

DEPARTAMENTO DE ORIENTAÇÕES
EDUCACIONAIS E PEDAGÓGICAS

JEMO



Tiana



Guarulhos
CIDADE
EDUCADORA



Guarulhos
Secretaria de Educação



CIDADE DE
GUARULHOS



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



Os Jogos Escolares Municipais 2026

Os Jogos Escolares Municipais (JEM 2026) apresenta o tema: **Os jogos e suas interações sociais na escola**, e tem o objetivo de vivenciar diversas práticas corporais como jogos, com valores de sociabilização e atitude cooperativa, solidária, sem discriminação pelo desempenho ou por razões sociais, físicas, gêneros, culturais e raciais, como transformação social, a todos os estudantes da Rede Municipal de ensino de Guarulhos.

O JEM 2026 acontecerá em três etapas: **Escolar, Regional e a Municipal**, com a participação de estudantes da Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos (EJA), respeitando a especificidade de cada modalidade de ensino.

As principais formas de interações sociais dos jogos conectam o ambiente escolar com o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, como cooperação, trabalho em equipe, compartilhar e respeitar regras e resolução de conflitos, proporcionando um espaço para lidar com divergências, negociações e tomada de decisão, e como aprendizagem pedagógica, estimulando a cognição e a comunicação, promovendo o desenvolvimento integral do estudante, tanto motor, cognitivo, socioemocional, criando um ambiente de aprendizado lúdico.

As aprendizagens dos jogos exploram várias situações de ensino como processo e possibilidades que empregam estrutura, consolidação, e transformação de aprendizagem, como objetos em símbolos, com uma finalidade de conectar e beneficiar o estudante em seu cotidiano.

O Lançamento dos Jogos Escolares Municipais – JEM 2026, acontecerá no dia 2 de junho.



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



REGULAMENTO DOS JOGOS ESCOLARES MUNICIPAIS (JEM) 2026

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 o JEM 2026.

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

- I. Departamento de Orientações Educacionais e Pedagógicas – DOEP
- II. Departamento de Gestão de Espaços Educacionais - DGEE
- III. Departamento de Gestão de Serviços e Suprimentos da Educação – DGSSE
- IV. Departamento de Gestão de Pessoas da Educação -DGPE
- V. Departamento de Alimentação da Educação -DAE
- VI. Departamento de Tecnologia da Informação da Educação -DTIE
- VII. Divisão Técnica de Comunicação Educacional - Gabinete-SE
- VIII. Secretaria do Esporte e Lazer-SEL



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



Art. 2º. O JEM 2026 adota como norteadores das políticas educativas e das ações pedagógicas, os seguintes princípios:

§1º– Os princípios éticos de justiça, solidariedade, liberdade e autonomia, de respeito à dignidade humana e de compromisso com a promoção do bem de todos, contribuindo para combater e eliminar quaisquer manifestações de preconceito de origem, raça, sexo, cor, idade e outras formas de discriminação.

§2º – Os princípios dos direitos e deveres de cidadania, de respeito ao bem comum e à preservação do regime democrático e dos recursos ambientais, da busca da equidade, da exigência de diversidade de tratamento para assegurar a igualdade de direitos entre os estudantes que apresentam diferentes necessidades.

§3º – Os princípios estéticos do cultivo da sensibilidade juntamente com o da racionalidade, do enriquecimento das formas de expressão e do exercício da criatividade, da valorização das diferentes manifestações culturais, da construção de identidades plurais e solidárias.

II – OBJETIVOS

Art. 3º - O JEM 2026 é um evento com características de um **festival esportivo** de competição pedagógica de saberes e aprendizagens que tem como objetivo reunir os estudantes munícipes de Guarulhos, para promover o intercâmbio sociocultural, estimulando assim as práticas corporais.

§1º- Os jogos partem dos pressupostos pedagógicos existentes na competição, os quais poderão ser explorados na competição pedagógica, que deverá ser em torno de maximizar os aspectos positivos e minimizar os efeitos negativos dentro dos valores de humanização, nas relações interpessoais, na busca pelo equilíbrio entre as relações de prática e resultado:

- a) Participação dos estudantes da rede municipal de ensino em diversas práticas corporais;
- b) Vivenciar valores de sociabilização com atitude cooperativa e solidária;
- c) Transformação social.

