



REGULAMENTO DOS JOGOS ESCOLARES MUNICIPAIS - JEM 2023

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 - VIVÊNCIAS AFRO-BRASILEIRAS E INDÍGENAS

IX - CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

X - CERIMONIAIS

XI - CONSIDERAÇÕES GERAIS

I - DISPOSIÇÕES INICIAIS

Art. 1º - A Secretaria de Educação, por meio da Comissão Organizadora, realizará a 10ª edição dos Jogos Escolares Municipais – JEM/2023.

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 tem por objetivo reunir os educandos municipais de Guarulhos para promover o intercâmbio sociocultural por meio da cultura corporal, estimulando assim o desenvolvimento de vivências das práticas corporais alinhadas à Proposta Curricular Quadro de Saberes Necessários – QSN (2019), com fundamentos no Eixo “O Educando e a Educação Física”.

§ 1º - Promover a atividade socioeducativa, fundamentados na participação, proporcionando reciprocidade no entrosamento entre educandos tendo em vista:

- a. A valorização humana;
- b. A promoção social e 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, entre outros norteadores da Proposta Curricular Quadro de Saberes Necessários – QSN (2019) e constantes nas demais publicações da Secretaria Municipal de Educação;
- e. Estreitar as relações entre os Centros de Educação Unificados - CEUs, Unidades escolares, e educandos.

Art. 3º - Possibilitar ao educando a apropriação de diferentes saberes e aprendizagens relacionados a perspectiva para uma educação integral de qualidade, de construção social, multidimensional, de igualdade, equidade, respeito a diversidade, e compromisso com a sustentabilidade.

Art. 4º - Dar continuidade ao processo pedagógico vivenciado nas escolas no conjunto das atividades do eixo “O Educando e a Educação Física” entre outros, pautados na Proposta Curricular – Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos (EJA), Quadro de Saberes Necessários – QSN (2019).

Art. 5º - Desenvolver os princípios de humanização, integração, participação, socialização, inclusão, entre outros norteadores da Proposta Curricular Quadro de Saberes Necessários – QSN (2019), também constantes nas demais publicações da Secretaria Municipal de Educação, como *Formação Permanente e Educação Inclusiva*.

III – PARTICIPANTES

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

Art. 7º - Na Etapa Regional participação dos Jogos Escolares Municipais (JEM) educandos matriculados no 5º ano do Ensino Fundamental e educandos matriculados na Educação de Jovens e Adultos (EJA) das Escolas da Prefeitura de Guarulhos, de acordo com o **Art. 8º**.

§ 1º - Tendo em vista a inclusão educacional, 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 08 (oito) regiões da cidade no Ensino Fundamental e na EJA.

§ 1º - Essas Regiões estão divididas demograficamente conforme o 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 e receberam os seguintes nomes a fim de compor um acróstico com a palavra “O BRINCAR”, reforçando a concepção do JEM.

O MESTRE MANDOU: São João

BARRA MANTEIGA: Centro

RODA CANTADA: Bonsucesso

IOIÔ: Cumbica

NUNCA TRÊS: Cabuçu

CORRE COTIA: Vila Galvão

AMARELINHA: Taboão

RUA-AVENIDA: Pimentas

IV – MODALIDADES

Art. 9º - Os jogos englobarão as modalidades individuais e coletivas conforme seguem:

GRUPO 1 - Individuais – Ensino Fundamental

- a. Atletismo (Misto) – 10 (dez) meninas e 10 (dez) meninos;
- b. Damas (Misto) – 02 (duas) meninas e 02 (dois) meninos;
- c. Xadrez (Misto) – 02 (duas) meninas e 02 (dois) meninos.

GRUPO 2 - Coletivas – Ensino Fundamental

- a. Corda em Equipe (Misto) – 04 (quatro) meninas e 04 (quatro) meninos
- b. Gol Caixote (Misto) – 06 (seis) meninas e 06 (seis) meninos;
- c. Queimada (Misto) – 06 (seis) meninas e 06 (seis) meninos;
- d. Resgate (Misto) – 06 (seis) meninas e 06 (seis) meninos;
- e. Pique Bandeira (Misto) – 05 (cinco) meninas e 05 (cinco) meninos.

GRUPO 3 - Individuais – Educação de Jovens e Adultos (EJA)

- a. Dama (Misto) – 02 (duas) mulheres e 02 (dois) homens;
- b. Dominó (Misto) – 02 (duas) mulheres e 02 (dois) homens.

GRUPO 4 - Coletivas – Educação de Jovens e Adultos (EJA)

- a. Resgate (Misto) – 06 (seis) mulheres e 06 (seis) homens.

