



PREFEITURA DE GUARULHOS
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ORIENTAÇÕES
EDUCACIONAIS E PEDAGÓGICAS

JEM 2022
JOGOS ESCOLARES MUNICIPAIS

REGULAMENTO DOS JOGOS ESCOLARES MUNICIPAIS – JEM 2022

I – DISPOSIÇÕES INICIAIS

II – OBJETIVOS

III – PARTICIPANTES

IV – MODALIDADES

V – INSCRIÇÕES E RESPONSÁVEIS

VI – LOCAIS E TABELAS DAS COMPETIÇÕES

VII – PROVAS E REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

VIII – CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

IX – CERIMONIAIS

X – CONSIDERAÇÕES GERAIS

I – DISPOSIÇÕES INICIAIS

Art. 1º – A Secretaria de Educação, por meio da Comissão Organizadora, realizará o JEM 2022.

Parágrafo único – A realização e organização dos jogos são de competência da Comissão Organizadora composta por representantes da Secretaria de Educação:

I – Departamento de Orientações Educacionais e Pedagógicas - DOEP

II – Departamento de Gestão de Espaços Educacionais - DGEE

III – Departamento de Logística e Suprimentos da Educação - DLSE

IV – Departamento de Recursos Humanos da Educação - DRHE

V – Departamento de Planejamento da Educação -DPE

VI – Departamento de Tecnologia da Informação da Educação -DTIE

VII – Divisão Técnica de Comunicação Educacional - DTCE

II – OBJETIVOS

Art. 2º – O JEM 2022 tem por objetivo reunir os educandos munícipes de Guarulhos para promover o intercâmbio sociocultural, por meio da Cultura corporal, estimulando assim as práticas corporais.

§ 2º – Promover a atividade socioeducativa fundamentada na participação proporcionando reciprocidade no entrosamento entre educandos, tendo em vista:

- a) A valorização humana;
- b) A promoção social e a promoção de estilo de vida saudável;
- c) O fortalecimento de valores positivos entre educandos e a sociedade;
- d) Os princípios de humanização, integração, participação, socialização, inclusão, norteadores constantes na Proposta Curricular - Quadro de Saberes Necessários (QSN)/2019 e nas demais publicações da Secretaria Municipal de Educação;

Art. 3º – Possibilitar ao educando a apropriação de diferentes saberes e aprendizagens na perspectiva da educação integral: construção social, multidimensional, de igualdade, equidade, respeito a diversidade, e compromisso com a sustentabilidade.

Art. 4º – Dar continuidade aos processos pedagógico vivenciados nas escolas, no conjunto dos saberes e das aprendizagens do eixo O Educando e a Educação Física entre outros, pautados na Proposta Curricular – Fundamental e EJA.

Art. 5º – Os Jogos Escolares Municipais (JEM) serão realizados em duas etapas distintas, a saber:

- I. Etapa Escolar** (jogos e brincadeiras, festivais, atividades lúdico-recreativas, entre outras): de **24/10 a 18/11**. Durante esse período, as escolas poderão construir coletivamente um trabalho que represente a etapa.
- II. Etapa Regional:** de **28/11 a 07/12**, em cuja escolha e inscrição de educandos deve-se primar pelos princípios norteadores da Concepção de Educação da Rede Municipal, consignada na Proposta Curricular - Quadro de Saberes Necessários (QSN)/2019.

III – PARTICIPANTES

Art. 6º – Poderão participar da Etapa Escolar dos Jogos Escolares Municipais (JEM) os educandos matriculados no Ensino Fundamental e na educandos na Educação de Jovens e Adultos (EJA) das Escolas da Prefeitura de Guarulhos.

Parágrafo Único – As equipes escolares poderão organizar e realizar atividades com os educandos da Educação Infantil.

Art. 7º – Na Etapa Regional participarão dos Jogos Escolares Municipais (JEM) educandos matriculados no 5º ano do Ensino Fundamental e na Educação de Jovens e Adultos (EJA) das escolas da Prefeitura de Guarulhos.

Parágrafo Único – Tendo em vista a concepção de Educação Inclusiva, é fundamental a participação dos educandos com deficiências nas modalidades em todas as fases do evento.

