. A competição de Pentatlo será realizada de acordo com este regulamento específico.
2. Cada campi poderá participar com uma equipe, composta por 10 pessoas, sendo 5 do sexo masculino e 5 do sexo feminino;
3. A ordem da execução das tarefas por equipe será sorteada;
4. Todos devem realizar todas as tarefas de acordo com a especificação de cada exercício;
5. Os membros das equipes deverão executar os exercícios sucessivamente com intervalo máximo de 10 segundos entre um membro e outro da equipe;
6. No início de cada desafio, serão dadas as orientações e demonstrações dos movimentos (por vídeo) e TODOS da equipe deverão estar presentes;
7. Os exercícios deverão ser realizados na posição lateral à câmera;
8. TODOS os membros da equipe deverão estar na sala (Google Meet) de acordo com o horário específico em regulamento;
9. A classificação das provas será feita através de somatório de pontos;
10. Caso a execução dos movimentos não sejam realizados corretamente, os pontos não serão contabilizados;

EXERCÍCIOS PROPOSTOS:

1º DIA:

- BURPEE - repetições máximas em até 10 minutos

2º DIA:

- ABDOMINAL REMADOR – repetições máximas em até 10 minutos
- FLEXÃO DE BRAÇO - repetições máximas em até 10 minutos

3º DIA:

- JUMP AIR SQUAT - repetições máximas em até 10 minutos
- PRANCHA ISOMÉTRICA – mais tempo



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Disposições Gerais:

10. É obrigatório que os membros das equipes executantes estejam com suas câmeras abertas;
11. Os participantes são responsáveis por local adequado para a atividade prática, com iluminação e rede de internet (garantir a conexão durante a prova). Caso haja desconexão da internet, a equipe deverá dar continuidade com o membro seguinte de acordo com a ordem previamente apresentada;
12. Somente será permitido o acesso às salas, com o e-mail institucional;
13. Todos os participantes, deverão se identificar através de documento com fotos ao entrar na sala (Google Meet).



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 3 - PROCURANDO EM CASA

Objetivo:

Encontrar o maior número de objetos listados no menor tempo possível.

Número de participantes por Campus:

1. Uma equipe por campus.
2. Composta de 15 a 20 participantes.
3. No mínimo 7 homens e 7 mulheres.
4. Pontuação extra pela participação de um servidor ou familiar.

Dinâmica:

1. Um campus por vez.
2. Uma sala do Google Meet para cada equipe.
3. A prova é gravada.
4. Todos devem estar com a câmera ligada.
5. O tempo de prova é de no máximo 10 minutos.
6. O tempo é cronometrado pelos juízes.
7. O grupo deve encontrar 50 itens distintos que são informados pelos juízes pelo microfone.
8. Os participantes devem mostrar o item encontrado na câmera e informar falando que encontrou o objeto.
9. O juiz aceita ou não o objeto e informa o próximo item.
10. Caso a equipe não encontre algum item, pode pedir para passar para o próximo.
11. Caso a equipe encontre todos os itens antes do término de 10 minutos, o cronômetro é parado (para classificação será utilizado o menor tempo).
12. Caso a equipe tenha pedido para passar e encontre o item indicado, o item não vale. Só poderá ser apresentado ao final dos 50 itens se houver tempo.
13. Cada campus terá ordem de itens diferentes.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 4 - IFB EM DANÇA

Com intuito de incentivar a prática de atividades físicas, artísticas e culturais, esta prova é uma competição de dança em vídeos produzidos pelos próprios alunos, **servidores, professores e/ou seus respectivos familiares** do Instituto Federal de Brasília.

1. Objetivo

1.1 Atingir o maior número de curtidas dentro do aplicativo *Instagram* (**@ejifb2021**), nos vídeos de dança produzidos por cada *campus*, dentro do período estabelecido para a prova.

2. Regras

2.1 Os participantes de cada categoria deverão gravar um vídeo de dança de até **1 (um) minuto** de duração, os quais serão posteriormente publicados em página própria do *instagram* para esta prova “IFB em dança”.

2.2.1 Os participantes deverão gravar/produzir vídeos de dança, os quais serão divididos em 2 (duas) categorias:

- Dança solo: qualquer estilo/modalidade de dança realizada por apenas 1 pessoa.
- Dança em grupo: qualquer estilo/modalidade de dança realizada por mais de uma pessoa (**de 2 até 10 participantes**).

2.2 No caso da categoria “Dança em Grupo”, os vídeos podem ser gravados por pessoas em lugares diferentes (uma junção de vídeos individuais dentro da mesma dança) ou no mesmo local (desde que as pessoas participantes façam parte do mesmo convívio familiar).

