



**XXVIII**

**JOGOS INTERCOLEGIAIS  
DE JUIZ DE FORA**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO  
QUEIMADA 2023**

**Art. 1º** - A Competição de Queimada dos XXVIII Jogos Intercolegiais de Juiz de Fora (JIJF) obedecerá às regras específicas deste Regulamento, conforme podem ser observadas no Anexo I.

**Art. 2º** - Para participação na modalidade de Queimada, as entidades educacionais deverão estar inscritas nos XXVIII IJF, conforme especificado no Capítulo III, artigo 7º do Regulamento Geral.

**Art. 3º** - As entidades estudantis deverão fazer suas inscrições na modalidade de Queimada em formulário disponibilizado na aba “Prefeitura Ágil” no site da Prefeitura de Juiz de Fora (PJF), conforme o “passo a passo” disponível em arquivo anexo, sendo uma para cada categoria e gênero.

§1º - As fichas de inscrições, além de corretamente preenchidas com a inclusão das informações obrigatórias solicitadas, também deverão estar assinadas eletronicamente pelo diretor/diretora, vice-diretor/vice-diretora e/ou representante da entidade educacional, indicando a concordância e ciência das condições disponíveis no Regulamento Geral e das disposições do presente Regulamento. Ademais, a assinatura eletrônica autoriza a participação dos/das estudantes-atletas da instituição de ensino que dirige e/ou representa, assumindo total responsabilidade pelas informações prestadas, bem como se compromete a seguir este regulamento e outras possíveis determinações da Coordenação Geral.

§1º - Não serão aceitos formulários de inscrição encaminhados via e-mail, WhatsApp e/ou entregues pessoalmente na Secretaria de Esporte e Lazer (SEL);

Nota 1 - As escolas que necessitarem de assessoria para realização da inscrição no site da PJF poderão procurar a Coordenação Geral na SEL de segunda a sexta-feira de 8 horas às 11 horas e 14 horas às 17 horas.

**Art. 4º** - A participação na modalidade será mediante o preenchimento da ficha de inscrição na aba “Prefeitura Ágil” no site da PJF **até às 23 horas e 59 minutos do dia 20 de abril de 2023**, conforme passo a passo em anexo, e efetivada pelo representante da escola no respectivo Congresso Técnico.

§1º - As entidades educacionais representativas de uma rede de ensino integrada somente poderão participar na modalidade esportiva com equipes compostas por estudantes-atletas matriculados em uma mesma unidade (mesmo CNPJ e mesmo endereço).

§2º - Cada entidade poderá inscrever no mínimo 10 (dez) e no máximo 15 (quinze) estudantes-atletas por gênero em cada categoria (infantil e juvenil).

I – As fichas de inscrições poderão ser complementadas com a inclusão de novos/novas estudantes-atletas **exclusivamente** pelo e-mail oficial divulgado pela Coordenação Geral (intercolegialjf@gmail.com), resguardando-se o prazo de até 48 (quarenta e oito) horas antes do horário previsto no boletim da modalidade.

II - Será permitida a substituição de até 04 (quatro) estudantes-atletas após a entrega da ficha de inscrição, **exclusivamente** pelo e-mail oficial divulgado pela Coordenação Geral (intercolegialjf@gmail.com), resguardando-se o prazo de até 48 (quarenta e oito) horas antes do horário da disputa previsto no boletim da modalidade.

III – As complementações e substituições de estudantes-atletas na ficha de inscrição serão permitidas exclusivamente aos/as responsáveis indicados no cabeçalho da mesma ou por membros da equipe diretiva da respectiva instituição. Em nenhuma hipótese os acréscimos e/ou substituições poderão ser feitos por estudantes-atletas ou por pessoas não identificadas como responsáveis pelas entidades de ensino.

§3º - Poderão inscrever-se em cada categoria estudantes-atletas com nascimento nos referidos anos:

- a) **Categoria Infantil (Módulo I):** estudantes-atletas com nascimento nos anos de **2009, 2010 e 2011;**
- b) **Categoria Juvenil (Módulo II):** estudantes-atletas com nascimento nos anos de **2006, 2007 e 2008.**
- c) Não será permitida a participação de estudantes-atletas com idade inferior à categoria.