Art. 8º – As Escolas da Prefeitura de Guarulhos serão organizadas em 8 (oito) regiões para os educandos do Ensino Fundamental e 2 (duas) regiões para os da EJA na cidade.

§ 1º – As regiões foram definidas acompanhando o estabelecido no Edital de credenciamento nº 002/22-SE, que dispõe sobre a Rede Municipal de Ensino e regiões, Bonsucesso, Taboão, Centro, Vila Galvão, Cumbica, São João, Cabuçu, Pimentas.

§ 2º - As regiões receberão os seguintes nomes a fim de compor um acróstico partindo da palavra BRINCAR, reforçando a concepção do JEM:

- I. **B**ARRA MANTEIGA: Centro
- II. **R**ODA CANTADA: Bonsucesso
- III. **I**OIÔ: Cumbica
- IV. **N**UNCA TRÊS: Cabuçu
- V. **C**ORRE COTIA: Vila Galvão
- VI. **A**MARELINHA: Taboão/ São João
- VII. **R**UA-AVENIDA- Pimentas

IV – MODALIDADES

Art. 9º – Os jogos englobam as modalidades individuais e coletivas conforme seguem:

- I. **GRUPO 1 – Individuais – Ensino Fundamental**
 - a. Damas (Misto) – 2 (duas) meninas e 2 (dois) meninos;

II. GRUPO 2 – Coletivas – Ensino Fundamental

- a. Gol Caixote (Misto) – 6 (seis) meninas e 6 (seis) meninos;
- b. Corda em Equipe (Misto) – 4 (quatro) meninas e 4 (quatro) meninos.

III. GRUPO 3 – Individuais – EJA

- a. Damas (Misto) – 2 (duas) mulheres e 2 (dois) homens;
- b. Dominó (Misto) – 2 (duas) mulheres e 2 (dois) homens.

IV. GRUPO 4 – Coletivas – EJA

- a. Resgate (Misto) – 6 (seis) mulheres e 6 (seis) homens.

V – INSCRIÇÕES E RESPONSÁVEIS

Art. 10 – As inscrições para a participação na Etapa Regional dos Jogos Escolares Municipais (JEM) serão realizadas da seguinte forma:

- I.** A inscrição das Escolas da Prefeitura de Guarulhos será efetuada por **meio do sistema de inscrição oficial** – link: <http://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/JEM/>
- II.** A inscrição dos educandos por modalidade será efetuada por meio do sistema de inscrição oficial – link <http://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/JEM/>
- III.** Só será permitida a inscrição de cada educando em 1 (uma) modalidade.

§ 1º – As inscrições são de responsabilidade do professor/a de Educação Física mediante acesso por meio do e-mail institucional e a senha criada.

§ 2º – Na ausência do professor de Educação Física na unidade escola, as inscrições poderão ser realizadas pelo e-mail da própria escola sendo necessário entrar em contato com os membros da Comissão Organizadora pelo telefone: **2475-7334**.

Art. 11 – É obrigatória a presença de 2 (dois) responsáveis por escola nos dias das atividades para o acompanhamento das equipes.

Parágrafo Único. Consideram-se como responsáveis por acompanhar os educandos nos jogos os profissionais que compõem a equipe escolar (professores regentes de turma, gestores, coordenadores pedagógicos, vice-diretores, agentes escolares, professores das diversas áreas dos conhecimentos).

VI – LOCAIS E TABELAS DAS COMPETIÇÕES

Art. 12 – Os jogos do JEM, Etapa Escolar, acontecerão nos espaços das Escolas da Prefeitura de Guarulhos; e a Etapa Regional, nas quadras dos Centros de Educação Unificados (CEUs).

Art. 13 – As tabelas serão disponibilizadas no Portal SE Informe pelo endereço digital: <http://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/JEM/>

VII – JOGOS E REGULAMENTOS ESPECÍFICOS NA ETAPA REGIONAL

Art.14 – Os jogos serão realizados conforme modalidades descritas abaixo:

- I. Corda em Equipe - Classificação por Pontos Corridos;
- II. Damas e Dominó - Sistema de Sistema de Jogo Suíço;
- III. Resgate, Gol Caixote - Sistema de Jogo Misto (1ª Fase = Grupo Opostos ou Fechados; 2ª Fase = Eliminatórias Simples de 2 (duas) rodadas).

