



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO  
PREFEITURA DE GUARULHOS  
DEPARTAMENTO DE ORIENTAÇÕES  
EDUCACIONAIS E PEDAGÓGICAS  
DIVISÃO TÉCNICA DE FORMAÇÃO



## JOGOS ESCOLARES MUNICIPAIS (JEM) 2024

### REGULAMENTO

#### 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** Secretaria de Educação, por meio da Comissão Organizadora, realizará o JEM 2024.

**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 2024 é um evento com características de um festival esportivo de competição pedagógica de saberes e aprendizagens que tem por objetivo reunir os educandos munícipes de Guarulhos, para promover o intercâmbio sociocultural por meio da Cultura corporal, estimulando assim as práticas corporais.

§1º Partindo dos pressupostos pedagógicos existentes na competição, os quais poderão ser explorados, o objetivo da competição pedagógica deverá ser em torno de maximizar os aspectos positivos e minimizar os efeitos negativos dentro dos valores de humanização, nas relações interpessoais, a busca pelo equilíbrio entre as relações de prática e resultado, e o valor sociocultural.

§ 2º - 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 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, 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** A proposta dos jogos escolares visa enquanto princípios a experimentação de práticas corporais culturalmente embasadas, onde desenvolve-se em torno do histórico contexto socioeconômico que parte da vivência da cultura local, regional e étnica, e da experimentação de práticas corporais que permitam ao Educando e ao Educador refletir sobre a sua ação enquanto sujeito social capaz de transformar e interagir com o ambiente em que vive.

**Art. 4º** Possibilitar ao educando a apropriação de diferentes saberes e aprendizagens relacionados a perspectiva para uma educação integral de qualidade, e de construção social, multidimensional, de igualdade, equidade, respeito a diversidade, e compromisso com a sustentabilidade.

**Art. 5º** 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-Fundamental e EJA, *Quadro de Saberes Necessários* (QSN 2019).

**Art. 6º** Desenvolver os princípios de humanização, integração, participação, socialização, inclusão, entre outros norteadores da Proposta Curricular *Quadro de Saberes Necessários*, também constantes nas demais publicações da Secretaria Municipal de Educação, como *Formação Permanente e Educação Inclusiva*.

### **III – PARTICIPANTES**

**Art. 7º** 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. 8º** Na Etapa Regional participarão 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. 9º**.

**§ 1º** - Tendo em vista a inclusão educacional, é fundamental a participação dos educandos com deficiências nas modalidades em todas as fases do evento.

**Art. 9º** As Escolas da Prefeitura de Guarulhos serão organizadas em 08 (oito) regiões no Ensino Fundamental e na EJA na cidade.

**§ 1º** - Essas Regiões estão divididas demograficamente conforme o Edital de credenciamento n° 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, e a palavra EJA, reforçando a concepção do JEM.

**O MESTRE MANDOU**

**BARRA MANTEIGA**

**RODA CANTADA**

**IOIÔ**

**NUNCA TRÊS**

**CORRE COTIA**

**AMARELINHA**

**RUA-AVENIDA**

**ESCONDE- ESCONDE**

**JOGO DA VELHA**

**ADOLETA**

## **IV – MODALIDADES**

**Art. 10º** 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 – EJA**

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

### **GRUPO 4 - Coletivas – EJA**

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

## **V - INSCRIÇÕES E RESPONSÁVEIS**

**Art. 11º** - As inscrições para Etapa Regional dos Jogos Escolares Municipais (JEM) serão realizadas por meio do sistema disponibilizado no link: [https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/wp\\_site/jem/?page\\_id=65](https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/wp_site/jem/?page_id=65)

**§ 1º** - Ficam organizadas e garantidas as participações de:

- Cada educando vivenciará 01 (uma) modalidade;
- Número exato de educandos por modalidade (conforme consta neste regulamento).

§2º - A unidade escolar não deverá levar número maior que educandos previamente inscritos e/ou repetições. Tais inconsistências provocam impactos na organização dos jogos, que poderão afetar a concessão de pontuação conferida pela comissão organizadora.