§4º - Será permitida a participação 03 (três) estudantes-atletas com idade inferior a estabelecida na categoria, possibilidade resguardada exclusivamente ao último ano de nascimento antecedente à categoria (Ex.: Infantil – permitido apenas estudantes-atletas nascidos/nascidas em 2012; Juvenil (Módulo II) – permitido estudantes-atletas nascidos/nascidas em 2009).

I - Será permitido exclusivamente ao/a estudante-atleta nascido/nascida em 2009 participar do Infantil (Módulo I) e do Juvenil (Módulo II).

§5º - O/A estudante-atleta só poderá ser inscrito se estiver frequente e regularmente matriculado no estabelecimento de ensino até a data do Congresso Técnico da referida modalidade.

§6º - Cada entidade educacional deverá inscrever no mínimo 1 (um) professor ou professora responsável, não havendo limite máximo de representantes, sendo obrigatória a presença de pelo menos 1 (um) responsável devidamente inscrito no local de competição.

§7º – No ato de preenchimento das fichas de inscrições, as pessoas responsáveis indicam que os/as mesmos/mesmas concordam com as condições gerais e estão cientes das disposições e responsabilidades do presente Regulamento, bem como do Regulamento Geral dos XXVIII JIJF.

**Art. 5º** - O Congresso Técnico da modalidade, de participação obrigatória para as pessoas representantes das escolas, será realizado no dia **25 de abril às 15 horas na Secretaria de Esporte e Lazer.**

§1º - A escola que não se fizer representar ou não enviar justificativa de ausência, não terá efetivada sua inscrição na modalidade.

§2º - As escolas que, porventura, não puderem se fazer representar no Congresso Técnico, deverão encaminhar, presencialmente, via e-mail ([intercolegialjf@gmail.com](mailto:intercolegialjf@gmail.com)) e/ou WhatsApp (32 99991-9379), justificativa ou indicação de representação até 15 minutos antes do horário estabelecido para a reunião.

**Art. 6º** - A competição de Queimada será realizada em datas e locais a serem definidos pela Coordenação Geral e divulgados no Congresso Técnico e/ou em boletim oficial, estando prevista o seu início na semana do dia 08 a 12 de maio de 2023.

§1º - Durante a competição, as datas, os horários e os locais dos jogos poderão ser alterados pela Coordenação Geral de acordo com a necessidade.

§2º - Caso o local não apresente condições para a realização das provas no dia da competição, caberá à Coordenação Geral designar nova data.

**Art. 7º** - O sistema de disputa das competições de Queimada estará condicionado ao número de entidades inscritas em cada categoria e gênero, sendo definido pela Coordenação Geral em Congresso Técnico.

**Parágrafo Único:** A distribuição das equipes nas chaves será mediante sorteio. Serão consideradas “cabeças de chave” as entidades educacionais mais bem colocadas na Classificação Geral da respectiva modalidade na edição de 2022 dos JIJF e participantes desta edição. A posição ocupada pelos “cabeças de chave” em seus respectivos emparelhamentos será definida por sorteio.

**Art. 8º** - Durante a competição, os(as) estudantes-atletas serão identificados(as) por um dos seguintes documentos:

- a) Carteira de Identidade original (ou cópia legível e autenticada);
- b) Carteira de Trabalho original (ou cópia legível e autenticada);
- c) Passaporte original (ou cópia legível e autenticada);
- d) Documentos digitais com foto (carteira de identidade, e-Título, entre outros) desde que apresentados nos aplicativos oficiais;
- e) Cópia colorida da carteira de identidade autenticada, assinada e carimbada pela direção da entidade educacional.

Nota 1 – Serão aceitos Boletins de Ocorrência para fins de comprovação de documentação, desde que conste o número de identificação do documento oficial.

Nota 2 – Não serão aceitos nenhum outro tipo de documentos e/ou protocolos diferentes dos especificados no *caput* e nos parágrafos anteriores deste artigo.

**Art. 9º** - Os responsáveis pelas equipes deverão identificar-se ao representante da Coordenação Geral no local de competição com antecedência, munidos da relação nominal de seus estudantes-atletas e seus respectivos documentos.