2.3 Cada *campus* será representado por apenas 1 (um) vídeo por categoria descrita no item 2.1, totalizando um máximo de 2 (dois) vídeos gravados por *campus*.

2.4 Caberá ao professor de Educação Física de cada *campus* os critérios de seleção dos representantes para cada uma das categorias desta prova (“dança solo” ou “dança em grupo”).

2.5 Os vídeos gravados devem ser inéditos (publicados especificamente para esta competição, podendo ser publicados anteriormente na fase preliminar de seletiva de cada *campus*) e originais (não pode ser vídeo realizado por outra pessoa, que não esteja inscrita para a prova).

2.6 Os participantes podem gravar vídeos em qualquer lugar, desde que obedecidas as regras de segurança estabelecidas pela pandemia da CoViD-19 como, não aglomeração de pessoas, uso de máscara em locais onde haja presença de pessoas e distanciamento mínimo entre pessoas que não sejam da mesma família/lar.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

2.7 Os participantes podem escolher o estilo/modalidade de dança que mais se identificarem (ex. Forró, salsa, zouk brasileiro, ballet, street, dança contemporânea).

2.8 Cada campus participante poderá ajudar a divulgar o seu próprio vídeo, desde que não se utilize de recursos financeiros ou ilegais.

2.9 É recomendado que os vídeos sejam gravados na posição vertical, com intuito de melhor visualização pelo aplicativo *Instagram*.

3. Inscrições

3.1 A inscrição na modalidade será de responsabilidade do professor de Educação Física do seu próprio campus, até o dia 19 de julho de 2021.

3.2 Os vídeos deverão ser enviados para o e-mail da comissão: ejifb@ejifb.edu.br até às 23:59h do dia 19 de julho de 2021 .

3.3 Os vídeos da categoria “Dança Solo” deverão ser enviados para o e-mail da comissão, contendo o assunto “IFB EM DANÇA - DANÇA SOLO - (CAMPUS) - (NOME DO PARTICIPANTE).
Ex. IFB EM DANÇA

3.4 Os vídeos da categoria “Dança em Grupo” deverão ser enviados para o e-mail da comissão, contendo o assunto “IFB EM DANÇA - DANÇA EM GRUPO - (CAMPUS) - (NOME DO GRUPO).

4. Desclassificações

Serão desclassificados:

4.1 Os vídeos que apresentarem duração maior que o tempo permitido.

4.2 Os vídeos não enviados devidamente até a data limite/horário estabelecido (a comissão da prova não se responsabiliza por problemas relacionados a conexão com a internet, problemas no envio dos arquivos ou demais problemas relacionados aos meios de envio dos vídeos).

4.3 Os vídeos de participantes não inscritos devidamente até a data limite estabelecida.

4.4 Os vídeos que apresentarem conteúdo impróprio relacionados cenas de sexo, drogas ou violência.

4.5 Os casos omissos serão julgados pela comissão disciplinar do evento.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

5. Prova

5.1 Os vídeos serão divulgados em perfil específico no aplicativo *Instagram*, denominado [@ejifb2021](#).

5.2 Os vídeos da categoria “dança solo” serão publicados no dia 21 de julho de 2021 e seus resultados aferidos às 14h do dia 24 de julho de 2021.

5.3 Os vídeos da categoria “dança em grupo” serão publicados no dia 23 de julho e seus resultados aferidos às 12h do dia 26 de julho de 2021.

5.4 Os resultados dos vencedores serão divulgados pela **TV IFB no dia 26/07 na Cerimônia de Encerramento, de acordo com a programação do evento.**

5.5 Os vencedores da prova serão considerados de acordo com o número de curtidas, classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar para cada uma das duas categorias.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 5 - IFB EM QUILÔMETROS

Objetivo:

- O desafio da corrida consiste em um grupo de estudantes/servidores percorrer a pé (corrida/caminhada) a distância oficial da maratona, ou seja, 42.195 metros, no menor tempo possível.

Participantes:

- Mínimo 10 e máximo 14 pessoas por *campus*.
- Mínimo de 5 pessoas de cada sexo.

Recurso:

- App Runkeeper.
- Cada participante deverá baixar, gratuitamente, em seu celular o App.
- Registrar no perfil: Primeiro nome; Último nome; Data de nascimento; Sexo e (preferencialmente) Foto

Percurso:

- O percurso é de livre escolha dos participantes.

Regras:

1. O percurso deve ser realizado a pé (corrida/caminhada)



2. Cada participante deverá registrar no App a quilometragem percorrida e o tempo de realização, tirar um print da tela “Feed” do aplicativo em que conste a atividade (corrida/caminhada) e enviá-lo para o e-mail (ejifb@ifb.edu.br) da coordenação dos eJIFB.

