



ANEXO "C" à Ordem de Serviço Nr 004 – S3 – Aniversário de 54 anos do CMR
GINCANA DO CMR

1. FINALIDADE

Regular a Gincana comemorativa ao aniversário do CMR 2014.

2. REFERÊNCIAS

- a. Instruções Gerais para os Desportos no Exército (IG 10-39) – Port no 445/Cmt Ex, de 28 Jul04.
- b. Instruções Reguladoras para os Desportos no Exército (IR 60-28) - Port no 013/DEP, de 08Mar 06.

3. OBJETIVOS

- a. Comemorar o aniversário do CMR.
- b. Desenvolver a parte psicomotora do aluno.
- c. Fortalecer os laços de amizade e camaradagem que devem unir os alunos.
- d. Desenvolver o sentimento de equipe e o espírito de corpo.
- e. Desenvolver outros atributos da área afetiva, bem como o espírito desportivo e o gosto pela prática de desportos.

4. CONDIÇÕES DE EXECUÇÃO

a. Atividade prevista

- 1) Responsáveis: Divisão de Ensino e Corpo de Alunos.
- 2) Data: 25/04/14.
- 3) Horário: 09:20h – equipes prontas no ginásio; 09:30h – início da gincana.
- 4) Em caso de mau tempo, a atividade será realizada em outra data a ser definida.
- 5) Local: CMR.
- 6) Participantes: Alunos.

b. Aspectos gerais

1) Uniforme

- a) Participantes: Uniforme de educação física.
- b) Assistência: Abrigo esportivo.

2) Constituição das equipes

- a) As equipes deverão ser formadas, obrigatoriamente, por 15 (quinze) alunos da mesma Cia Al, com no mínimo 05 (cinco) integrantes de cada sexo (masculino e feminino).
- b) Os alunos voluntários deverão entregar as inscrições das equipes na Coordenação de Educação Física até às 12:00 h do dia 24/03/13.

c. Oficinas

- 1) De acordo com o adendo "C.1".

d. Rodízio

- 1) Cada equipe iniciará a gincana em uma oficina distinta (como executante ou na espera).
- 2) A gincana funcionará em um sistema de rodízio, sendo obrigatória a passagem de todas as equipes por todas as oficinas.
- 3) O rodízio será na ordem crescente dos números, com exceção da oficina 11 para a oficina 01 (ex.: oficina 09 → oficina 10 → oficina 11 → oficina 01 → oficina 02, etc).

e. Classificação

- 1) Cada oficina terá um resultado conforme as regras discriminadas no adendo "C.1".
- 2) De acordo com a classificação obtida na oficina, as equipes pontuarão, dentro de cada companhia de alunos, segundo o quadro abaixo.
- 3) Em caso de empate na classificação da oficina, as equipes receberão a mesma pontuação e a próxima equipe seguirá a classificação considerando o número total de equipes à sua frente (ex.: 03 equipes empatam em 1º e recebem 24 pontos cada; a próxima equipe fica em 4º lugar e recebe 18 pontos).
- 4) A equipe que não completar a oficina não pontuará.
- 5) A classificação final da gincana será feita através da soma dos pontos obtidos pela classificação nas oficinas.
- 6) Sagrar-se-á campeã da Cia Al a equipe que somar o maior número de pontos.
- 7) O critério de desempate será o maior número de primeiras colocações nas oficinas.
- 8) Caso persista o empate, será considerado o maior número de segundas colocações, terceiras colocações e assim por diante.

QUADRO DE CLASSIFICAÇÃO/PONTUAÇÃO

CLASSIFICAÇÃO NA OFICINA	PONTUAÇÃO
1º	24
2º	22
3º	20
4º	18
5º	16
6º	14
7º	12
8º	10
9º	08
10º	06
11º	04
12º	02

f. Premiação

- 1) Receberão medalhas as equipes 1ª, 2ª e 3ª colocadas de cada Cia Al.
- 2) A premiação ocorrerá na próxima formatura geral do CMR após a gincana.

5. ORDENS AOS ELEMENTOS SUBORDINADOS

a. S Cmt

- 1) Coordenar a execução da presente Ordem de Serviço.

b. Divisão Administrativa

- 1) Providenciar o material necessário à realização da gincana.
- 2) Providenciar a aquisição das premiações, conforme solicitado no DIEx nº 19 – Coord EF/Coord Ano/DE.
- 3) Deixar um médico ou enfermeiro (APH) em condições de atuar no dia da gincana.

c. Divisão de Ensino e Coordenadores de Ano

- 1) Incentivar a participação dos professores nas atividades da gincana.

d. Corpo de Alunos

- 1) Escalar monitores para o controle da disciplina nas áreas das competições.
- 2) Incentivar a participação dos alunos nas atividades da gincana.
- 3) Conduzir as equipes inscritas, com o uniforme da atividade, ao Ginásio Al Henrique até às 09:25h.
- 4) Escalar um bombeiro militar para apoiar a oficina que irá transcorrer no parque aquático.