§ 2º - Promover a atividade socioeducativa, fundamentados na participação, proporcionando reciprocidade no entrosamento entre estudantes:

- a) A valorização humana;
- b) A promoção social e a promoção de estilo de vida saudável;
- c) O fortalecimento de valores positivos entre os estudantes e a sociedade;
- d) Estreitar as relações entre os Centros de Educação Unificados-CEUs e unidades escolares.

Art. 4º- A proposta dos jogos escolares visa a experimentação de práticas corporais culturalmente embasadas, que desenvolvem-se em torno do histórico contexto socioeconômico que parte da vivência da cultura local, regional e étnica, que permitam ao estudante e ao educador refletir sobre a sua ação enquanto sujeito social, capaz de transformar e interagir com o ambiente em que vive.

Art. 5º- Possibilitar ao estudante a apropriação de diferentes saberes e aprendizagens relacionados à perspectiva para uma educação integral de qualidade, e de construção social, multidimensional, de igualdade, equidade, respeito à diversidade, e compromisso com a sustentabilidade.

§1º- O movimento dos jogos é fundamental para o desenvolvimento da perspectiva do letramento no processo de alfabetização como conhecimento e relações afetivas.

§2º- Como instrumento, os jogos trabalham as emoções com regras de forma educativa.

§3º- Contribuir para que as crianças, jovens, adultos e idosos estabeleçam experiências e vivências do cotidiano no ambiente escolar.

Art. 6º-Dar continuidade ao processo pedagógico vivenciado nas escolas, no conjunto das atividades do componente curricular da Educação Física, entre outros, pautados na concepção de educação e nos documentos norteadores da Secretaria de Educação.

III – PARTICIPANTES

Art. 7º Poderão participar da Etapa Escolar dos Jogos Escolares Municipais (JEM 2026), os estudantes matriculados na Educação Infantil, no Ensino Fundamental e na Educação de Jovens e Adultos das escolas da Prefeitura de Guarulhos.

Parágrafo único. As inscrições para Etapa Escolar dos Jogos Escolares Municipais (JEM 2026) serão realizadas de **02/06 a 15/06**, por meio do sistema disponibilizado no link: <https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/siseduc/doepinscricao/jempar2026/>.

Art. 8º- Na Etapa Regional participarão dos Jogos Escolares Municipais (JEM 2026) os estudantes prioritariamente matriculados no 5º ano do Ensino Fundamental, e estudantes matriculados na Educação de Jovens e Adultos (EJA) das escolas da Prefeitura de Guarulhos, de acordo com o art. 10º.

§1º- Na eventualidade de não se completar o número mínimo de participantes da modalidade, poderão, de forma excepcional, completar com os estudantes dos 4º anos, desde que os professores relatem aos coordenadores de modalidade a quantidade e quais são esses estudantes.

§ 2º - Tendo em vista a inclusão educacional, é fundamental a participação dos estudantes com deficiências nas modalidades em todas as fases do evento.

Art. 10º 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 nº 002/22-SE, que dispõe sobre a Rede Municipal de Ensino e as regiões Bonsucesso, Taboão, Centro, Vila Galvão, Cumbica, São João, Cabuçu, Pimentas, a receber os seguintes nomes e 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. 11º 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) – 04 (quatro) estudantes;
- c.** Xadrez (Misto) – 04 (quatro) estudantes.

GRUPO 2 - Coletivas – Ensino Fundamental

- a.** Corda em Equipe (Misto) – 04 (quatro) meninas e 04 (quatro) meninos
- b.** Futebol (Gol Caixote) (Misto) – 06 (seis) meninas e 06 (seis) meninos;

- c. Queimada (Misto) – 06 (seis) meninas e 06 (seis) meninos;
- d. Pique Bandeira (Misto) – 05 (Cinco) meninas e 05 (cinco) meninos;
- e. Resgate (Misto) – 06 (seis) mulheres e 06 (seis) homens.

GRUPO 3 - Individuais – EJA

- a. Dama (Misto) – 04 (quatro) estudantes;
- b. Dominó (Misto) – 04 (quatro) estudantes.

GRUPO 4 - Coletivas – EJA

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

V - INSCRIÇÕES E RESPONSÁVEIS

Art. 12º - As inscrições para Etapa Regional dos Jogos Escolares Municipais (JEM 2026) serão realizadas **15/06 a 19/06** por meio do sistema disponibilizado no link: https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/wp_site/jem/?page_id=65, de

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

- a) Cada estudante vivenciará 01 (uma) modalidade.
- b) Número exato de educandos por modalidade (conforme consta neste regulamento).