3. No e-mail deve constar: **Assunto:** “Desafio de corrida – eJIFB 2021” / **Mensagem:** Nome completo do participante; Matrícula; Campus / **Anexo:** Print da tela “Feed”.

4. Não serão considerados para registros os prints que não constem os dados do participante, a distância percorrida e o tempo de realização da atividade.

5. O somatório das distâncias percorridas pelo grupo de participantes de cada campus deve atingir exatamente 42.195 metros. A cada metro, a mais ou a menos, serão acrescidos 10 segundos ao tempo final do grupo.

6. Cada participante somente poderá enviar o print de uma atividade. Caso o participante envie o print de mais de uma atividade,



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

será considerada para registro junto à organização dos eJIFB a atividade com MAIOR tempo de realização.

Obs. Cada participante poderá realizar mais de uma atividade para tentar melhorar seu tempo, porém deve enviar para a coordenação dos eJIFB somente o print de uma atividade. Isto é, o participante deverá escolher qual atividade irá enviar para registro.

7. O limite mínimo de distância percorrida por participante é de 1.000 metros e não há limite máximo de distância percorrida.
8. A atividade (corrida/caminhada) deve ser realizada entre os dias 21 e 25/07/2021.
9. O envio do e-mail com o print da atividade deve ser realizado no dia 25/07/2021 até 23:59.

Desclassificação:

Será desclassificado o Campus que:

1. Enviar prints de atividades de pessoas que não estejam inscritas.
2. Não enviar, o mínimo, de dez prints com atividades de 10 participantes diferentes.
3. Não enviar, o mínimo, de 5 prints com atividades de 5 participantes masculino e 5 prints com atividades de 5 participantes femininos.
4. O somatório da distância não alcançar 42.000 metros.
5. Enviar print de atividade com distância inferior a 1.000 metros.
6. Enviar print de atividade realizadas fora dos dias pré-determinados.
7. Enviar o e-mail com print de atividade fora do prazo determinado.

A coordenação aconselha para a realização da atividade:

1. Utilização de roupas leves.
2. Tênis que sejam capazes de absorver impacto.
3. Protetor solar.
4. Ingestão de água/isotônico 30 minutos antes da atividade e ao final da mesma.
5. O percurso escolhido seja protegido do trânsito de veículos.

Considerações Finais:

1. A organização não se responsabiliza pelo não recebimento dos e-mails devido a problemas técnicos ou de qualquer natureza.
2. Atividades com ritmo min/km suspeito serão analisadas pela coordenação e poderão ser desclassificadas.
3. A coordenação orienta que a atividade não seja realizada entre 10h e 16h.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 6 - QUIZ ESPORTIVO

Objetivo:

Responder o maior número de questões acerca do universo esportivo no menor tempo possível.

Número de participantes por Campus:

1. Uma equipe por campus.
2. Composta de 6 a 10 participantes.
3. No mínimo 3 homens e 3 mulheres, máximo 5 homens e 5 mulheres.
4. Nesta prova não há participação de servidores ou familiares.

Dinâmica:

1. Um campus por vez com horário marcado.
2. Uma sala do Google Meet para cada equipe.
3. A prova é gravada.
4. Todos devem estar com a câmera ligada.
5. O tempo de prova é de no máximo 15 minutos.
6. O tempo é cronometrado pelos juízes.
7. O grupo deve responder **O MAIOR NÚMERO DE questões acerca** do universo esportivo, as quais serão informadas pelos juízes pelo microfone.
8. Os participantes devem escrever a resposta no chat.
9. O juiz aceita ou não a resposta e informa a próxima questão.
10. Caso a equipe não saiba, podem pedir para passar para a próxima questão.
11. Caso a equipe responda todas as questões corretamente antes do término de 15 minutos, o cronômetro é parado (para classificação será utilizado o menor tempo).
12. Cada campus terá ordem de questões distintas.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 7 – XADREZ ARENA DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º - Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer normas para orientar o torneio de Xadrez no formato Arena do **eJIFB 2021**, que acontecerá de forma remota contemplando os estudantes e servidores dos campi do Instituto Federal de Brasília (IFB) e será organizado pela Comissão Organizadora dos eJIFB.

Art. 2º - Poderão se inscrever no torneio estudantes, servidores e familiares, desde que comprovado o vínculo com aluno ou servidor do Instituto Federal de Brasília (IFB).

Art. 3º - Ao participar, todos os estudantes, servidores e familiares estão cientes e concordam com os termos e condições de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações presentes neste regulamento.

DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

Art. 4º - O torneio será dividido em duas etapas classificatórias na modalidade arena, um torneio auxiliar para desempate e uma partida final, que serão realizados em:

- 21/07/2021 - 15:00 às 17:00 - 1ª etapa classificatória na modalidade arena;
- 22/07/2021 - 15:00 às 17:00 - 2ª etapa classificatória na modalidade arena;
- 23/07/2021 - 15:00 às 16:00 - Torneio auxiliar para desempate, se necessário;
- 23/07/2021 - 16:00 às 17:00 - Partida final.

DA INSCRIÇÃO

Art. 5º - As inscrições serão feitas pelos professores de Educação Física dos *campi* do IFB em sistema próprio até o dia 15 de julho. Seguem os contatos dos professores:

- Brasília: Daniel Vercosa Amorim • daniel.amorim@ifb.edu.br e Fernanda Bartoly • fernanda.lima@ifb.edu.br
- Ceilândia: Pedro Ferreira Alves de Oliveira • pedro.oliveira@ifb.edu.br
- Estrutural: Maurilio Dutra • maurilio.dutra@ifb.edu.br
- Gama: Cleber dos Santos Ferreira • cleber.ferreira@ifb.edu.br



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

- Planaltina: Renato Monteiro • renato.Monteiro@ifb.edu.br
- Recanto das Emas: Mônica Vieira de Souza • monica.vieira@etfbsb.edu.br e Eduardo Klein Carmona • eduardo.carmona@etfbsb.edu.br
- Riacho Fundo: Arthur José Medeiros de Almeida • arthur.almeida@etfbsb.edu.br e Ivone Rodrigues Lima • ivone.lima@etfbsb.edu.br
- Samambaia: Kim Sampaio de Lacerda Mileski • kim.mileski@ifb.edu.br
- São Sebastião: Camila Tenorio Cunha • camila.cunha@ifb.edu.br
- Taguatinga: Denis Vieira • denis.vieira@ifb.edu.br

Art. 5º - Serão consideradas as primeiras 20 (vinte) inscrições de cada Campus.

Art. 6º - O Torneio será disputado de forma online no site Lichess gratuitamente.

Art. 7º - Os estudantes e servidores participantes devem:

- § 1 Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- § 2 O participante deverá criar uma conta no site Lichess no endereço <https://lichess.org/> e informar na ficha de inscrição seu *Nickname*. (nome de usuário ou apelido adotado no momento da criação da conta). O *Nickname* deverá ser composto do primeiro nome seguido do número da matrícula para estudantes e servidores, e pelo primeiro nome seguido do número do RG para familiares (ex: Maria202100000000).
- § 3 É imprescindível que os jogadores utilizem em todas as partidas suas contas informadas no formulário de inscrição caso queiram solicitar avaliação da comissão.

DA ARBITRAGEM

Art. 8º - Durante esta competição serão nomeados um ou mais árbitros responsáveis pelo gerenciamento e acompanhamento das partidas.

Art. 9º - Serão obedecidas as regras da plataforma Lichess para questões de arbitragens.

Art. 10º - Ficará a critério da Comissão Organizadora dos eJIFB aplicar punições com relação aos casos de atitudes desonestas.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

DA COMPETIÇÃO

Art. 11º - O evento será composto por duas etapas classificatórias, cada uma com a duração de duas horas.

Art. 12º - Será obrigatório que o participante esteja logado no Google Meet com antecedência de 30 minutos para orientações e instruções acerca do torneio. O link da videochamada é <https://meet.google.com/zgd-pwej-nom>.

Art. 13º - O sistema de competição é aleatório e automático pelo site, onde o competidor participa do maior número de partidas possíveis até o horário de término do torneio.

Art. 14º - Na modalidade Arena, o atleta é empareirado com quem estiver disponível. Por isso pode acontecer de se enfrentar o mesmo adversário mais de uma vez na mesma etapa.

Art. 15º - Durante uma partida, cada jogador terá 3 minutos para realizar todas as jogadas. Esse tempo corre em contagem regressiva e é pausado durante as jogadas do oponente. Além disso, após cada movimento, 2 segundos serão acrescidos como bônus no tempo do jogador que realizou a jogada.

Art. 16º - Encerrada a partida, o participante voltará ao torneio e aguardará a próxima partida.

Art. 17º - Não será habilitado o Berserk (troca de tempo por bônus na pontuação).

Art. 18º - Em caso de desconexão do adversário, o participante deverá esperar o tempo de seu oponente chegar a zero para obter a vitória.

Art. 19º - Deslizes de mouse, desconexões ou movimento de peças sem querer são de responsabilidade de cada participante e a partida não poderá ser refeita.