V - INSCRIÇÕES E RESPONSÁVEIS

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

§ 1º - A inscrição das Escolas da Prefeitura de Guarulhos será efetuada por meio do sistema de inscrição oficial - link: <https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/jem>

§ 2º - A inscrição dos educandos será efetuada por meio do sistema de inscrição oficial – link: <https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/jem>

§ 3º - Só será permitida a inscrição de cada educando em 01 (uma) modalidade.

Art. 11º - Será obrigatória a presença de 02 (dois) responsáveis por escola em dia de jogos 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, gestores, coordenadores pedagógicos, vice-diretores e agentes escolares, professores das diversas áreas dos conhecimentos).

VI - LOCAIS E TABELAS DAS COMPETIÇÕES

Art. 12º - 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):
Meses de maio, junho e início de julho

II - Etapa Regional: de **14/08 a 01/09/2023**, cuja escolha e inscrição de educandos deve-se primar pelos princípios norteadores da concepção de educação da Rede Municipal, consignada no Quadro de Saberes Necessários – QSN (2019).

Art.13º - Na realização dos Jogos Escolares Municipais (JEM) serão utilizadas as quadras das Escolas da Prefeitura de Guarulhos, dos Centros de Educação Unificados (CEUs), dos centros esportivos municipais e/ou outras, se necessário.

VII - PROVAS E REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

Art.14º - O sistema de jogo será realizado conforme modalidades descritas abaixo:

- a. Atletismo - Circuito de provas combinadas com classificação por pontos corridos;
- b. Corda em Equipe - Classificação por pontos corridos;
- c. Dama, Xadrez e Dominó - Sistema de jogo Suíço;
- d. Gol Caixote, Queimada, Pique Bandeira e Resgate - Sistema de Jogo Misto (1ª Fase = Grupos Opostos ou Fechados; 2ª Fase = Eliminatórias Simples de 02 (duas) rodadas).

Art. 15º - Em caso de ausência de uma equipe (**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.16º - As modalidades dos Jogos Escolares Municipais (JEM) se subdividem em individuais e coletivas:

I. Modalidades Individuais:

A. ATLETISMO (Ensino Fundamental)

NORMAS: As provas de Atletismo serão executadas nas seguintes conformidades:

- a. A escola deverá inscrever 20 (vinte) educandos: 10 (dez) meninos e 10 (dez) meninas;
- b. Todos os educandos inscritos participarão de todas as provas oferecidas pela modalidade;
- c. Cada prova da modalidade será numerada, para sua identificação, no local de participação conforme o seguinte:
 1. Salto em distância;
 2. Lançamento de costas com as duas mãos;
 3. Corrida de estafetas;
 4. Salto em altura.
- d. A participação dos educandos nas provas será em sistema de rodízio, em que cada escola receberá, no dia do evento, sua ordem de participação;
- e. O sistema de pontuação será realizado por meio de escala de cores, em que cada cor valerá uma quantidade de pontos, conforme o seguinte:

CORES	VALORES
Amarelo	1 (um) ponto
Vermelho	2 (dois) pontos
Verde	3 (três) pontos
Laranja	4 (quatro) pontos
Azul	5 (cinco) pontos

- f. A metragem referente às cores mudará de acordo com cada prova (descriminado abaixo);
- g. A soma dos pontos alcançados em cada prova pelos educandos será o resultado total da escola participante.

PROVAS

1. Salto em distância

Procedimento:

Todos os educandos serão organizados em fila numa distância considerada adequada pelos orientadores para realizarem seus saltos. No corredor de salto, o educando deve correr em direção

ao colchão e quando alcançar a área demarcada, somente com um pé, deverá efetuar o salto em direção ao colchão. O mesmo pode pousar com os pés ou com o glúteo no colchão.



Na lateral da caixa de saltos, serão fixadas faixas de cores que, para esta prova, terão os seguintes valores:

CORES	METRAGENS	VALORES
Amarelo	0 a 80 centímetros	1 (um) ponto
Vermelho	80 centímetros a 1,60 metros	2 (dois) pontos
Verde	1,60 a 2,40 metros	3 (três) pontos
Laranja	2,40 a 3,20 metros	4 (quatro) pontos
Azul	3,20 a 4 metros	5 (cinco) pontos