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

§3º O JEM 2026 oferecerá lanches e copos d'água aos estudantes previamente inscritos. Os casos de estudantes com restrição alimentar, deverão ser informados por meio de formulário que

se encontra no link abaixo, para que sejam fornecidos lanches de acordo com as respectivas restrições: [RESTRICÇÃO ALIMENTAR – Preencher o formulário](#)



Art. 13º - 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. 14º- Os Jogos Escolares Municipais (JEM 2026) serão realizados em três etapas distintas, a saber:

- I. Etapa Escolar – Durante todo o ano (brincadeiras e jogos, festivais, atividades lúdico-recreativas, entre outras). Nesse período, as escolas poderão construir coletivamente um trabalho que representa a etapa, seguindo o planejamento escolar, nos espaços escolares, potencializando o envolvimento dos educandos de diferentes turmas, de modo que o objetivo principal é promover a integração de toda a comunidade escolar, desde a Educação Infantil até a EJA. Para enviar as fotos e o link para acesso a vídeo, **a partir de 18 de junho.**

<https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/siseduc/doepinscricao/jem2026/>..

- II. Etapa Regional: Por inscrição da unidade educacional, nos espaços do CEUs, deve-se primar pelos princípios norteadores da Concepção de Educação da Rede Municipal, só para estudantes matriculados no 5º ano do Ensino Fundamental e educandos matriculados na Educação de Jovens e Adultos (EJA) das escolas da Prefeitura de Guarulhos.

- a) **Agosto** -Etapa Regional do Ensino Fundamental.
- b) **Setembro**-Etapa Regional EJA Noturna.
- c) **Setembro**- Etapa Regional -EJA Diurna.

III. Etapa Municipal: Das modalidades **Queimada, Pique Bandeira, Resgate, Futebol-Gol e Caixote** participarão as equipes ganhadoras da Etapa Regional dos estudantes matriculados no 5º ano do Ensino Fundamental, onde acontecerá o encerramento dos jogos para essa modalidade de ensino; na Educação de Jovens e Adultos participarão os primeiros e os segundos lugares da Etapa Regional, na modalidade Resgate, encerrando os Jogos Escolares Municipais de 2026.

- a) **Setembro**- Etapa Municipal do Ensino Fundamental, EJA Noturna e Diurna.

Art.15º 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.16º O sistema de disputa será:

- a) Atletismo- combinadas com classificação por Pontos Corridos;
- b) Corda em Equipe - Classificação por Pontos Corridos;
- c) Damas, Xadrez e Dominó - Sistema de jogo Suíço;
- d) Futebol (Gol Caixote), Queimada e Pique Bandeira, Resgate EJA, - Sistema de Jogo Misto (1ª Fase = Grupo Opostos ou Fechados; 2ª Fase = Eliminatórias Simples de 02 (duas) rodadas), em casos eventuais ocorridos, os membros presentes da comissão organizadora, poderão decidir encerrar o evento após a 1ª fase.

Art. 17º 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.18º 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 (discriminado 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 estarão 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, 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

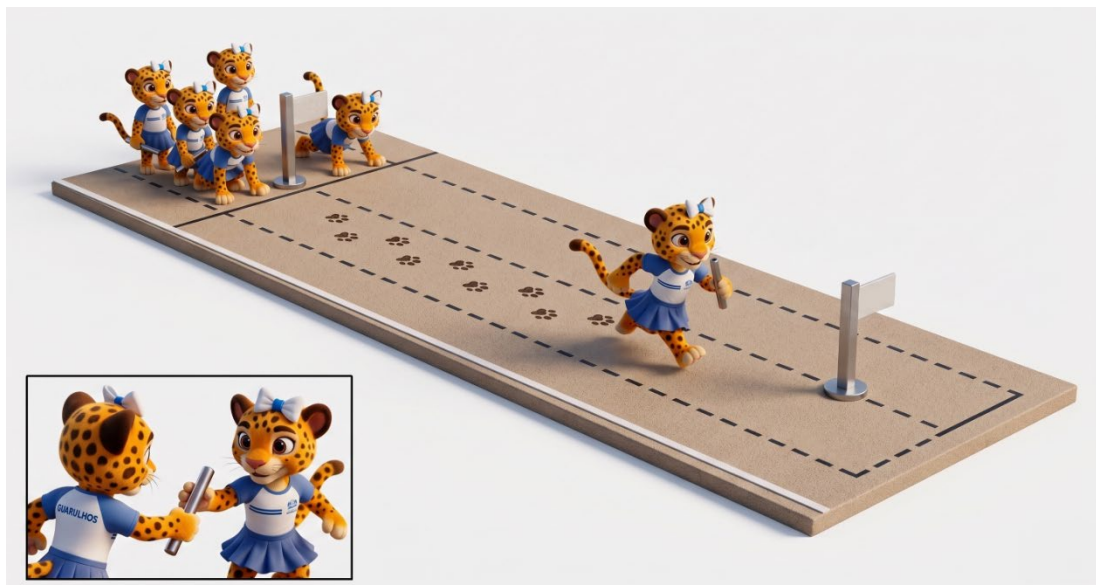
Todos os educandos terão direito a até 2 (dois) lançamentos de experimentação e 1 (um) lançamento de marcação de pontos conforme as faixas de cores.