e. Relações Públicas

- 1) Providenciar a cobertura (filmagem e fotografias) da gincana.
- 2) Divulgar as fotos e os resultados no site do colégio.

f. Coordenação de Educação Física

- 1) Planejar, organizar, divulgar e realizar a Gincana do CMR 2014.

g. Aprovevisionador

- 1) Apoiar a atividade servindo água, suco e biscoito, disponibilizando militares para a referida atividade.
- 2) Disponibilizar água em 4 (quatro) pontos estratégicos a serem definidos pela Coordenação de Educação Física.

h. Cmt CCSv

- 1) Apoiar a Coordenação de Educação Física escalando os militares necessários que forem solicitados.
- 2) Providenciar a manutenção do parque esportivo do CMR na semana que antecede o evento.

i. Encarregado de oficina

- 1) Executar a oficina para qual está escalado.
- 2) Responsáveis:

ORDEM	OFICINAS	RESPONSÁVEL
01	Basquetebol	Profª. Patrícia
02	Mergulho	Profª. Gertrudes
03	Puxada de Viatura	Ten Emanuel
04	Corrida de Revezamento	Ten Silvério
05	Lançamento de Granada	Ten Ana Catarina
06	Futebol	Sgt Lincoln
07	Salto em Distância	Profª. Stella
08	Voleibol	Ten Farias
09	Futsal	Profº. Ivan
10	Translação com chute	Ten Tarciana
11	Handebol	Profª. Izabel

j. Seção de Meios Auxiliares

- 1) Providenciar a instalação do som no ginásio no dia da gincana.

k. Seção de Saúde

- 1) Apresentar-se na Coordenação de Educação às 09:15h, ficando em condições de atuar no dia da gincana.

l. Seção de Manutenção e Transporte

- 1) Apresentar ambulância, equipada com materiais de saúde, na Seção de Saúde CMR às 09:00h no dia da Gincana.
- 2) Apoiar, com viatura e motorista, a equipe de organização na oficina de puxada de viatura.

ADENDO: "C.1" – Regulamento das oficinas.

"C.2" – Modelo de ficha de inscrição.


JORGE ALBERTO MACHADO DE SOUZA - Cel
 Cmt e Dir Ens CMR



ADENDO “C.1” AO ANEXO C À OS Nr 004 /14 - Aniversário de 54 anos do CMR
REGULAMENTO DAS OFICINAS

1. Oficinas:

- a. As oficinas da gincana estão relacionadas no quadro abaixo.
b. O rodízio será na ordem crescente dos números, com exceção da oficina 11 para a oficina 01 (ex.: oficina 09 → oficina 10 → oficina 11 → oficina 01 → oficina 02, etc).

Ordem	Oficinas
01	Basquetebol
02	Mergulho
03	Puxada de Viatura
04	Corrida de Revezamento
05	Lançamento de Granada
06	Futebol
07	Salto em Distância
08	Voleibol
09	Futsal
10	Translação com chute
11	Handebol

2. Regras das oficinas

a. Oficina 01 – Basquetebol

- 1) Local: Ginásio Al Henrique.
- 2) Cada componente da equipe realizará um arremesso na marca do lance-livre.
- 3) Pontuação: cada acerto na cesta valerá 01 (um) ponto.
- 4) Responsável: Prof^ª. Patrícia.

b. Oficina 02 – Mergulho

- 1) Local: Piscina.
- 2) A equipe deverá montar uma senha utilizando peças alfabéticas e numéricas que estarão disponíveis no fundo da piscina (exemplo: a equipe recebe a senha “CMR” – deverá formar essa palavra utilizando as peças do fundo da piscina).
- 3) Somente um aluno por vez poderá entrar na piscina.
- 4) O aluno que iniciará a prova deverá se posicionar na água ao lado da escada da piscina aguardando o sinal para mergulho.
- 6) Após o aluno encontrar a peça procurada (somente uma peça por aluno), deverá se dirigir ao ponto inicial e tocar no próximo participante que estará aguardando ao lado da escada da piscina.
- 7) A equipe não poderá repetir o aluno que já mergulhou (casos atípicos serão decididos pelo responsável pela oficina).
- 8) Pontuação: menor tempo para montagem da senha.
- 9) Responsável: Prof^ª. Gertrudes.

c. Oficina 03 - Puxada de viatura

- 1) Local: Alameda oeste (ao sul da área de desembarque coberta).
- 2) A equipe deverá puxar uma viatura por 15 (quinze) metros no menor tempo possível.
- 3) Os pontos de início e fim da puxada estarão marcados no solo.
- 4) Todos os integrantes da equipe deverão participar da oficina.
- 5) Pontuação: menor tempo.
- 6) Responsável: Ten Emanuel.