Art. 20º - Durante as partidas, o participante se compromete em valorizar o *fair play* e adotar as seguintes diretrizes durante a competição de Xadrez Online:

- não utilizar softwares de análises ou módulos de finais;
- não receber auxílio de outro ou deixar que outro jogue a partida;
- não dirigir, a qualquer momento, palavras grosseiras ao adversário.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

DA CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL

Art. 21º - A pontuação será calculada da seguinte forma:

- Uma vitória vale 2 pontos, um empate, 1 ponto, e uma derrota não valerá ponto algum.
- Se você conseguir ganhar 2 jogos em seguida, iniciará uma sequência de pontos em dobro, representada por um ícone de chamadas na sua pontuação.
- Os jogos seguintes valerão o dobro de pontos até que você perca uma partida. Ou seja, uma vitória valerá 4 pontos, um empate 2 e uma derrota continuará valendo nenhum ponto.

Art. 22º - A pontuação final dos participantes nas duas etapas será somada. Essa pontuação decidirá a colocação dos participantes.

Art. 23º - Em caso de empate na classificação final dos três primeiros colocados, os jogadores com a mesma pontuação participarão de um torneio auxiliar de 30 minutos para fins de desempate.

Art. 24º - Os dois jogadores que obtiverem maior pontuação nas duas etapas classificatórias, irão se enfrentar em uma partida final que decidirá o 1º e o 2º colocado.

Art. 25º - A partida final será disputada na sexta-feira dia 23/07 e será transmitida ao vivo através do canal do Youtube TV IFB. Os finalistas deverão obrigatoriamente participar da live com câmera e microfone.

Art. 26º - Durante a partida final, cada jogador terá 30 minutos para realizar todas as jogadas. Esse tempo corre em contagem regressiva e é pausado durante as jogadas do oponente. Na partida final, não haverá ganho de tempo bônus após cada movimento.

DA REUNIÃO PELO GOOGLE MEETS

Art. 27º - O árbitro divulgará o *link* de acesso para as etapas classificatórias durante a webconferência, além de prestar as demais orientações, a partir de 30 minutos antes do início da etapa.

Art. 28º - O participante que não se apresentar para a webconferência no horário determinado, será desclassificado.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Art. 29º - Os participantes deverão:

- a) acessar e participar da reunião no Google Meet;
- b) definir o nome completo como nome de usuário no Google Meets;
- c) permitir que a webconferência seja gravada para possíveis consultas futuras pela Comissão Organizadora dos eJFB, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

Art. 30º - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 8 - FIFA

1. **Jogo e plataforma:**

O torneio será disputado com o jogo **FIFA 21**, no console **PLAYSTATION 4**.

2. **Data dos jogos:**

O torneio será realizado nos dias 21/07/2021 a 23/07/2021 no turno vespertino.

3. **Número de participantes:**

O torneio será disputado por, no máximo, **30 participantes** (limitado a 3 por Campus). A seleção e escolha dos representantes por Campus será feita de maneira **interna**, de preferência pelo professor de Educação Física do Campus;

4. **Fórmula de disputa:**

Será definida assim que confirmado o número de participantes no torneio;

5. **Tabela de jogos:**

Será disponibilizada assim que feito o sorteio e atualizada de forma online, de modo que toda a comunidade possa acompanhar;

6. **Critérios de desempate:** Em caso de empate por pontos na 1ª fase, segue os seguintes critérios:

- 1º - Saldo de gols;
- 2º - Gols feitos;
- 3º - Confronto direto;
- 4º - Sorteio.

No caso de empate nos jogos de mata-mata (semifinal), os jogadores deverão jogar uma segunda partida. Caso a segunda partida ainda continue empatada, é classificado o jogador que fez a melhor campanha dentro de seu grupo.

No caso de empate no jogo final, os jogadores deverão jogar uma segunda partida. Caso a segunda partida ainda continue empatada, o critério utilizado será o “gol de ouro” numa terceira partida.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

7. **Transmissão dos jogos:**

Para que haja as transmissões dos jogos, é necessário que cada participante tenha uma conta no **YouTube**. Os jogos serão transmitidos **ao vivo** na no canal **TV IFB**.

8. **Velocidade da Internet:**

É necessário que cada um dos participantes tenha uma internet de, no mínimo, **5mb**, para que não haja muitos “lags”. De preferência (se possível), conectar o videogame direto no cabo de rede, para melhorar a qualidade da transmissão dos jogos. Em caso de desconexão de um dos participantes no meio do jogo, deverá ser feita uma segunda partida, com o placar que estava no jogo anterior, e deverão jogar apenas o tempo que faltar. Por exemplo, um jogador caiu a conexão quando estava 1x0 pro adversário, e com 30 minutos (do tempo do jogo) jogados. Então eles voltam a se enfrentar e a partida começa já com 1x0 e deverão jogar apenas os 60 minutos restantes.