Art. 15 – Em caso de ausência de uma equipe (**Walkover - W.O.**), a tabela de jogos não será alterada, ou seja, a programação será seguida e o cálculo de pontos será realizado de acordo com cada modalidade.

Art.16 – As modalidades dos Jogos Escolares Municipais (JEM) :

- I. – MODALIDADES INDIVIDUAIS:

A. DAMAS (Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos - EJA)

NORMAS: As partidas de Damas terão o seu sistema de jogo nas seguintes conformidades:

- Cada escola deverá inscrever 4 (quatro) educandos, sendo 2 (dois) meninos e 2 (duas) meninas;
 - A modalidade terá o sistema de jogo de forma mista, ou seja, as meninas e os meninos jogarão entre si durante a competição;
 - Para efeito de classificação será formada 1 (uma) tabela mista entre os gêneros;
- (Será considerada vencedora a equipe da escola que obtiver a maior somatória de pontos).

- De acordo com o número de inscritos por categorias, adotar-se-ão um dos sistemas de marcação de pontuação dos jogos, sendo o “Software Swiss Perfect98” ou formato manual de empareiramento das rodadas.

Sistema suíço:

- Número mínimo de três rodadas e, se possível, serão realizadas mais rodadas dependendo do número de inscritos, determinado no dia do jogo pela Comissão Organizadora e pela equipe de arbitragem;
- Dois participantes não se enfrentam mais do que uma vez no torneio;
- Na primeira rodada, o empareiramento dos confrontos será feito por meio de sorteio;
- Nas demais rodadas, os participantes com pontuações iguais em prioridade serão empareirados;
- Caso não seja possível empareirar participantes com o mesmo número de pontos, o confronto será com o concorrente com pontuação mais próxima possível;
- Se o número total de participantes de um torneio for ímpar, um dos participantes acabará desemparelhado, ou seja, sem adversário para enfrentar na rodada, recebendo a pontuação equivalente a uma vitória por motivo de adversário ausente, o chamado 'BYE'.

Observação - Os critérios para definir qual participante do torneio ficará desemparelhado na rodada são:

- 1 - Não ter recebido nenhum BYE no torneio;
- 2 - Possuir o menor número de pontos;
- 3 - Sorteio entre os mesmos.

Crítérios de Classificação da modalidade:

- 1 – Soma total de pontos de todas as rodadas;
- 2 – Em caso de empate, deve-se considerar:
 - a. Soma do total das rodadas dos seus adversários;
 - b. Soma do total dos seus adversários, com exceção do pior resultado.

O Jogo:

O tabuleiro deve ser posicionado de modo que a grande diagonal comece do lado esquerdo de cada jogador. Assim, a primeira casa à esquerda de cada jogador será preta. O jogador que estiver jogando com as peças brancas começa o jogo, podendo dar o primeiro lance. A seguir, os jogadores alternam jogadas até o final do jogo. As peças comuns só podem se movimentar para frente, para uma casa preta livre na próxima linha diagonal à sua casa atual. As damas podem ser movimentadas em diagonal para frente e para trás desde que o caminho esteja livre. O jogo termina quando todas as peças de um jogador forem capturadas ou quando este não puder mais fazer nenhum lance válido.

Captura:

A captura das peças é obrigatória, ou seja, se na vez de um jogador ele puder capturar uma peça adversária, deverá fazê-lo. Quando houver duas ou mais capturas possíveis, o jogador deve realizar o lance onde houver o maior número de capturas. Em caso de equivalência, o jogador pode escolher qual das capturas realizará.

As peças e as damas podem capturar para frente e para trás. As damas podem capturar peças distantes na sua diagonal, desde que o caminho entre a dama e a casa de destino à peça a ser capturada estejam livres.

Quando uma captura é realizada, a peça capturada é removida do tabuleiro, ficando em poder do jogador que a capturou.

Quando uma peça faz uma captura e fica numa posição onde é possível fazer outra captura, ela deve fazê-la na mesma jogada, realizando uma tomada em cadeia. A peça deve realizar as capturas até que não seja mais possível capturar peça alguma neste lance.