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.



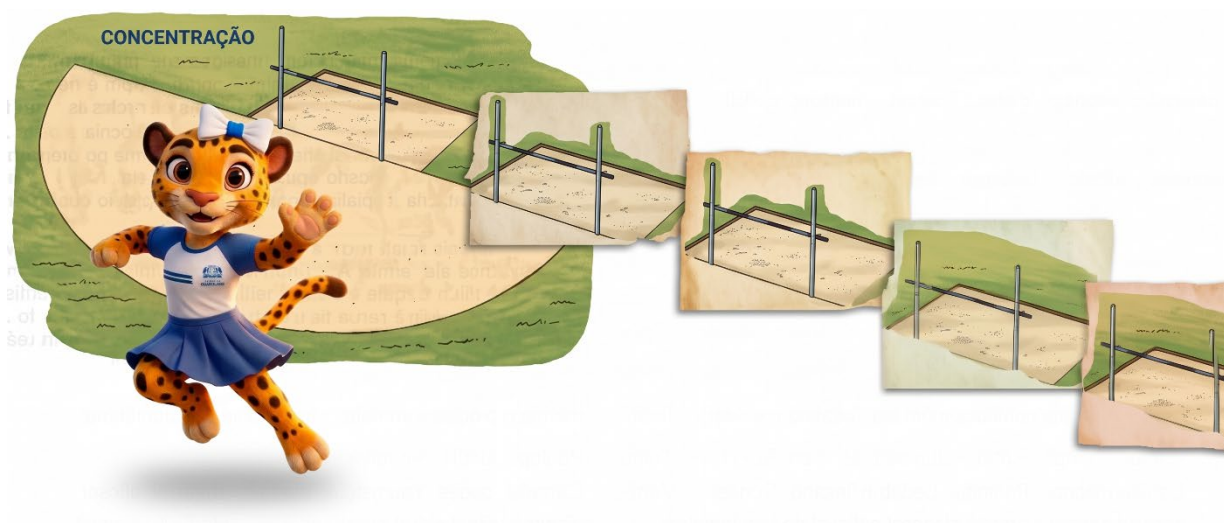
5. Salto em altura

Procedimento:

Cada educando terá garantido o direito a realizar 02 (dois) 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
Verde	0,85 cm	3 (três) pontos
Laranja	0,95 cm	4 (quatro) 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. DAMAS (Ensino Fundamental e EJA- Educação de Jovens e Adultos)

NORMAS: As partidas de Damas terão o 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 Perfect 98” 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'.



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



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 apresenta 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 (Ensino Fundamental)

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 perfect 98 ou formato manual o empareiramento 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 empareiramento dos confrontos é feito por meio de sorteio;
 - Nas demais rodadas os participantes com pontuações iguais em prioridade serão empareiradas;
 - Caso não seja possível empareirar participantes com o mesmo número de pontos, o confronto será com o concorrente com pontuação mais próxima possível;

- o 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 e 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.