9. **Configurações da partida:**

As partidas deverão ser feitas com as configurações padrão do jogo, ou seja,

- TEMPO DE JOGO - 6 MINUTOS
- CONTROLES – QUALQUER
- VELOCIDADE – NORMAL
- ELENOS – ONLINE

10. **Times do campeonato:**

Só poderão ser escolhidos **clubes** (e não seleções) para a disputa do campeonato. Cada um pode escolher o time que quiser, podendo ter repetidos, porém, ao escolher o time, não poderá mais mudar no decorrer do campeonato;

11. **Vitória por W.O:**

Será considerado W.O se um dos participantes não comparecer ao jogo no horário previsto, com uma tolerância de 10 minutos, sendo registrado assim o placar de 1x0 para o jogador que estava disponível para o jogo. Se nenhum jogador aparecer no prazo estipulado, o resultado registrado será de 0x0.

12. **Punições:**

- O jogador que desistir no meio da partida estará automaticamente eliminado do campeonato;



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

- É proibido a combinação de resultados. Se o administrador do campeonato perceber que está havendo o famoso “jogo de comadres”, os 2 times serão eliminados do campeonato.

13. **Premiações:**

Os 3 primeiros colocados serão premiados.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 9 - POKÉMON GO

Objetivo:

Jogar Pokémon Go a fim obter maior pontuação em 4 categorias: nível/pontuação, batalhas vencidas, distância a pé e Pokémon pegos.

Número de participantes por Campus:

- Até 8 participantes.

Dinâmica:

- Cada participante deve baixar o aplicativo Pokémon GO para celular no dia 21/07/2021.
- Todos devem iniciar o jogo no nível 1.
- Para comprovação, todos devem preencher o seguinte formulário <https://forms.gle/wbX8obYUeWdDLnpAA>, enviando o “print” da página do usuário onde mostra o dia de início no jogo, nome completo, nome como treinador Pokémon e campus que representa.

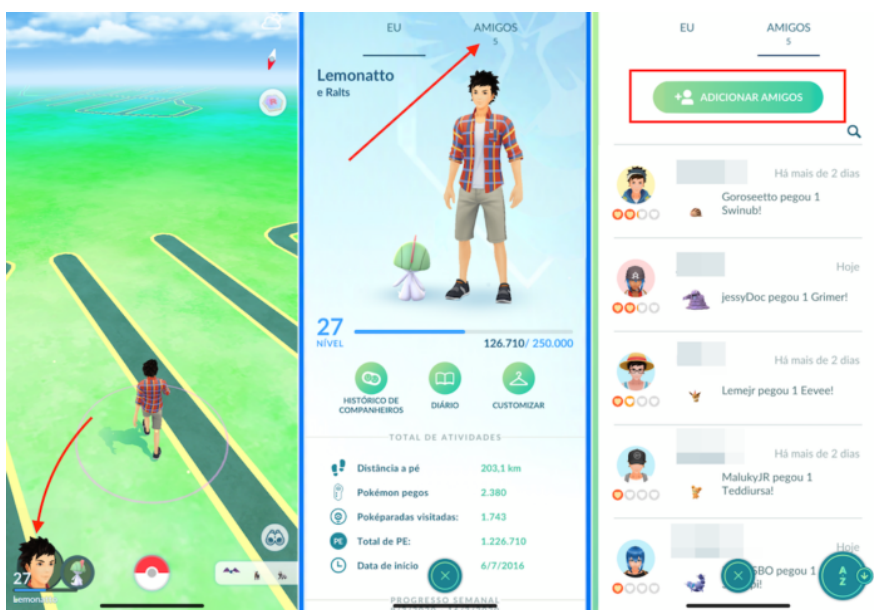




MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

- Todos os participantes devem enviar solicitação de amizade para o usuário “eJIFB2021”, Código **9186 8726 2499** , no dia 21/07/2021.



- Os participantes devem entrar na reunião do Meet no dia 21/07/2021, às 11h, para tirar dúvidas acerca da competição. Link: <https://meet.google.com/nuq-nwfc-hab>



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

- No dia 26/07/2021, às 11h, utilizaremos a conta do usuário “eJIFB2021” para averiguar o progresso de cada participante.
- Serão feitos “prints” de cada participante, que ficarão disponíveis na seguinte pasta: <https://bit.ly/2V3AzDT>
- Com base nos resultados de cada participante até o horário determinado, será feita a classificação nas 4 categorias: nível/pontuação, batalhas vencidas, distância a pé e Pokémon pegos.
- Indicamos que os participantes busquem locais seguros para jogar Pokémon Go e sigam os protocolos de segurança acerca da COVID-19.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 10 - JOGANDO JUNTOS SEPARADOS

1. Objetivo:

Atingir o maior número de curtidas dentro do aplicativo *Instagram*, no vídeo esportivo produzido por cada *campus*.