Regra de Empate:

- A partida é considerada empatada quando a mesma posição se apresente pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance;
- A partir de qualquer ponto da partida, se ocorrer 20 (vinte) lances sucessivos de Damas, sem captura ou movimento de peças comuns;
- Se uma mesma posição se produzir pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance, será considerado um empate;
- Se um jogador possuir três damas contra uma dama do outro jogador, será considerado empate se o jogador com o maior número de peças não conseguir obter vitória em vinte lances.

- Se 2 (duas) damas contra 2 (duas) damas; 2 (duas) damas contra 1 (uma) dama; 2 (duas) damas contra 1 (uma) dama e 1 (uma) pedra; 1 (uma) dama contra 1 (uma) dama; 1 (uma) dama contra 1 (uma) dama e 1 (uma) pedra, são declarados empatados se não houver captura após 5 (cinco) lances de cada jogador.

Observação: A situação deverá ser informada à arbitragem para que se inicie a contagem ou seja aceita por ambas as partes.

B. DOMINÓ (EJA – Educação de Jovens e Adultos)

NORMAS: As partidas de Dominó terão o seu sistema de jogo nas seguintes conformidades:

- Cada escola deverá inscrever 4 (quatro) educandos, 2 (dois) homens e 2 (duas) mulheres;
- Será considerada vencedora a equipe da escola que obtiver a maior somatória de pontos;
- A modalidade será realizada de forma mista, ou seja, as mulheres e os homens jogarão entre si durante a competição;
- Para efeito de classificação será formada 1 (uma) tabela mista entre os gêneros;
- As rodadas serão organizadas em duplas;
- A rodada será vencida pela equipe que atingir 3 (três) pontos primeiros;
- De acordo com o número de inscritos por categorias, adotar-se-ão um dos sistemas de marcação de pontuação dos jogos, sendo o “Software Swiss Perfect98” ou formato manual de empareiramento das rodadas.

Sistema Suíço:

- Número mínimo de três rodadas e, se possível, serão realizadas mais rodadas dependendo do número de inscritos, determinado no dia do jogo pela Comissão Organizadora e pela equipe de arbitragem;
- 2 (dois) participantes não se enfrentam mais que uma vez no torneio;
- Na primeira rodada o empareiramento dos confrontos é feito por meio de sorteio;
- Nas demais rodadas os participantes com pontuações iguais em prioridade serão empareirados;

- Caso não seja possível emparecear participantes com o mesmo número de pontos, o confronto será com o concorrente com pontuação mais próxima possível;
- Se o número total de participantes de um torneio for ímpar, um dos participantes acabará desemparelhado, ou seja, sem adversário para enfrentar na rodada, recebendo a pontuação equivalente a uma vitória por motivo de adversário ausente, o chamado 'BYE'. Os critérios para definir qual participante do torneio ficará desemparelhado na rodada são:

1 – Não ter recebido nenhum BYE no torneio;

2 – Possuir o menor número de pontos;

3 – Sorteio entre os mesmos.

Será adotada a seguinte pontuação:

- 2 (dois) pontos para vitória;
- 1 (um) ponto para empate;
- 0 (zero) ponto para derrota.
- A rodada será vencida pelo jogador que atingir 3 (três) pontos primeiros, ou seja, melhor de três partidas.

Critérios de Classificação

1 – Soma total de pontos de todas as rodadas;

2 – Em caso de empate, deve-se considerar:

- a. Soma do total das rodadas dos seus adversários;
- b. Soma do total dos seus adversários, com exceção do pior resultado.

O Jogo

Para início da partida será efetuado um sorteio, onde quem tirar a pedra maior iniciará a partida:

- Jogando em Dupla: 4 (quatro) jogadores 2x2, em que cada jogador recebe 7 (sete) peças;
- Jogando individualmente: 2 (dois) jogadores, em que cada jogador recebe 7 (sete) peças e restam 14 (catorze) pedras para 'comprar' no caso do oponente não ter a pedra da vez.