D. 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 perfect 98 ou emparelamento das rodadas de forma manual:



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



- 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:

E. CORDA EM EQUIPE (Ensino Fundamental)

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

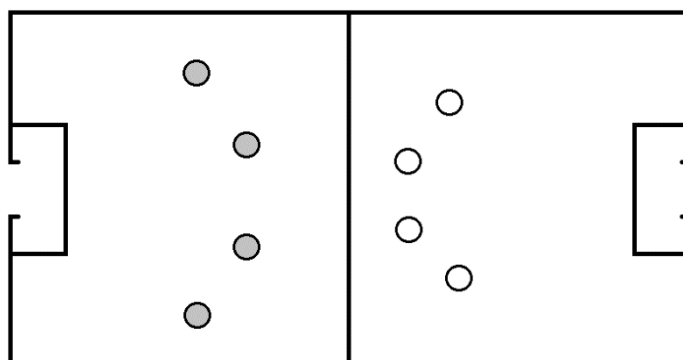
- a.** Cada escola deverá inscrever 08 (oito) educandos: 04 (quatro) meninos e 04 (quatro) meninas;
- b.** A modalidade será executada em 05 (cinco) rodadas de forma mista, e a equipe em quadra deverá ser composta por 04 (quatro) meninos e 04 (quatro) meninas;
- c.** Caso a equipe participe com número 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. Futebol (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 deste 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);



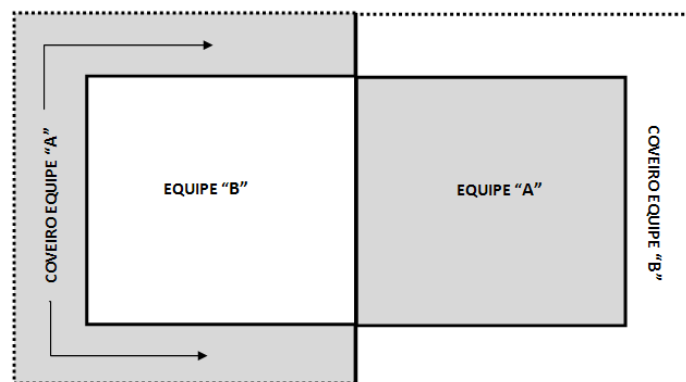
- d.** Para a realização de todos os períodos, as equipes devem se apresentar com o número mínimo de 08 (oito) jogadores: 04 (quatro) meninas e 04 (quatro) meninos;
- e.** A equipe que se apresentar com o número de 04 (quatro) jogadores por gênero poderá completar o período com 02 (dois) jogadores(as) 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.

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:



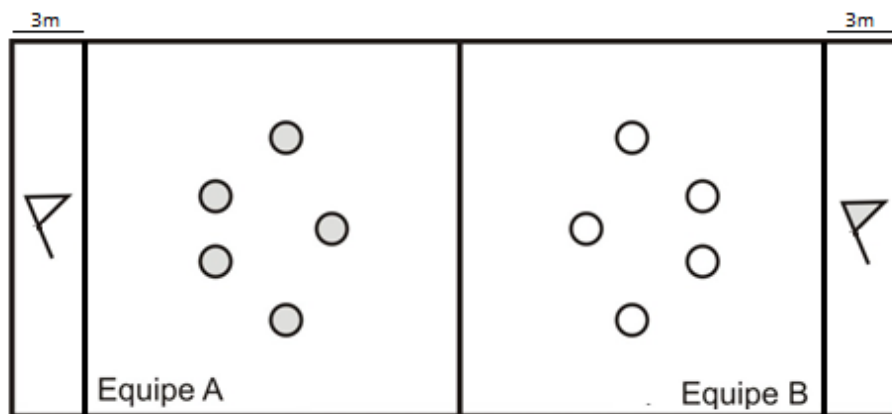
- e.** Cada equipe estará posicionada em um lado da quadra, considerando que apenas um jogador de cada equipe deverá se colocar atrás da linha de fundo da área adversária, denominando-se "coveiro", o qual não poderá "queimar" o adversário enquanto permanecer nessa função pela primeira vez;
- f.** Será 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 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

H. 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. **A partida iniciará com um componente de cada equipe na área da bandeira.**
- d. 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;
- e. Haverá substituição de todos os jogadores no segundo tempo de jogo;
- f. A partida terá a duração de 14 (catorze) minutos, sendo 02 (dois) tempos de 07 (sete) minutos;
- g. A partida acontecerá em meia quadra de futsal;
- h. 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:



- i. Ao comando do árbitro, as equipes deverão capturar a bandeira da equipe adversária e trazê-la para a própria área;
- j. 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”;