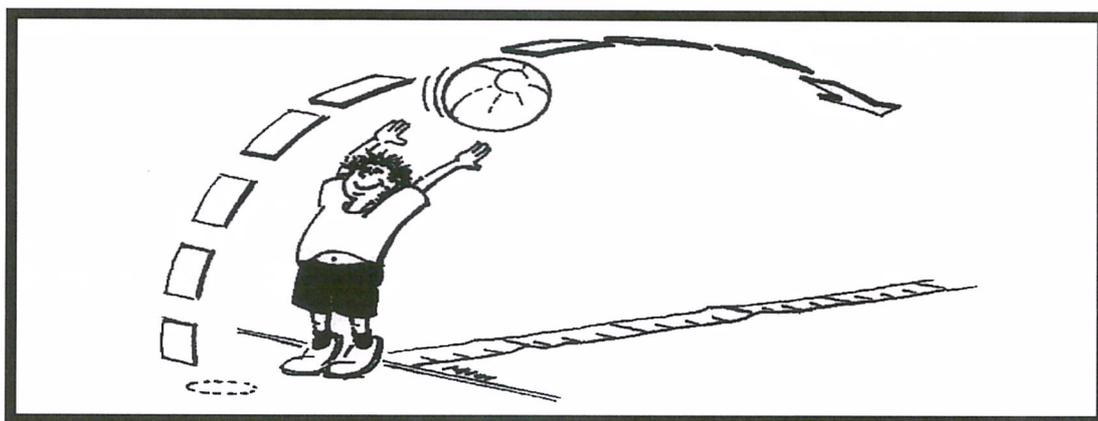
Todos os educandos terão direito a até 02 (dois) saltos de experimentação e 01 (um) salto de marcação de pontos conforme as faixas de cores.

A soma total dos pontos referentes às cores alcançadas pelos educandos em seus saltos será a pontuação da escola na prova.

2. Lançamento de costas com ambas as mãos, por cima da cabeça

Procedimento:

De costas, o educando deverá segurar o medicine ball de 2 kg em frente ao corpo, com ambas as mãos, devendo lançá-lo para trás e por cima da cabeça. Após o lançamento, o participante poderá pisar na linha limite.



Na lateral da área de lançamento será fixada a faixa de cores. Para esta prova, as cores terão o seguinte valor:

CORES	METRAGENS	VALORES
Amarelo	0 a 2 metros	1 (um) ponto
Vermelho	2 a 4 metros	2 (dois) pontos
Verde	4 a 6 metros	3 (três) pontos
Laranja	6 a 8 metros	4 (quatro) pontos
Azul	8 a 10 metros	5 (cinco) pontos

Todos os educandos terão direito a até 2 (dois) lançamentos de experimentação e 1 (um) lançamento de marcação de pontos conforme as faixas de cores.

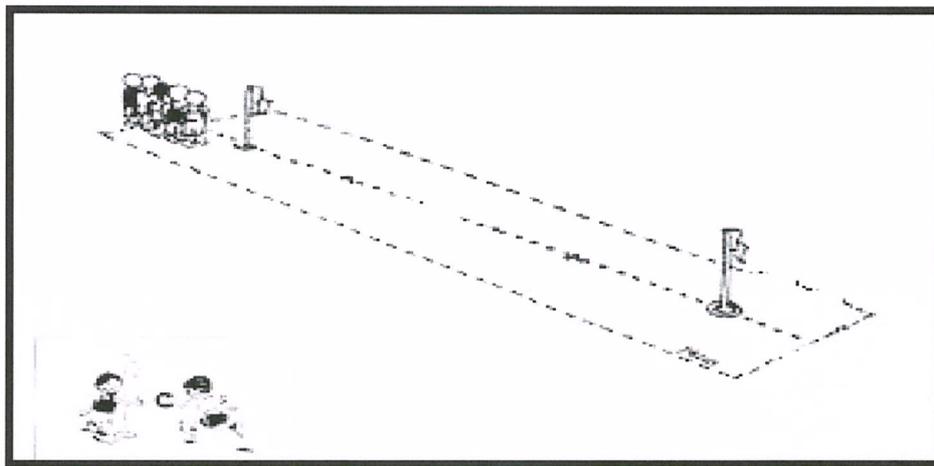
A soma total dos pontos referentes às cores alcançadas por cada educando em seus lançamentos será a pontuação da escola na prova.

3. Corrida de estafetas

Procedimento:

Todos os educandos participantes deverão estar posicionados em coluna, no lado contrário ao cone. Após o sinal do árbitro, o primeiro educando da equipe deverá se deslocar com um bastão em direção ao cone, contorná-lo retornando à sua coluna e, ao final desta distância de 30 (trinta) metros, entregar o bastão ao próximo educando, e assim sucessivamente até que o árbitro dê o

sinal para o final da prova, que terá a duração de 04 (quatro) minutos. Caso o bastão caia, o educando deverá pegá-lo do chão e continuar a corrida; o educando só poderá realizar o seu deslocamento dentro da raia, não sendo permitida a invasão de outras raia. O educando que estiver aguardando a chegada do bastão só poderá iniciar o seu deslocamento assim que o instrumento lhe for entregue. Cada passagem do bastão valerá 01 (um) ponto, sendo anotada a pontuação total da equipe na soma de pontos da escola.