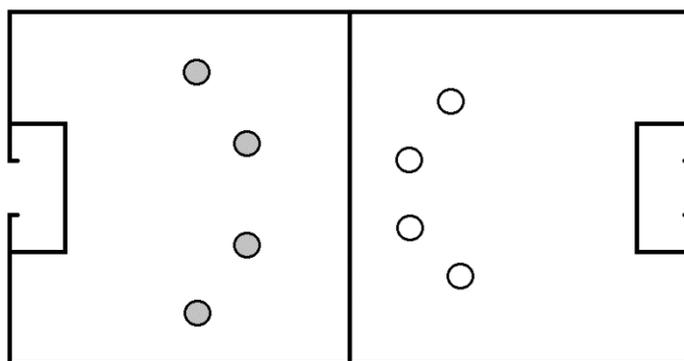
Observação: Situações de irregularidades e divergências nas regras deverão ser informadas à equipe de arbitragem para que se inicie a contagem, ou seja, aceita por ambas as partes.

I. MODALIDADES COLETIVAS:

C. GOL CAIXOTE (Ensino Fundamental)

NORMAS: Os jogos de Gol Caixote serão realizados nas seguintes conformidades:

- a. Cada escola inscreverá 12 (doze) educandos: 6 (seis) meninos e 6 (seis) meninas;
- b. A partida do Jogo será realizada em única categoria, na qual meninas e meninos jogarão em formato **4x4 sem goleiros** por 15 (quinze) minutos, divididos em 3 (três) tempos de 5 (cinco) minutos corridos cada, sendo:
 - 1º tempo: somente meninos;
 - 2º tempo: somente meninas;
 - 3º tempo: 02 (dois) meninos e 02 (duas) meninas.
- Considera-se que cada participante jogue por pelo menos 1 (um) período completo.
- c. Será demarcada uma área à frente das balizas para que não haja jogadores dentro desse espaço, sejam eles defensores ou atacantes. Caso um jogador adentre o espaço e, de alguma forma, leve vantagem no lance do jogo por essa atitude, a equipe adversária terá direito a cobrança de um pênalti (em caso de bloqueio de um ataque/chute) ou de uma posse em saída de meta ao adversário (caso a utilização da área se faça quando de um ataque à meta contrária);



- d. Aos orientadores da equipe caberá a possibilidade de solicitação de 2 (dois) pedidos de tempo de 30 (trinta) segundos cada por partida, em qualquer período ou até em um mesmo período, se julgar necessário;
- e. Para a realização de todos os períodos, as equipes devem se apresentar com o número mínimo de 8 (oito) jogadores: 4 (quatro) meninas e 4 (quatro) meninos;

- f. A equipe que se apresentar com o número de 4 (quatro) jogadores por gênero poderá completar o período com 2 (dois) jogadores que deverão ser escolhidos por sorteio, considerando que a cada jogador repetido a equipe adversária terá direito a uma cobrança de pênalti ao final da partida.
- g. As cobranças deverão ser realizadas por diferentes jogadores de acordo com o gênero ausente;
- h. Será considerada vencedora a equipe que somar mais gols ao término do jogo;
- i. Para efeito de pontuação, a vitória valerá 3 (três) pontos, o empate valerá 1 (um) ponto e a derrota não gera pontuação, considerando que os critérios de desempate (em caso de empate por pontos na fase classificatória) obedecerão à seguinte ordem:
 - 1° – Número de vitórias;
 - 2° – Saldo de gols;
 - 3° – Maior número de gols marcados;
 - 4° – Menor número de gols sofridos;
 - 5° – Confronto direto;
 - 6° – Equipe completa;
 - 7° – Sorteio.
- j. Em caso de ausência de uma equipe (**W.O.**), será computado o placar de dois a zero (2x0) a favor da equipe presente;
- k. Em caso de empate nas fases semifinal e final, serão cobrados 4 (quatro) pênaltis, 2 (dois) para cada gênero de cada equipe por diferentes jogadores. Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas até que se chegue ao vencedor.