**Art. 12º** Será obrigatória a presença de 02 (dois) responsáveis por escola em dia de jogos para o acompanhamento das equipes, no ensino fundamental e na EJA.

**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. 13º** 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 março e o ano todo.

II - Etapa Regional: de 03/06 a 21/06, 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*.

**Art.14º** 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. 15º** O sistema de Jogo será:

- a) 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 e Pique Bandeira, Resgate, - Sistema de Jogo Misto (1ª Fase = Grupo Opostos ou Fechados; 2ª Fase = Eliminatórias Simples de 02 (duas) rodadas).

**Art. 16º** 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. 17º** 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:

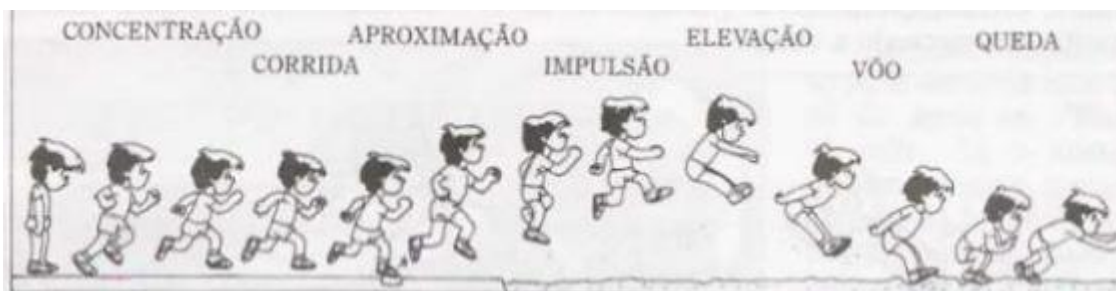
<b>CORES</b>	<b>VALORES</b>
<b>Amarelo</b>	<b>1 (um) ponto</b>
<b>Vermelho</b>	<b>2 (dois) pontos</b>
<b>Verde</b>	<b>3 (três) pontos</b>
<b>Laranja</b>	<b>4 (quatro) pontos</b>
<b>Azul</b>	<b>5 (cinco) pontos</b>

- 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 aluno 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:

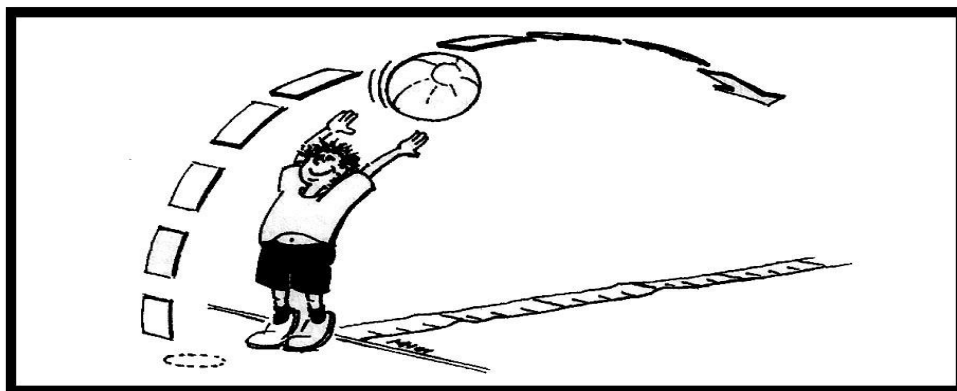
CORES	METRAGENS	VALORES
Amarelo	0 a 80 centímetros	1 (um) ponto
Vermelho	80 centímetros a 1,60 metros	2 (dois) pontos
Verde	1,60 a 2,40 metros	3 (três) pontos
Laranja	2,40 a 3,20 metros	4 (quatro) pontos
Azul	3,20 a 4 metros	5 (cinco) pontos

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 e 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