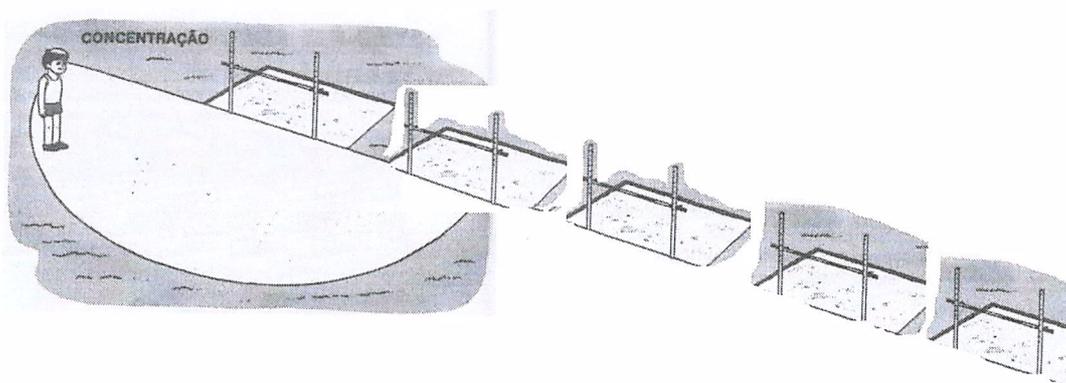
4. Salto em altura

Procedimento:

Cada educando terá direito a realizar 03 (três) saltos conforme a altura escolhida pelo mesmo e a pontuação computada será a do salto em que obtiver melhor desempenho. A soma total dos pontos referentes às cores alcançadas pelos educandos em seus saltos será a pontuação da escola na prova.

CORES	METRAGENS	VALORES
Amarelo	0,65 cm	1 (um) ponto
Vermelho	0,75 cm	2 (dois) pontos
Verde	0,85 cm	3 (três) pontos
Laranja	0,95 cm	4 (quatro) pontos
Azul	1,10 cm	5 (cinco) pontos

No setor do salto em altura o educando prepara-se a partir de uma distância que lhe permita atingir uma velocidade adequada para a realização do salto.



B. DAMA (Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos - EJA)

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

- a. Cada escola deverá inscrever 04 (quatro) educandos, sendo 02 (dois) meninos e 02 (duas) meninas;
- b. A modalidade terá o sistema de jogo de forma mista, ou seja, as meninas e os meninos jogarão entre si durante a competição;
- c. Para efeito de classificação será formada 01 (uma) tabela mista entre os gêneros;
- d. (Será considerada vencedora a equipe da escola que obtiver a maior somatória de pontos).
- e. De acordo com o número de inscritos por categorias, adotar-se-ão os seguintes sistemas dos jogos: Será utilizado 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 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 emparelhar 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.

Critérios 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.

C. XADREZ

NORMAS: As partidas de Xadrez serão jogadas nas seguintes conformidades:

- a. Cada escola deverá inscrever 04 (quatro) educandos, sendo 02 (dois) meninos e 02 (duas) meninas;
- b. A modalidade será jogada de forma mista, ou seja, as meninas e os meninos jogarão entre si durante a competição;
- c. Para efeito de classificação será formada 01 (uma) tabela mista entre os gêneros;
(Será considerada vencedora a equipe da escola que obtiver a maior somatória de pontos).

Será adotada a seguinte pontuação:

- 2 (dois) pontos para vitória;
 - 1 (um) ponto para empate;
 - 0 (zero) ponto para derrota.
- d. As rodadas terão o máximo de 15 (quinze) minutos. Após os 15 (quinze) minutos, será colocado um relógio específico com o tempo de 5 (cinco) minutos para cada jogador;
 - e. Será utilizado o *Software Swiss perfect98* ou formato manual o emparelamento das rodadas:
 - 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;
 - 02 (dois) participantes não se enfrentam mais que uma vez no torneio;
 - Na primeira rodada o emparelamento dos confrontos é feito por meio de sorteio;
 - Nas demais rodadas os participantes com pontuações iguais em prioridade serão emparelados;
 - Caso não seja possível emparelhar 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.

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.