D. CORDA EM EQUIPE (Ensino Fundamental)

NORMAS: As partidas de Corda em Equipe terão o seu sistema de jogo nas seguintes conformidades:

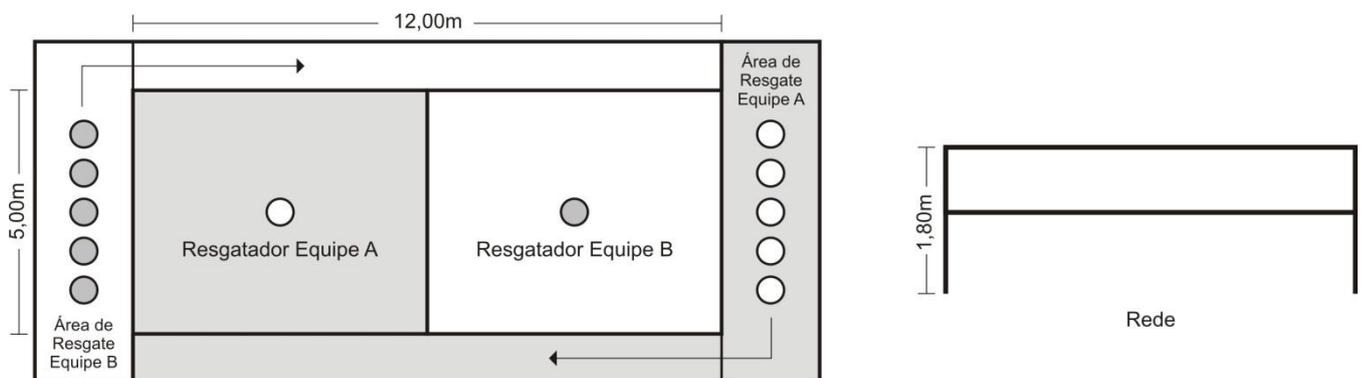
- a. Cada escola deverá inscrever 8 (oito) educandos: 4 (quatro) meninos e 4 (quatro) meninas;
- b. A modalidade será realizada em 5 (cinco) rodadas de forma mista e a equipe em quadra deverá ser composta por 4 (quatro) meninos e 4 (quatro) meninas;
- c. Caso a equipe participe com número ímpar de educandos, aquele que pular sozinho não terá seus pontos duplicados;

- d. Em caso de ausência de 2 (dois) educandos para efetuar a troca, a equipe terá o tempo de “pular” reduzido em 1 (um) minuto, de acordo com cada dupla de educandos ausentes;
- e. A equipe será organizada para participar em duplas, sendo 2 (dois) “batedores” enquanto dois 2 (dois) “puladores” de corda;
- f. O tempo total de cada rodada será de 4 (quatro) minutos;
- g. Será permitida a troca de “batedores” ao término de cada minuto de jogo;
- h. Ao término de cada minuto a equipe deverá trocar de “puladores”, considerando que todos terão que pular ao menos 1 (um) minuto;
- i. Não será permitida a repetição de “puladores”, seguindo a mesma sequência inicial até completar os 4 (quatro) minutos;
- j. A classificação geral por equipe dar-se-á pela somatória das 5 (cinco) rodadas; será considerada vencedora a equipe que, ao final, tiver realizado o maior número de saltos (pontos).

C. RESGATE (EJA- Educação de Jovens e Adultos)

NORMAS: Os jogos de Resgate serão realizados nas seguintes conformidades:

- a. Cada escola deverá inscrever 12 (doze) educandos: 6 (seis) meninos e 6 (seis) meninas;
- b. A modalidade será feita pelo sistema de jogo de forma mista, com 3 (três) meninos e 3 (três) meninas em quadra, considerando que todos deverão ser substituídos ao término de cada tempo;
- c. Para a partida ser considerada válida, cada equipe deverá apresentar no mínimo 4 (quatro) educandos por gênero;
- d. A dimensão total da quadra será de 5m X 12m, e a altura da rede será de 1,80 metro;