2. Procedimentos:

Os participantes deverão gravar/produzir um vídeo esportivo em que os integrantes deverão jogar algum esporte.

3. Regras de ação:

- Os vídeos gravados devem apresentar uma duração máxima de 1 (um) minuto.
- Os vídeos devem ser editados para mostrar a interação entre os membros. Exemplo: <https://bit.ly/3heV5dh>
- Cada membro deve estar em sua casa.
- Os participantes podem escolher o esporte que mais se identificarem.
- Cada campus participante poderá ajudar a divulgar o seu próprio vídeo, desde que não se utilize de recursos financeiros ou ilegais.
- É recomendado que os vídeos sejam gravados na posição vertical, com intuito de melhor visualização pelo aplicativo *Instagram*.
- Os vídeos deverão ser enviados para o e-mail ejifb@ifb.edu.br até a data limite de 23 de julho de 2021.
- Os vídeos serão divulgados no perfil no *Instagram* "eJIFB2021".
- Os vídeos serão publicados no dia 24 de julho de 2021 e seus resultados aferidos às 12h do dia 26 de julho de 2021.

4. Serão desclassificados:

- Os vídeos que apresentarem duração maior que o tempo permitido.
- Os vídeos não enviados devidamente até a data limite/horário estabelecido (a comissão da prova não se responsabiliza por problemas relacionados a conexão com a internet, problemas no envio dos arquivos ou demais problemas relacionados aos meios de envio dos vídeos).
- Os vídeos de participantes não inscritos devidamente até a data limite estabelecida.
- Os vídeos que apresentarem conteúdo impróprio relacionados à cenas de sexo, drogas ou violência.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

5. Participantes

- Cada campus será representado por apenas 1 (um) vídeo, podendo conter até 8 membros.
- Caberá ao professor de Educação Física de cada campus os critérios de seleção dos representantes para de seu campus.

6. Padrões de interação entre os participantes

- É livre a edição, roteirização, execução, gravação dos vídeos, desde que sejam respeitadas as regras dos demais itens deste regulamento.

7. Resultados ou recompensa.

- Os vencedores da prova serão considerados de acordo com o número de curtidas no vídeo, classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

Prova 11 - DESAFIOS RELÂMPAGO

Objetivo:

Entregar o produto solicitado (foto ou vídeo) da tarefa dentro do tempo determinado para ela, a fim de conquistar pontos extras para seu campus.

Dinâmica:

- Serão lançados 3 “Desafios Relâmpago” no Instagram “eJIFB2021” durante o evento, em dias e horários aleatórios.
- Os desafios terão 1 hora de duração após sua publicação no Instagram.
- Os desafios exigirão a elaboração de vídeos rápidos ou fotos, que devem ser enviados através de formulários que estarão no link da bio do perfil “eJIFB2021” no dia.
- Os vídeos e fotos serão publicados nos “stories” do perfil.
- Cada vídeo ou foto valerá 1 ponto extra na competição.
- Será permitido a entrega de até 20 produtos (fotos ou vídeos) por campus para cada um dos “Desafios Relâmpago”.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

REGULAMENTO DOAÇÃO DE ALIMENTOS

REDE SOLIDÁRIA E eJIFB

APRESENTAÇÃO

Esta é uma ação conjunta do eJIFB – Jogos dos Institutos Federais de Brasília e a Rede Solidária do IFB, com objetivo de arrecadar alimentos para serem doados às famílias que estão passando necessidades em nossa comunidade.

Aproveitando a edição 2021 do eJIFB - Jogos dos Institutos Federais de Brasília que será em forma de gincana virtual, não poderíamos deixar de abraçar essa causa e fazer parte dessa brincadeira. Estamos vivendo momentos difíceis durante essa pandemia, desde março de 2020 nossas atividades educacionais são realizadas através do ensino remoto, tendo que nos reinventar em várias ações.

Diante disto, uma das tarefas do eJIFB será a arrecadação de alimentos conforme regulamento anexo.

REGULAMENTO

Poderão participar da Gincana Virtual – eJIFB toda a comunidade do IFB, estudantes, servidores, colaboradores e familiares.

PROVA

Esta prova constitui-se pela arrecadação de alimentos não perecíveis.