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

D. DOMINÓ (Educação de Jovens e Adultos - EJA)

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

- a. Cada escola deverá inscrever 04 (quatro) educandos, 02 (dois) homens e 02 (duas) mulheres;
- b. Será considerada vencedora a equipe da escola que obtiver a maior somatória de pontos;
- c. A modalidade será jogada de forma mista, ou seja, as mulheres e os homens jogarão entre si durante a competição;
- d. Para efeito de classificação será formada 01 (uma) tabela mista entre os gêneros;
- e. As rodadas serão organizadas em duplas;
- f. A rodada será vencida pela equipe que atingir 3 (três) pontos primeiros;
- g. Sistema Suíço de jogo: Será utilizado o *Software Swiss perfect98* ou emparelamento das rodadas de forma manual:
 - 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;
 - 02 (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 empareirar participantes com o mesmo número de pontos, o confronto será com o concorrente de 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 de o 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.

II- Modalidades Coletivas:

E. 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 08 (oito) educandos: 04 (quatro) meninos e 04 (quatro) meninas;
- b. A modalidade será executada em 05 (cinco) rodadas de forma mista, e a equipe em quadra deverá ser composta por 04 (quatro) meninos e 04 (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 02 (dois) educandos para efetuar a troca, a equipe terá o tempo de “pular” reduzido em 01 (um) minuto, de acordo com cada dupla de educandos ausentes;
- e. A equipe será organizada para participar em duplas, valendo dois 02 (dois) para cada pulo;
- f. O tempo total de cada rodada será de 04 (quatro) minutos;
- g. Para iniciar a rodada, 02 (dois) jogadores deverão se posicionar como “batedores”, para que os outros jogadores possam pular;
- h. Será permitida a troca de “batedores” ao término de cada minuto de jogo;
- i. Ao término de cada minuto a equipe deverá trocar de “puladores”, considerando que todos terão que pular ao menos 01 (um) minuto;
- j. Não será permitida a repetição de “puladores”, seguindo a mesma sequência inicial até completar os 04 (quatro) minutos;

- k. A classificação geral por equipe dar-se-á pela somatória das 05 (cinco) rodadas; será considerada vencedora a equipe que, ao final, tiver realizado o maior número de saltos (pontos).

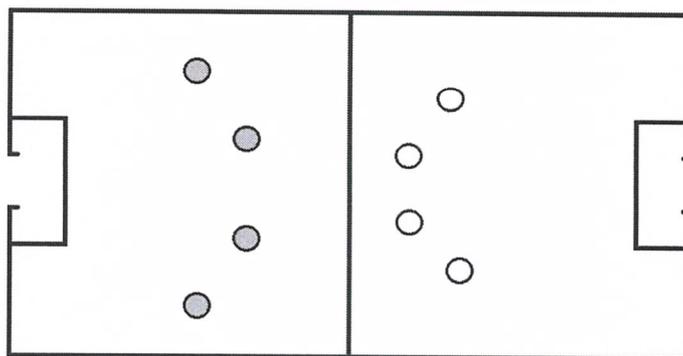
F. GOL CAIXOTE

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

- a. Cada escola inscreverá 12 (doze) educandos: 06 (seis) meninos e 06 (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 03 (três) tempos de 05 (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, ao menos, 01 (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 será reparada com 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 02 (dois) pedidos de tempo de 30 (trinta) segundos cada por partida, em qualquer período ou até em um mesmo período, se julgar necessário;

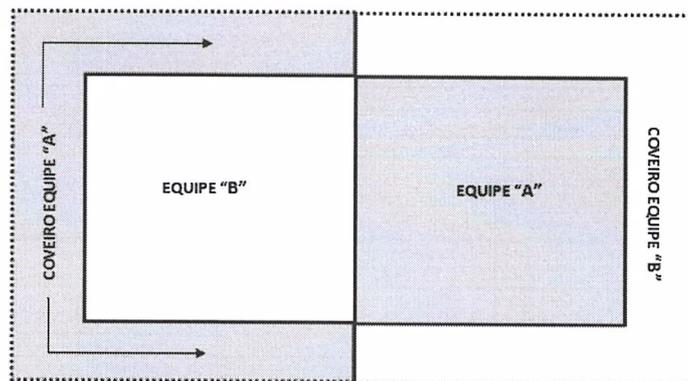
- e. Para a realização de todos os períodos, as equipes devem se apresentar com o número mínimo de 08 (oito) jogadores: 04 (quatro) meninas e 04 (quatro) meninos;
- f. A equipe que se apresentar com o número de 04 (quatro) jogadores por gênero poderá completar o período com 02 (dois) jogadores(as) que 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 03 (três) pontos, o empate valerá 01 (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:
 - 1º- Número de vitórias;
 - 2º- Saldo de gols;
 - 3º- Maior número de gols marcados;
 - 4º- Menor número de gols sofridos;
 - 5º- Confronto direto;
 - 6º- Equipe completa;
 - 7º- 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 04 (quatro) pênaltis, 02 (dois) para cada gênero de cada equipe por diferentes jogadores(as). Persistindo o empate, haverá cobranças alternadas até que se chegue ao vencedor.