§1º - Os/As estudantes-atletas só poderão entrar na área de competição, acompanhados(as) do(a) oficial de arbitragem da partida, não sendo permitida a presença de outras pessoas nesta área.

§2º - Ao término de cada partida, os/as estudantes-atletas deverão deixar a área de competição acompanhados/acompanhadas pelo/pela oficial de arbitragem.

**Art. 10** - As equipes deverão comparecer aos jogos, no horário marcado na tabela, havendo uma tolerância de 05 (cinco) minutos de atraso para início da partida, em relação ao horário oficial, para todas as partidas.

§1º – As partidas só terão início com a presença de um(a) responsável da escola devidamente identificado na ficha de inscrição ou em súmula, respeitando o horário marcado em tabela.

§2º - No banco de reservas poderão ficar, além dos/das estudantes-atletas inscritos/inscritas na partida, 03 (três) integrantes da entidade educacional para a composição da comissão técnica, sendo obrigatoriamente ao menos um/uma dirigente ou responsável previamente cadastrado/cadastrada em ficha de inscrição.

§3º - Nenhuma partida poderá ser disputada sem a presença de ao menos um/uma dirigente ou responsável da equipe. Em caso de desqualificação/exclusão/expulsão de um dos membros citados acima, a disputa só poderá continuar com a presença de um/uma dirigente, ou responsável da equipe devidamente identificado na ficha de inscrição, ou na súmula da partida, antes do início da respectiva partida. O seu descumprimento provocará a declaração da equipe como perdedora da partida, conforme especificado no Artigo 40, parágrafo 3º do Regulamento Geral.

**Art. 11** - Cada equipe será composta por 09 (nove) estudantes-atletas, sendo que o número mínimo para se iniciar a partida é de 07 (sete) estudantes-atletas. Neste caso, para efeito de pontuação, significará a perda de um ponto por estudante-atleta a menos que a composição da equipe em cada período de jogo em disputa, incluindo-se as prorrogações.

§ 1º - Poderão ser feitas 06 (seis) substituições no máximo, e somente no intervalo da partida ou antes do início das prorrogações.

§ 2º - As partidas que terminarem empatadas no tempo normal terá tantas prorrogações de 03 (três) minutos, quantas forem necessárias até que haja um vencedor.

**Art. 12** - A equipe inscrita na modalidade que não comparecer aos jogos no horário marcado em condições de disputa com o número mínimo de estudantes-atletas, conforme o especificado na respectiva regra oficial, será considerada perdedora por *W x O*.

§1º - A equipe declarada perdedora por *W x O* será desclassificada da modalidade em questão e todos os seus resultados na fase serão desconsiderados.

§2º - Não existe a possibilidade de acordo entre os representantes das equipes para realização da partida, mesmo que em caráter amistoso.

**Art. 13** - As partidas terão a duração de 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos corridos, com intervalo de 03 (três) minutos entre o 1º e 2º tempo.

**Art. 14** - Cumprirá suspensão automática no próximo jogo o(a) estudante-atleta que for expulso(a) da partida.

§1º - A pessoa responsável, auxiliar ou dirigente que for expulso(a) da partida cumprirá suspensão automática na próxima partida que sua escola participar, independente da categoria.

**Art. 15** - As equipes deverão apresentar-se uniformizadas, com camisas da mesma cor predominante e de short, bermuda ou calça esportiva.

§1º - As camisas não possuem obrigatoriedade de numeração.

§2º - O uso de calçados não é obrigatório, podendo os/as estudantes-atletas jogarem descalços.

§3º - Não será permitida a utilização de shorts, bermudas ou calça jeans/brim e similares.

**Art. 16** – A Coordenação Técnica e os/as oficiais de arbitragem definidos/definidas pela Coordenação Geral serão responsáveis pela direção da competição.

**Art. 17** – A classificação final e por rede de ensino das equipes, nas categorias especificadas, será de acordo com o previsto no Capítulo V do Regulamento Geral.

**Art. 18** - Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral dos XXVIII Jogos Intercolégiais.





## **ANEXO I**

### **REGRAS DE QUEIMADA**

#### **1 - A Quadra**

1.1 – A quadra a ser utilizada é a de voleibol, nas dimensões de 18 X 09 metros.