CRONOGRAMA

As doações de alimentos respeitarão as seguintes regras:

- Local das Doações: Recepção dos Campus do IFB
- Período de recebimento das doações – de 12/07/2021 a 23/07/2021

As entregas deverão ser feitas na recepção de qualquer um dos 10 campi do IFB (Campus Brasília, Campus Ceilândia, Campus Estrutural, Campus Gama, Campus Planaltina, Campus Recanto das Emas, Campus Riacho Fundo, Campus Samambaia, Campus São Sebastião e Campus Taguatinga) e na Reitoria, respeitando o horário de 09:00h às 17:00h.

OBS.: Doações recebidas após o fim do prazo não serão computadas, porém serão destinadas às famílias carentes do IFB da mesma forma, seguindo o real objetivo desta atividade, que é o de ajudar o próximo.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

PONTUAÇÕES

Constituem-se como ALIMENTOS NÃO PERECÍVEIS aptos a serem doados e computados, os produtos com prazo mínimo de validade até dezembro de 2021 a seguir relacionados:

- Arroz (1 Kg) - 5 pontos
- Feijão (1 Kg) - 5 pontos
- Açúcar (1 Kg) - 3 pontos
- Óleo (1 litro) - 3 pontos
- Leite em pó (400g) - 5 pontos
- Leite em caixa UHT (1 litro) - 3 pontos
- Farinha de Trigo (1 Kg) - 2 pontos
- Farinha de Milho (1Kg) - 3 pontos
- Café em pó (500g) - 3 pontos
- Macarrão (500g) - 5 pontos
- Molho de tomate (350g) – 2 pontos
- Achocolatado (400g) – 3 pontos
- Biscoito/Doce ou Salgado (unidade 200g) – 2 pontos
- Suco em caixa (1 litro) - 3 pontos
- Enlatados (milho/ervilha/seleta/salsicha/sardinha) - 4 pontos

- ❖ Os itens para doação descritos acima devem ser necessariamente novos, sem uso e industrializados.
- ❖ Itens não incluídos na relação acima, receberão pontuação simbólica e inferior às demais; restritos exclusivamente a alimentos não perecíveis, receberão 1 ponto por Kg ou 1 ponto por litro de medida.
- ❖ A pontuação será aferida e direcionada para o Campus onde o alimento foi entregue.

TOTALIZAÇÃO DOS PONTOS

Os pontos acima especificados, uma vez totalizados, serão computados para classificação das equipes e serão utilizados como critério de desempate da competição.

LOCAIS DE ENTREGA DOS ALIMENTOS

Os alimentos doados poderão ser entregues nos Campi do IFB, entre os dias 12 e 23 de julho, das 9h às 17h.

- Campus Brasília - Via L2 Norte, SGAN 610 (610 Norte), Módulo D, E, F e G. CEP: 70830-450. Brasília-DF.
- Campus Ceilândia - QNN 26, área especial, entre a Faculdade de Ceilândia da UnB e a linha do metrô, CEP: 72.220-260, Ceilândia-DF



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília

- Campus Estrutural - Área Especial nº 01, Quadra 16, Cidade do Automóvel/SCIA. CEP: 71250-000. Cidade Estrutural-DF
- Campus Gama - Lote 01, DF 480, Setor de Múltiplas Atividades. CEP: 72429-005. Gama-DF.
- Campus Planaltina - Rodovia DF – 128, km 21, Zona Rural de Planaltina. CEP: 73380-900. Planaltina-DF.
- Campus Recanto das Emas - Avenida Monjolo, Chácara 22, Núcleo Rural Monjolo (atrás da Quadra 300). CEP 72.620-100. Recanto das Emas-DF.
- Campus Riacho Fundo - Av. Cedro, AE 15, QS 16. CEP: 71.826-006. Riacho Fundo I- DF.
- Campus Samambaia - Rodovia DF-460 - Subcentro Leste, Complexo Boca da Mata, Lote 01. CEP: 72.304-300. Samambaia-DF.
- Campus São Sebastião - Área Especial 2, S/N, Bairro São Bartolomeu (localizado ao lado do Centro Olímpico da cidade). CEP: 71.697-040. São Sebastião-DF.
- Campus Taguatinga - QNM 40, Área Especial 01, às margens da BR 070. CEP: 72146-000. Taguatinga-DF.
- Reitoria - SAUS, Quadra 2, Bloco E, Edifício Siderbrás. CEP: 70070906.

CONSIDERAÇÕES GERAIS

- A divulgação dos resultados e entrega dos prêmios para a equipe vencedora ocorrerá no dia 26/07 a partir das 15h no canal do Youtube na TV IFB.
- Todas as divergências, problemas ou questões decorrentes desta ação e que não tenham sido expressamente previstas no presente Regulamento, serão resolvidas e/ou julgadas pela Comissão Organizadora do eJIFB.
- A Reitoria participará nesta ação concorrendo a na disputa de unidade solidária do IFB.