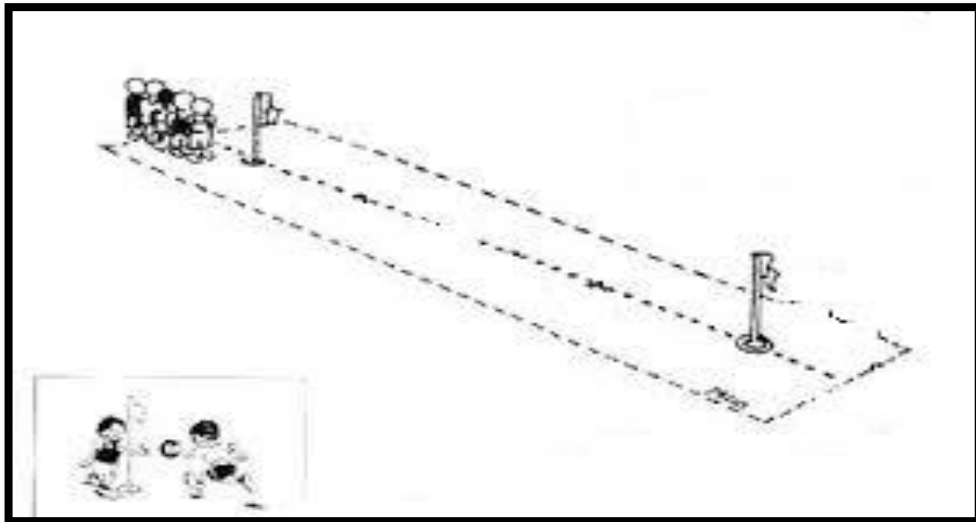
Todos os educandos terão direito a até 2 (dois) lançamentos de experimentação e 1 (um) lançamento de marcação de pontos conforme as faixas de cores.

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 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 aluno 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 raias. 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.



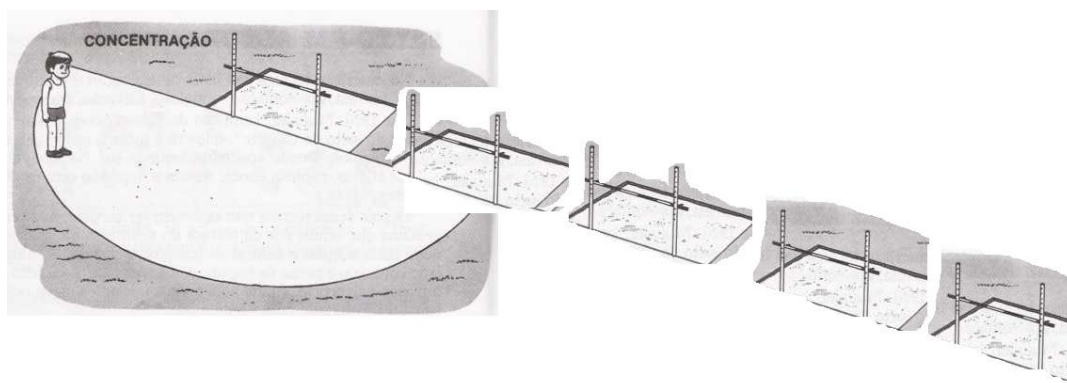


#### 4. SALTO EM ALTURA

**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 aluno prepara-se a partir de uma distância que lhe permita atingir uma velocidade adequada para a realização do salto.



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

**Normas:** As partidas de Damas 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; (Será considerada vencedora a equipe da escola que obtiver a maior somatória de pontos).
- d. 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 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'.

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;

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.