1.2 – As linhas fazem parte da quadra de jogo.

#### **2 – A Duração da Partida**

2.1 – A partida terá duração de 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos cada, com 03 (três) minutos de intervalo.

2.2 - Em caso de empate no final do tempo regulamentar, haverá uma prorrogação de 03 (três) minutos. Persistindo o empate, haverá nova prorrogação até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra.

2.3 – A partida se inicia e encerra-se com o apito do árbitro.

2.4 – O cronômetro só será parado quando o árbitro solicitar.

2.5 – Será considerada vencedora a equipe que decorrido o tempo regulamentar, tenha o maior número de jogadoras adversárias queimadas, considerando o somatório do 1º e do 2º tempo (e prorrogações, em casos de necessidade).

#### **3 – A Bola**

3.1 – A bola a ser utilizada será a de voleibol.

#### **4 – Os Jogadores**

4.1 – A equipe será constituída por 15 (quinze) estudantes-atletas, sendo 09 (nove) titulares e 06 (seis) reservas.

4.2 – A equipe poderá dar início à partida com o mínimo de 07 (sete) estudantes-atletas. Neste caso, significará a perda de 01 (ponto) por estudante-atleta ausente.



4.3 – As substituições só poderão ser efetuadas no intervalo da partida ou antes do início das prorrogações.

### **5 – Situações de Queimada**

5.1 – O estudante-atleta somente poderá quicar a bola após tê-la segurado.

5.2 – Será considerada queimado(a) o(a) jogador(a) que for atingido(a) em qualquer parte do corpo pela bola e esta venha a cair no chão.

5.3 – Será considerado(a) queimado(a) o(a) jogador(a) que tentar segurar a bola e, não conseguindo, a deixe cair no chão.

5.4 – Se o(a) estudante-atleta segurar a bola e cair com ela dominada não será considerada queimada, mesmo que a bola toque o chão.

5.5 – Se no mesmo arremesso a bola bater em 02 (dois) ou mais jogadores(as) da mesma equipe e depois cair no chão, o(a) último(a) a ser tocado(a) pela bola estará queimado(a).

5.6 – Se a bola tocar simultaneamente o chão e o(a) jogador(a), este(a) não será considerado(a) queimado(a).

5.7 - Se a bola tocar em um(a) jogador(a) e antes de tocar o chão for segurada por um(a) companheiro(a) de equipe ou tocada por qualquer jogador(a) da equipe adversária, não será considerada queimado(a).

5.8 – O(A) estudante-atleta após ser queimado(a) deverá dirigir-se ao outro lado da quadra, atrás do campo da equipe adversária, sendo que o(a) mesmo(a) deverá realizar o arremesso. Este(a) deverá permanecer no referido local até o final do 1º ou 2º tempo ou prorrogação, somente podendo retornar à quadra de jogo se queimar um(a) jogador(a) da equipe adversária.

5.9 – O(A) jogador(a) que se dirigir ao outro lado da quadra mesmo depois de queimado(a), não poderá atravessar por dentro da quadra adversária.

5.10 – O(A) estudante-atleta queimado(a) irá para a zona morta (campo dos queimados), tendo direito ao arremesso de recuperação, inclusive o último(a) estudante-atleta a ser queimado(a) nos casos em que o tempo regulamentar tenha terminado.

5.11 – Se um(a) estudante-atleta deixar a bola cair na quadra adversária ou sair dos limites da sua quadra, perderá a posse de bola, não significando que esteja queimado(a).