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



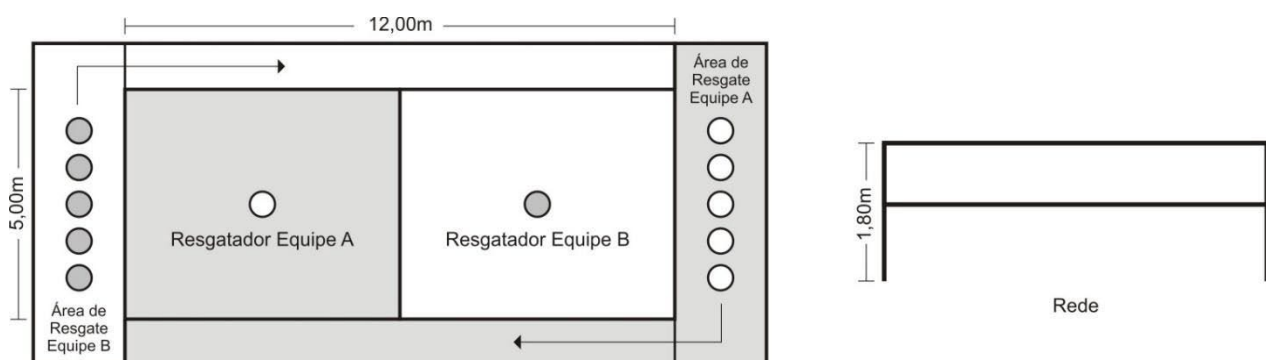
- k. Na tentativa de capturar a bandeira adversária, o jogador não poderá jogá-la para outro companheiro de equipe, mas lhe será permitido entregá-la na mão do companheiro;
- l. Na tentativa de capturar a bandeira adversária, o jogador não poderá escondê-la em baixo da roupa;
- m. Poderá haver mais de um jogador na área da bandeira;
- n. Cada equipe terá 01 (uma) bandeira em sua área;
- o. 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”;
- p. 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;
- q. 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”;
- r. Cada bandeira capturada valerá 01 (um) ponto;
- s. Será considerada vencedora a equipe que capturar mais bandeiras durante todo o tempo de jogo;
- t. 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.
- u. 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;

- v. 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 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 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”;

- 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. 20º O JEM 2026 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,

§1º Diálogo crítico entre as diversas culturas, assegurando as culturas indígena e afro-brasileira, presentes, obrigatoriamente, nos objetos de conhecimentos desenvolvidos no âmbito de todo o currículo escolar, para o conhecimento e o reconhecimento desses povos, conforme art. 26-A da Lei nº 9.394/96, alterado pela Lei nº 11.645/2008.

§ 2º Promover a cultura de paz, o respeito e a valorização das culturas presentes no Brasil, de forma a contribuir para uma convivência mais harmoniosa em sociedade.

§3º Ofertar na Etapa Escolar brincadeiras e jogos afro-brasileiro ou indígena como vivências.

§4º A inclusão possibilita ampliar as referências culturais e contribui para a mudança das suas concepções de mundo, transformando os conhecimentos e contribuindo para a construção de identidades mais plurais e solidárias.

IX - CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO

Art. 21º Todos os estudantes receberão uma medalha pelo reconhecimento de sua participação na Etapa Regional e Municipal, logo após a finalização dos jogos no mesmo dia e local das atividades.

Art. 22º As Unidades Escolares que foram para a Etapa Municipal nos jogos escolares, receberão 01 (um) troféu pelo reconhecimento de sua participação.

X – CERIMONIAIS

Art. 23º A abertura dos Jogos Escolares Municipais (JEM 2026), nas etapas Regional e Municipal, 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. 24º O uniforme para a cerimônia de abertura será o mesmo utilizado pelos estudantes nas escolas.

XI - CONSIDERAÇÕES GERAIS



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



Art. 23º Depois de elaboradas, as tabelas somente sofrerão modificações se necessário e por comunicação expressa da Comissão Organizadora.

Art. 24º 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. 25º Os estudantes menores de idade só poderão participar do JEM 2026 mediante autorização dos pais ou responsáveis.

Art. 2º - Qualquer reclamação sobre irregularidades nas inscrições e nos jogos será considerada mediante representação escrita, com citação de todos os detalhes pertinentes ao caso.

Art. 27º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

COMISSÃO ORGANIZADORA JEM 2026



Guarulhos
Secretaria de Educação



CIDADE DE
GUARULHOS