## 6. 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:

- 1 (um) pontos para vitória;
  - 1/2 (meio) ponto para empate;
  - 0 (zero) ponto para derrota.
- d. As rodadas terão o máximo de 15 (quinze) minutos. Após os 15 (quinze) minutos, será calculado o ponto por peças de jogadores.
  - e. Será utilizado o Software Swiss perfect98 ou formato manual o emparecimento 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 empareladas;
- 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;

**f.** No caso de lances irregulares, o educando será apenas orientado a fazer o lance correto não será penalizado.

#### 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.

### **7. DOMINÓ (EJA - Educação de Jovens e Adultos)**

**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 empareiramento 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 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 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

### 1. CORDA EM EQUIPE (Ensino Fundamental)

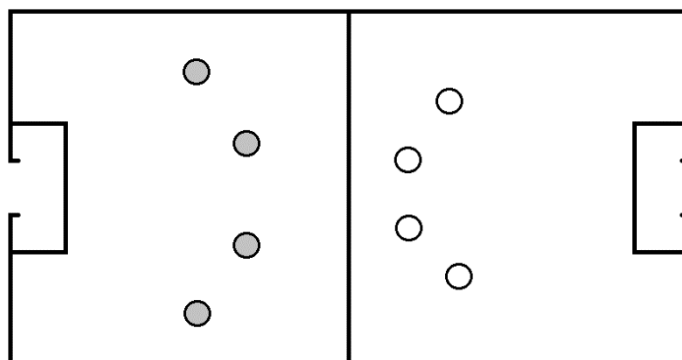
**Normas:** As partidas de Corda em Equipe terão o seu sistema de jogo nas seguintes conformidades:

- 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).

## 2. GOL CAIXOTE (Ensino Fundamental)

**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.
- 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. 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;
- e. 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.
- f. As cobranças deverão ser realizadas por diferentes jogadores de acordo com o gênero ausente;
- g. Será considerada vencedora a equipe que somar mais gols ao término do jogo;
- h. 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:



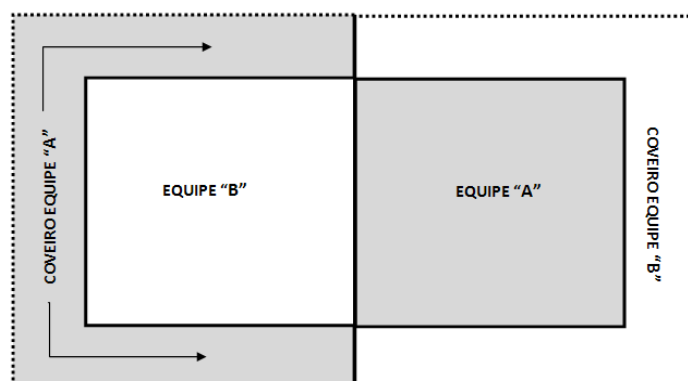
- 1º - Número de vitórias;
- 2º - Saldo de gols;
- 3º - Maior número de gols marcados;
- 4º - Menor número de gols sofridos;
- 5º - Confronto direto;
- 6º - Equipe completa;
- 7º - Sorteio.

- i. Em caso de ausência de uma equipe (W.O.), será computado o placar de dois a zero (2x0) a favor da equipe presente;
- j. 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.

### 3. 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 pelo 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.

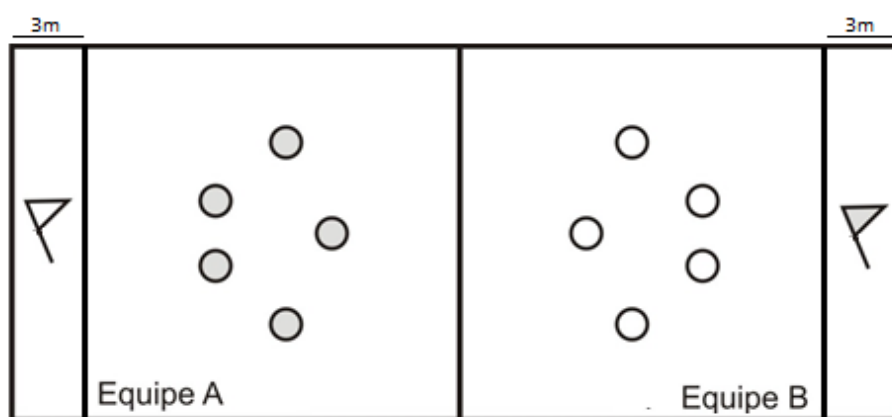
- r. Em caso de ausência de uma equipe (**W.O.**), será computado o placar de cinco a zero (5x0) a favor da equipe presente;