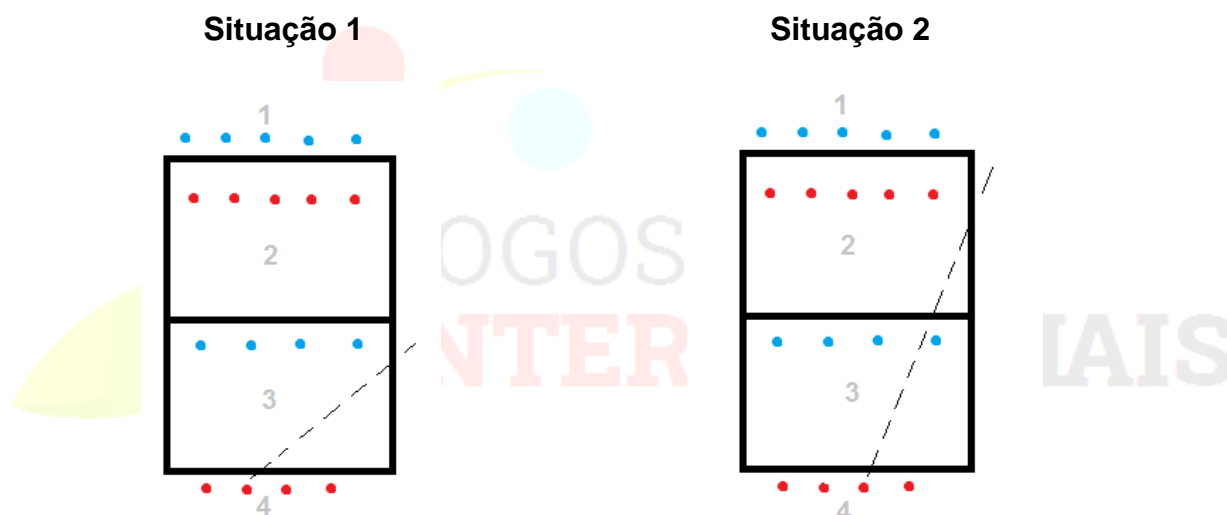
5.12 – Um(a) estudante-atleta não poderá sair da quadra de jogo para fugir dos arremessos. Caso isso aconteça, a posse de bola deverá voltar para a equipe adversária, sendo a mesma advertida. Persistindo em sair da quadra, o(a) mesmo(a) será considerado queimado(a).

5.13 – Um(a) estudante-atleta que estiver caído(a) ao solo por acidente, não poderá ser queimado.

## 6 – Arremesso

6.1 – Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que os mesmos não toquem e nem ultrapassem as linhas que limitam da sua própria quadra.

6.2 – Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela lateral da quadra adversária (situação 1), a posse de bola será da outra equipe no campo principal.



6.3 – Ao arremessar a bola com origem na zona morta (campo dos queimados), se a mesma sair pela lateral da quadra do campo principal da própria equipe (situação 2), a posse de bola será da outra equipe na zona morta (campo dos queimados). Caso a zona morta (campo dos queimados) da outra equipe esteja vazia, a posse de bola se dará no campo principal da equipe adversária.

6.4 – Ao arremessar a bola, se a mesma sair pela linha de fundo da quadra adversária, a bola pertencerá aos jogadores que ali estiverem. Caso a zona morta (campo dos queimados) esteja vazia, a posse de bola será dos jogadores não queimados.

6.5 – Ao arremessar a bola, se a mesma sair para trás e ultrapassar a linha divisória, a bola pertencerá aos estudantes-atletas queimados da equipe adversária.

6.6 – O estudante-atleta que segurar a bola deverá obrigatoriamente realizar o arremesso, não podendo passar a bola (“vender a bola”) para outro colega da mesma equipe.

6.7 - O jogador que pisar ou ultrapassar as linhas que delimitam a quadra, estando a equipe com a posse de bola, isto é, no momento de realizar o arremesso, perderá a posse da mesma, passando a jogada para a equipe adversária. O reinício do jogo se dará no campo principal da equipe adversária.

## **7 – Inícios e reinícios do jogo**

7.1 – O arremesso inicial é executado pela equipe que ganhou o sorteio e optou por iniciar com a posse de bola.

7.2 – Após o intervalo do primeiro tempo, o arremesso de saída será executado pela equipe que não o fez no início do jogo.

7.3 – Antes da prorrogação, quando necessária, haverá um novo sorteio.

7.4 – A troca de quadra será feita após o intervalo do jogo.

7.5 – Sempre que a partida for paralisada pela equipe de arbitragem, com exceção de situações que um jogador(a) estiver sido queimado(a), o jogo só poderá ser reiniciado com a autorização dos árbitros.