G. QUEIMADA

NORMAS: Os jogos de Queimada serão executados nas seguintes conformidades:

- a. Cada escola deverá inscrever 12 (doze) educandos: 06 (seis) meninos e 06 (seis) meninas;
- b. A modalidade será jogada de forma mista e a equipe em quadra deverá ser composta por 03 (três) meninos e 03 (três) meninas;
- c. Para a partida ser considerada válida, cada equipe deverá apresentar no mínimo 03 (três) educandos de cada gênero;

- d. A quadra terá a medida de 6m x 12m, com cada metade reservada para cada equipe (6m x 6m). Uma área de escape de 1,5m em toda a extensão da área de jogo será a área de atuação do coveiro, conforme quadro abaixo:



- e. Cada equipe estará posicionada em um lado da quadra, considerando que apenas um jogador de cada equipe deverá se colocar atrás da linha de fundo da área adversária, denominando-se "coveiro", o qual não poderá "queimar" o adversário enquanto permanecer nessa função pela primeira vez;
- f. Será considerada vencedora a equipe que, ao final de 02 (dois) tempos de 07 (sete) minutos, queimar (acertar com a bola, de acordo com as regras descritas) o maior número de jogadores adversários;
- g. A posse de bola para o início do jogo será decidida por sorteio, sendo este realizado pelo árbitro;
- h. Haverá substituição de todos os jogadores no segundo tempo de jogo;
- i. 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(a) que tenha participado no tempo anterior. Porém, para cada substituição efetuada nas condições citadas, o adversário terá creditados 02 (dois) pontos;
- j. Todo jogador que for "queimado" substituirá o coveiro de sua equipe, ou seja, haverá rodízio de "coveiros" e será atribuído 01 (um) ponto à equipe adversária;
- k. Toda vez que um jogador for "queimado", ele terá a posse de bola, não podendo entregá-la a outro colega de equipe;
- l. Será considerado "queimado" o jogador que for atingido (em qualquer parte do corpo, exceto cabeça e mãos) pela bola lançada por um jogador adversário, desde que, após atingi-lo, a bola caia diretamente no chão;

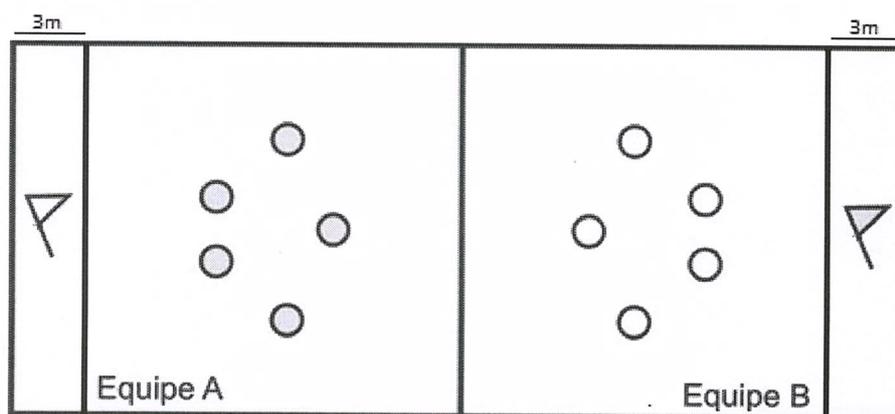
- m. Se a bola tocar o chão e, em seguida, atingir um jogador adversário, este não será considerado “queimado”;
- n. Caso a bola atinja um jogador e, antes de cair no chão, algum colega da mesma equipe (ou mesmo da equipe adversária) segurá-la, o jogador atingido pela bola será considerado “salvo”;
- o. O jogador que estiver com a bola e passar das linhas laterais, central e de fundo perderá sua posse;
- p. A bola que não tocar algum jogador, rolar ou saltar pelo terreno fora das demarcações da quadra, será recolhida pelo coveiro pertencente àquela área e arremessada novamente contra o grupo adversário, devendo o “coveiro” que recuperou a bola lançá-la, permanecendo atrás da linha de fundo;
- q. Para efeito de pontuação, a vitória valerá 03 (três) pontos, o empate valerá 01 (um) ponto e a derrota não gera pontuação, considerando que os critérios de desempate obedecerão à 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.
- r. Em caso de ausência de uma equipe (W.O.), será computado o placar de cinco a zero (5x0) a favor da equipe presente;
- s. Se, nas fases semifinal e final, ao término do tempo de jogo, houver empate, terá tempo extra de 03 (três) minutos e, permanecendo o empate, a equipe que queimar primeiramente o jogador adversário será considerada vencedora.