Se, nas fases semifinal e final, ao término do tempo de jogo houver empate, haverá tempo extra de 03 (três) minutos e, permanecendo o empate, a equipe que queimar primeiramente o jogador adversário será considerada

#### 4. PIQUE-BANDEIRA (Ensino Fundamental)

**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:



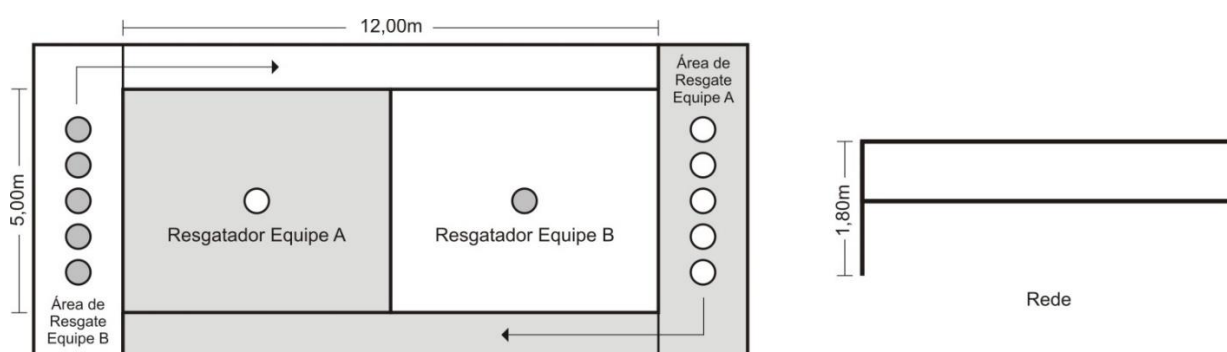
- h. Ao comando do árbitro, as equipes deverão capturar a bandeira da equipe adversária e trazê-la para a própria área;
- i. Na tentativa de capturar a bandeira adversária, o jogador que for pego na área adversária deverá permanecer (agachado) no mesmo local até que um companheiro de equipe venha "salvá-lo";

- 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 em baixo 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, puxar o adversário, ou o colete**, 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.

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

**Normas:** Os jogos de Resgate serão realizados nas seguintes conformidades:

- a. Cada escola deverá inscrever 12 (doze) educandos: 06 (seis) meninos e 06 (seis) meninas;
- b. 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;
- c. Para a partida ser considerada válida, cada equipe deverá apresentar no mínimo 04 (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 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos corridos;
- f. 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”;
- g. 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;
- h. 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;
- i. 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;
- j. 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.

- k.** 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;
- l.** 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;
- m.** Na tentativa de pegar a bola, o jogador que ultrapassar as áreas delimitadas de sua equipe não terá sua posse;
- n.** 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;
- o.** 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;
- p.** Será considerada vencedora a equipe que somar mais pontos ao término do jogo;
- q.** 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.
- r.** Em caso de ausência de uma equipe (W.O.), será computado o placar de quatro a zero (4x0) a favor da equipe presente.
- s.** 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.
- t.** Para EJA, por opção em diálogo com a comissão e arbitragem, cada equipe terá direito a utilização de um aluno coringa por tempo, que facilitará a captura da bola por outro jogador a ser resgatado. A escola não poderá mudar o coringa durante o tempo do jogo. O Educando coringa estará com um colete de cor diferente da sua equipe e diferente da equipe adversária.

## **VIII-VIVÊNCIAS AFRO-BRASILEIRAS E INDÍGENAS.**

**Art. 17º** O JEM 2024 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.

## **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 JEM 2024 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.

**Art. 27º** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não cabendo recursos contra as suas decisões.

## **COMISSÃO ORGANIZADORA JEM - 2024**