## **8 – Jogo Passivo**

8.1 – Os(As) estudantes-atletas poderão ficar de posse da bola por no máximo 05 (cinco) segundos. Após este período, a equipe perde a posse de bola, devendo o jogo ser reiniciado no campo principal da equipe adversária.

8.2 – Cada equipe terá direito a arremessar até 05 (cinco) bolas consecutivas, isto é, sem tocar em estudante-atleta da equipe adversária e/ou sair por uma das linhas laterais. No ato de execução do sexto arremesso consecutivo, será considerado jogo passivo e a equipe perderá a posse de bola. Neste caso, o jogo deverá ser reiniciado no campo principal da equipe adversária.

## **9 – Das Penalidades**

9.1 – O(A) estudante-atleta que cometer atos de indisciplina será advertido(a) com cartão amarelo e deverá se dirigir a zona morta (campo dos queimados), sendo considerado(a) queimado(a). Caso este(a) já esteja queimado(a), outro(a) estudante-atleta de sua equipe deverá se dirigir a zona morta (campo dos queimados) e será considerado(a) queimado(a).

9.2 – Em caso de reincidência, o(a) estudante-atleta receberá o cartão vermelho sendo expulso(a) da partida, e sua equipe permanecerá incompleta até o final da partida.

9.3 – De acordo com o ato disciplinar do(a) estudante-atleta, a equipe de arbitragem poderá expulsar o(a) estudante-atleta, sem a necessidade da advertência.

9.4 – Caso um(a) estudante-atleta receber o cartão vermelho, a equipe perderá um ponto para cada tempo ainda em disputa, incluindo os casos de prorrogações (ex.: se o estudante-atleta recebeu o cartão vermelho no 1º tempo, sua equipe perderá dois pontos; se no 2º tempo, 1 ponto; se forem necessárias duas prorrogações, mais 2 pontos), permanecendo incompleta até o término da partida.

9.5 – Quaisquer membros da comissão técnica poderão ser advertidos pela equipe de arbitragem em relação às suas condutas e/ou atitudes indisciplinadas. Em caso de reincidência, poderão ser penalizados com cartões amarelo e vermelho. Se um membro da comissão técnica for punido com um cartão amarelo, um(a) estudante-atleta deverá se dirigir a zona morta e será considerado queimado(a). Recebendo o cartão vermelho, a equipe deverá retirar um(a) estudante-atleta que estiver em quadra da disputa e a equipe perderá um ponto para cada tempo ainda em disputa, incluindo os casos de prorrogações (vide exemplo do item 9.4).

## **10 - Arbitragem**

10.1 – A equipe de arbitragem será composta por 02 (dois) oficiais de arbitragem.

## **11 – Observações Gerais**

11.1 – A contagem de pontos será feita pelo número de estudantes-atletas colocados(as) na zona morta (campo dos queimados) ao término do primeiro e segundo tempos, além das prorrogações.

11.2 - Ao iniciar o segundo tempo, os(as) estudantes-atletas colocados(as) na zona morta (campo dos queimados) voltam às suas equipes como se estivesse começando o jogo.

11.3 - No decorrer de uma partida, sendo colocados(as) todos(as) os(as) estudantes-atletas de uma equipe na zona morta (campo dos queimados), contam-se o número de estudantes-atletas na zona morta (campo dos queimados) de cada equipe e o jogo é reiniciado com todos(as) no campo principal.

Nota 1 – Neste caso, se uma equipe estiver iniciado o tempo de jogo com o número de estudantes-atletas menor que a outra equipe, não será somado novamente um ponto pelo quantitativo menor, pois já terá sido feito no início do respectivo tempo.

11.4 – Não haverá pedido de tempo durante a partida.

11.5 – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral dos Jogos Intercolégiais.



## **ANEXO II**

### **A PEDAGOGIA DA CULTURA DE PAZ NOS JOGOS INTERCOLEGIAIS DE JUIZ DE FORA**

A pedagogia da cultura de paz, na perspectiva da Secretaria de Esportes e Lazer, almeja promover a reflexão sobre comportamentos, valores, atitudes e respeito na promoção dos direitos humanos durante a prática esportiva. Eventos e ações violentas podem materializar-se ou não durante uma competição do porte dos Jogos Intercolégiais. É preciso reconhecer a presença dos conflitos, suas consequências e suas formas de regulação através de uma intervenção com intencionalidade pedagógica durante todo o processo das práticas competitivas.