- e. O jogo para a **Educação de Jovens e Adultos – EJA** terá duração de 12 (doze) minutos, sendo 2 (dois) tempos de 6 (seis) minutos corridos;
- f. Cada equipe começará o jogo com 5 (cinco) jogadores atrás da linha de fundo da quadra oposta (área de resgate) e 1 (um) jogador na área do resgatador;
- g. No caso de a equipe “A” não ter o número necessário de educandos para substituições previstas no regulamento, a equipe “B” jogará todo o 2º período com o número de resgatados equivalentes ao número de ausentes da equipe “A”;
- h. Em caso de ausência de jogadores para efetuar as trocas conforme descrito no item anterior, o orientador da equipe deverá fazer, por sorteio, as substituições por educando que tenha participado no tempo anterior;
- i. Ao comando do árbitro, os “resgatadores” das duas equipes deverão iniciar a partida, lançando a bola por cima da rede para os jogadores de sua equipe, que devem recebê-la sem deixá-la tocar o chão;
- j. Se, ao receber a bola, o jogador deixá-la cair no chão, ele não será resgatado, e a bola deverá ser lançada por baixo da rede para o resgatador; qualquer jogador da equipe poderá fazer a devolução da bola;
- k. Para ser resgatado, o jogador deverá estar posicionado na área de resgate, tendo que pegar a bola no ar e não podendo passá-la para outro jogador.
- l. Ao ser resgatado, o jogador deverá ir até a área de resgate de sua equipe, pelo lado direito da quadra, e passará a ajudar no resgate dos outros jogadores;
- m. Os jogadores poderão interceptar a bola da equipe adversária, próximos à linha de fundo, desde que não saiam da área delimitada para sua equipe; caso algum jogador exceda o limite da área, na primeira vez caberá orientação da arbitragem, já em casos de reincidência pela equipe, por qualquer jogador, o árbitro considerará resgatado o integrante da equipe adversária mais próxima da jogada;
- n. Na tentativa de pegar a bola, o jogador que ultrapassar as áreas delimitadas de sua equipe não terá sua posse;
- o. Para efeito de pontuação, cada vez que houver o “resgate” de todos os jogadores da equipe (trazer da área de resgate para a área de resgatador), esta marcará 1 (um) ponto;
- p. Após marcar o ponto, o jogo reinicia com a mesma composição das equipes no item “g”, considerando que o “resgatador” poderá ser outro integrante da equipe que está em quadra;

- q.** Será considerada vencedora a equipe que somar mais pontos ao término do jogo;
- r.** Para efeito de pontuação, na fase classificatória a vitória valerá 3 (três) pontos, o empate valerá 1 (um) ponto e a derrota não gera pontuação, considerando que os critérios de desempate obedecerão a seguinte ordem:
- 1º – Número de vitórias;
 - 2º – Saldo de pontos;
 - 3º – Maior número de pontos marcados;
 - 4º – Menor número de pontos sofridos;
 - 5º – Confronto direto;
 - 6º – Equipe completa;
 - 7º – Sorteio.
- s.** Em caso de ausência de uma equipe (**W.O.**), será computado o placar de quatro a zero (4x0) a favor da equipe presente.
- t.** Se o jogo terminar empatado nas fases semifinal e final, será realizado mais 1 (um) ponto, em que vence a equipe que resgatar primeiramente todos os jogadores.

VIII - CLASSIFICAÇÃO E PREMIACÃO

Art. 17 – Todos os educandos receberão um **certificado** pelo reconhecimento de sua participação na etapa regional.

Parágrafo Único – Os educandos receberão o certificado na unidade escolar.

Art. 18 – Todas as escolas inscritas nos jogos escolares receberão 1 (um) certificado pelo reconhecimento de sua participação na etapa regional.

IX – CERIMONIAIS

Art. 19 – A abertura dos Jogos Escolares Municipais (JEM), Etapa Regional, deverá acontecer no início de cada dia do evento, com a participação e envolvimento de todos os presentes, garantindo o bom andamento dos jogos.

Art. 20 – O uniforme para a cerimônia de abertura será o mesmo utilizado pelos educandos nas Escolas.

X – CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 21 – Depois de elaboradas, as tabelas somente sofrerão modificações se necessário e por comunicação expressa da Comissão Organizadora.

Art. 22 – Em caso de acidentes durante a realização das competições serão prestados os primeiros socorros com imediato encaminhamento e transporte ao serviço hospitalar público de urgência mais próximo do local das competições.

Art. 23 – Os educandos só poderão participar do JEM 2022 mediante autorização assinada pelos pais ou responsáveis.

Art. 24 – Qualquer apontamento sobre irregularidades nas inscrições de educandos ou na realização dos jogos, somente será considerado mediante representação escrita, com citação detalhadas pertinentes ao caso.

Art. 25 - Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não cabendo recursos contra as suas decisões.