H. PIQUE-BANDEIRA

NORMAS: Os jogos de Pique-Bandeira serão executados nas seguintes conformidades:

- a. Cada escola deverá inscrever 10 (dez) educandos: 05 (cinco) meninos e 05 (cinco) meninas);

- b. A modalidade será jogada de forma mista, e a equipe em quadra deverá ser composta por 02 (dois) meninos e 03 (três) meninas no 1º tempo, e 03 (três) meninos e 02 (duas) meninas no 2º tempo;
- c. Para que a partida seja considerada válida, cada equipe deverá apresentar no mínimo 07 (sete) educandos; neste caso, a composição da equipe deverá aproximar-se dos critérios do item "b", sendo dividida nos dois tempos, sem que haja repetição de educandos para completar equipe;
- d. Haverá substituição de todos os jogadores no segundo tempo de jogo;
- e. A partida terá a duração de 14 (catorze) minutos, sendo 02 (dois) tempos de 07 (sete) minutos;
- f. A partida acontecerá em meia quadra de futsal;
- g. A área da bandeira terá 03 (três) metros de comprimento a partir da linha de fundo para dentro da quadra de jogo, e a largura será uma linha ligando as laterais da quadra:



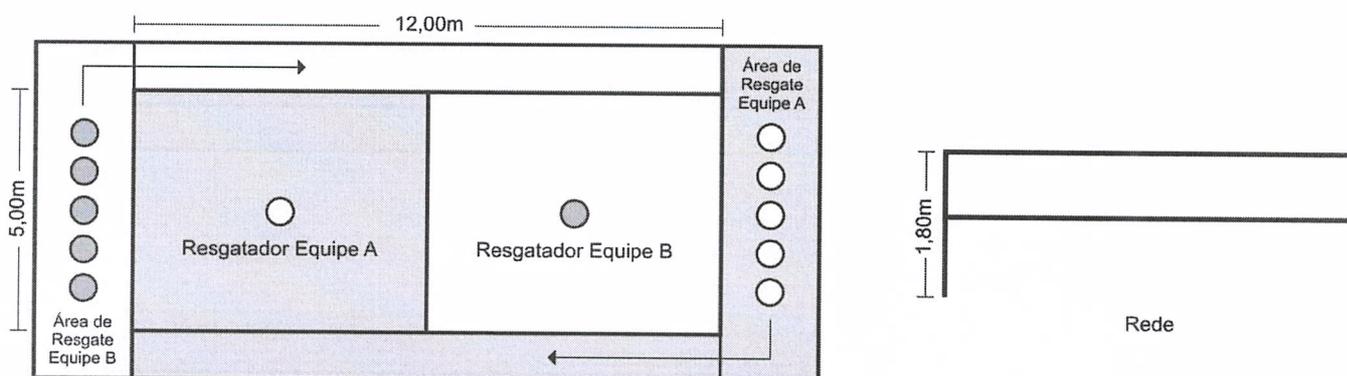
- h. Ao comando do árbitro, as equipes deverão capturar a bandeira da equipe adversária e trazê-la para a própria área;
- i. Na tentativa de capturar a bandeira adversária, o jogador que for pego na área adversária deverá permanecer (agachado) no mesmo local até que um companheiro de equipe venha "salvá-lo";
- j. Na tentativa de capturar a bandeira adversária, o jogador não poderá jogá-la para outro companheiro de equipe, mas lhe será permitido entregá-la na mão do companheiro;
- k. Na tentativa de capturar a bandeira adversária, o jogador não poderá escondê-la embaixo da roupa;
- l. Poderá haver mais de um jogador na área da bandeira;
- m. Cada equipe terá 01 (uma) bandeira em sua área;