d. Oficina 04 - Corrida de Revezamento

- 1) Local: Pista de Atletismo.
- 2) A equipe será distribuída em vários pontos da pista de atletismo que estarão balizados com cones, e deverá dar uma volta na pista de atletismo realizando a passagem de bastão no menor tempo possível.
- 3) Caso algum aluno falte, será acrescentado 15 (quinze) segundos no tempo final da equipe por falta.
- 4) Pontuação: menor tempo.
- 5) Responsável: Ten Silvério.

e. Oficina 05 - Lançamento de granada

- 1) Local: Campo de Futebol – “Lado Sul”.
- 2) Cada componente da equipe deverá arremessar 01 (uma) granada dentro de um quadrado de 1,5 m de lado, cujo centro estará a 10 (dez) metros do aluno.
- 3) Pontuação: cada granada que cair dentro do quadrado incluindo suas linhas de delimitação, valerá 01 (um) ponto.
- 4) Para fins de avaliação, será considerado o primeiro toque da granada no solo.
- 5) Responsável: Ten Ana Catarina.

f. Oficina 06 - Futebol

- 1) Local: Campo de Futebol – “Lado Norte”.
- 2) Cada componente da equipe deverá levantar a bola do chão e executar o maior número de toques na bola, limitado a 10 (dez) toques, sem deixar a bola tocar no solo (embaixadinha).
- 3) Não será permitido tocar ou levantar a bola com as mãos.
- 4) A bola só poderá ser tocada com o pé, coxa, peito, ombro e cabeça.
- 5) Pontuação: maior número de toques (embaixadinha) somando-se a execução de todos os componentes da equipe.
- 6) Responsável: Sgt Lincoln.

g. Oficina 07 - Salto em distância

- 1) Local: Caixa de Salto.
- 2) Cada componente da equipe executará 01 (um) salto.
- 3) A distância a ser atingida é a maior possível.
- 4) Pontuação: ganhará 01 (um) ponto por metro ultrapassado, limitado a 05 (cinco) metros.
- 5) Responsável: Profª. Stella.

h. Oficina 08 - Voleibol

- 1) Local: Quadra de Areia.
- 2) Cada componente da equipe realizará 01 (um) saque por cima da rede devendo acertar a bola na área marcada (quadrado 1,5 m x 1,5 m) na quadra adversária.

- 3) Pontuação: cada acerto na área marcada, incluindo suas linhas de delimitação, valerá 01 (um) ponto.
- 4) Responsável: Ten Farias.

i. Oficina 09 - Futsal

- 1) Local: Quadra Coberta "A" – "lado sul".
- 2) Cada componente da equipe realizará 01 (um) chute do ponto penal devendo acertar a bola dentro de 01 (um) dos 02 (dois) arcos que estarão acomodados na parte superior da baliza.
- 3) Pontuação: cada acerto dentro dos arcos valerá 01 (um) ponto.
- 4) Responsável: Profº. Ivan.

j. Oficina 10 - Translação com chute a gol

- 1) Local: Quadra Coberta "B" – "lado sul".
- 2) Todos os componentes da equipe deverão realizar 06 (seis) voltas em torno de um bastão de madeira, e, em seguida, chutar uma bola no gol com apenas um toque na mesma.
- 3) O bastão estará localizado no centro da quadra.
- 4) A bola estará localizada a uma distância de 7m da baliza.
- 5) A baliza terá tamanho reduzido (1 metro).
- 6) Pontuação: cada acerto no gol valerá 01 (um) ponto.
- 7) Responsável: Ten Tarciana.

l. Oficina 11 - Handebol

- 1) Local: Quadra Coberta "B" – "lado norte".
- 2) Cada componente da equipe deverá realizar os 03 (três) passos com a bola na mão pisando nos arcos que estarão no chão, e realizar um arremesso para acertar o cone que estará na linha do gol.
- 3) O último arco estará localizado a uma distância de 6m da baliza, respeitando a área do goleiro.
- 4) Pontuação: cada acerto no cone com a execução correta dos 03 (três) passos valerá 01 (um) ponto.
- 5) Responsável: Profª. Izabel.



JORGE ALBERTO MACHADO DE SOUZA - Cel
Cmt e Dir Ens CMR

MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
DECE_x - DEPA
COLÉGIO MILITAR DO RECIFE

Recife-PE, 25 FEV 14
SEF - C M R

ADENDO “C.2” AO ANEXO C À OS Nr 004/14 – Aniversário de 54 anos do CMR
MODELO DE FICHA DE INSCRIÇÃO

Cia Al: _____ Equipe: _____ Chefe: _____

ORD	Nº	NOME DE GUERRA	TURMA
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

JORGE ALBERTO MACHADO DE SOUZA - Cel
Cmt e Dir Ens CMR