- n. Caso haja algum tipo de infração (por exemplo, empurrar ou puxar o adversário), a equipe que a sofrer terá o direito de “libertar” um jogador que foi “pego”; caso nenhuma criança esteja “pega” nesse momento, o educando infrator deverá permanecer agachado na área adversária local até que um companheiro de equipe venha “salvá-lo”;
- o. O educando que abandonar a área de jogo deverá retornar na condição de “pego”, próximo ao local de onde abandonou a quadra; caso esteja com a bandeira, esta deverá ser devolvida à base;
- p. Para efeito de pontuação, o jogador deverá capturar a bandeira na área adversária e com ela ultrapassar a linha do meio de quadra sem ser “pego”;
- q. Cada bandeira capturada valerá 01 (um) ponto;
- r. Será considerada vencedora a equipe que capturar mais bandeiras durante todo o tempo de jogo;
- s. Para efeito de pontuação, na fase classificatória a vitória valerá 03 (três) pontos, o empate valerá um 01 (um) ponto e a derrota não gera pontuação, considerando que os critérios de desempate obedecerão à 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.
- t. Em caso de ausência de uma equipe ou equipe com número inferior a 07 (sete) educandos, será considerado (W.O.) e computado o placar de dois a zero (2x0) a favor da equipe presente;
- u. Se o jogo finalizar com empate nas fases semifinal e final, a equipe de arbitragem posicionará os integrantes das equipes no centro da quadra, de onde, ao seu comando, o primeiro posicionado de cada equipe deverá correr em direção à área da bandeira, contornar um cone, retornando ao local de onde partiu, entregando a bandeira ao próximo jogador, e assim sucessivamente até que o último educando tenha participado. A equipe que terminar a estafeta primeiro marcará o ponto de desempate.

I. RESGATE (Ensino Fundamental e EJA- Educação de Jovens e Adultos)

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

- Cada escola deverá inscrever 12 (doze) educandos: 06 (seis) meninos e 06 (seis) meninas;
- A modalidade será feita pelo sistema de jogo de forma mista, com 03 (três) meninos e 03 (três) meninas em quadra, considerando que todos deverão ser substituídos ao término de cada tempo;
- Para a partida ser considerada válida, cada equipe deverá apresentar no mínimo 04 (quatro) educandos por gênero;
- A dimensão total da quadra será de 5m x 12m, e a altura da rede será de 1,80 metro;



- O jogo para a Educação de Jovens e Adultos (EJA) terá duração de 12 (doze) minutos, sendo 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos corridos;
- Cada equipe começará o jogo com 05 (cinco) jogadores atrás da linha de fundo da quadra oposta (área de resgate), e 01 (um) jogador na área do resgatador;
- 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";
- 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(a) que tenha participado no tempo anterior;
- 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 01 (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 03 (três) pontos, o empate valerá 01 (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 jogado mais 01 (um) ponto, em que vence a equipe que resgatar primeiramente todos os jogadores.

VIII-VIVÊNCIAS AFRO-BRASILEIRAS E INDÍGENAS.

Art. 17º- O JEM 2023 tem compromisso com a diversidade, para proporcionar a construção da autonomia dos sujeitos pautados pela ética, empatia e resiliência, cujos valores compreendem o multiculturalismo como uma liberdade conquistada de cada cultura, um diálogo crítico entre as diversas culturas.

Parágrafo Único - O objetivo é promover a cultura de paz, o respeito e a valorização às culturas presentes no Brasil, de forma a contribuir para uma convivência mais harmoniosa em sociedade, e serão ofertados nos espaços como vivências:

- a. As brincadeiras e jogos Afro-Brasileiras são de matriz africana, e trazem a necessidade de superação aos preconceitos étnico-raciais presentes na sociedade pela ausência de valorização da cultura negra como história e cultura, sendo imprescindível que todos se sintam representados e tenham as suas identidades construídas, como a capoeira um patrimônio cultural do Brasil, amarelinha africana, terra mar, pegue o bastão, entre outras.
- b. As brincadeiras e jogos indígenas são herdadas das culturas desenvolvidas pelos diversos grupos indígenas do Brasil, como a corrida do saci, briga de galo, peteca, tobdaé, o akô, jogo da onça, entre outras.

IX - CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

Art. 18º - Todos os educandos receberão uma medalha pelo reconhecimento de sua participação na etapa regional.

Parágrafo Único - Os educandos receberão a medalha logo após a finalização dos jogos no mesmo dia e local das atividades.

Art. 19º - Todas as escolas inscritas nos jogos escolares receberão 01 (um) certificado pelo reconhecimento de sua participação na etapa regional.

X – CERIMONIAIS

Art. 20º - A abertura dos Jogos Escolares Municipais (JEM), na 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. 21º - O uniforme para a cerimônia de abertura será o mesmo utilizado pelos educandos nas Escolas.

XI - CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 22º - Depois de elaboradas, as tabelas somente sofrerão modificações se necessário e por comunicação expressa da Comissão Organizadora.

Art. 23º - 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. 24º - Os educandos só poderão participar do JEM 2023 mediante autorização dos pais ou responsáveis, isentando assim, de qualquer responsabilidade sobre eventuais incidentes ocorridos nesse período.

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

Art. 26º - Qualquer reclamação sobre irregularidades nas inscrições de educandos e nos jogos só será considerada mediante representação escrita, com citação de todos os detalhes pertinentes ao caso.

COMISSÃO ORGANIZADORA JEM 2023