Sendo assim, pretende-se:

- a) Atuando na prevenção, realizar uma intervenção didática junto às equipes antes mesmo do evento ter seu início, seja no congresso técnico, na reunião geral com as escolas participantes ou individualmente a cada escola se assim for apresentada demanda.
- b) Na promoção da cultura da não violência, círculos de construção de paz poder-se-ão serem realizados por facilitadores da equipe da SEL a pedido dos envolvidos no evento que estejam interessados em lançar mão desse processo circular na regulação pacífica de algum conflito existente durante o decorrer das competições.
- c) Na perspectiva da proteção, práticas restaurativas serão ofertadas aos indivíduos envolvidos em processos disciplinares após cometerem infrações que serão analisadas em primeira instância pela Coordenação Geral dos XXVIII Jogos Intercolégiais, e em segunda instância pelo Tribunal Especial dos XXVIII Jogos Intercolégiais, de acordo com as normas deste regulamento, além daquelas previstas no Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD).

Partindo destas premissas, pretende-se aplicar a metodologia da Cultura da Paz, no âmbito dos Jogos Intercolégiais, uma vez que são importantes ferramentas de gestão de conflitos e de transformação social na construção de uma cultura de paz verdadeiramente prática na vida das comunidades escolares.

## ANEXO III

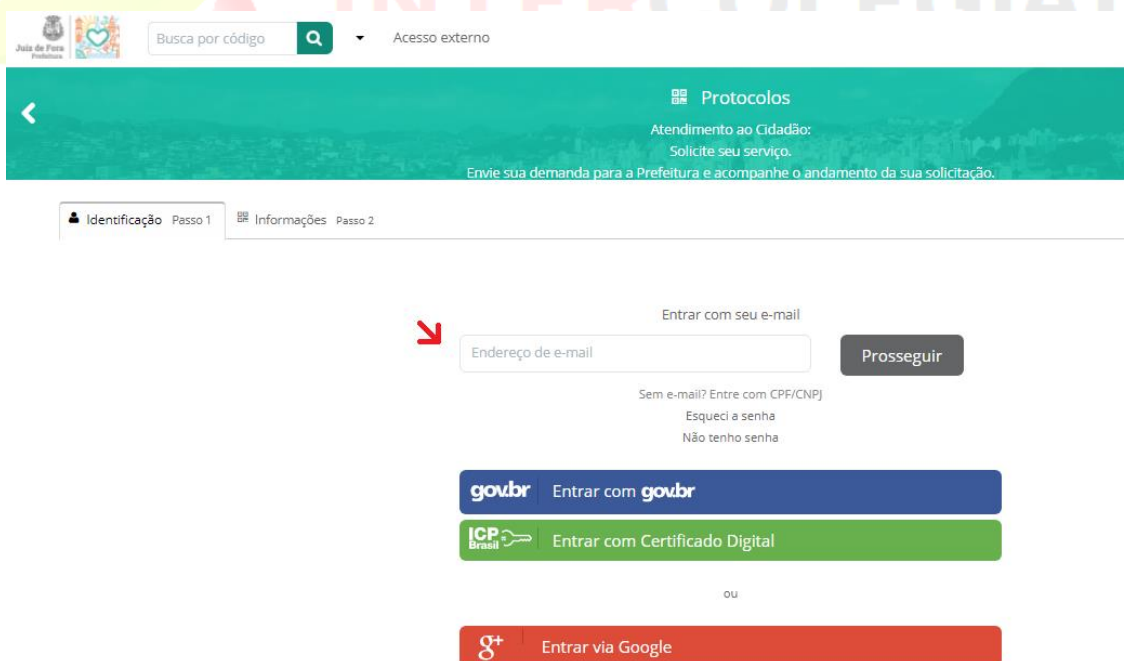
### PASSO A PASSO PARA CADASTRO PREFEITURA AGIL

1º Clique neste link <https://bit.ly/32AV3o4> para ser direcionado para a página de Cadastro Pessoal de Solicitação de Serviços da Prefeitura.

2º Clique em “Identificação Passo 1”.



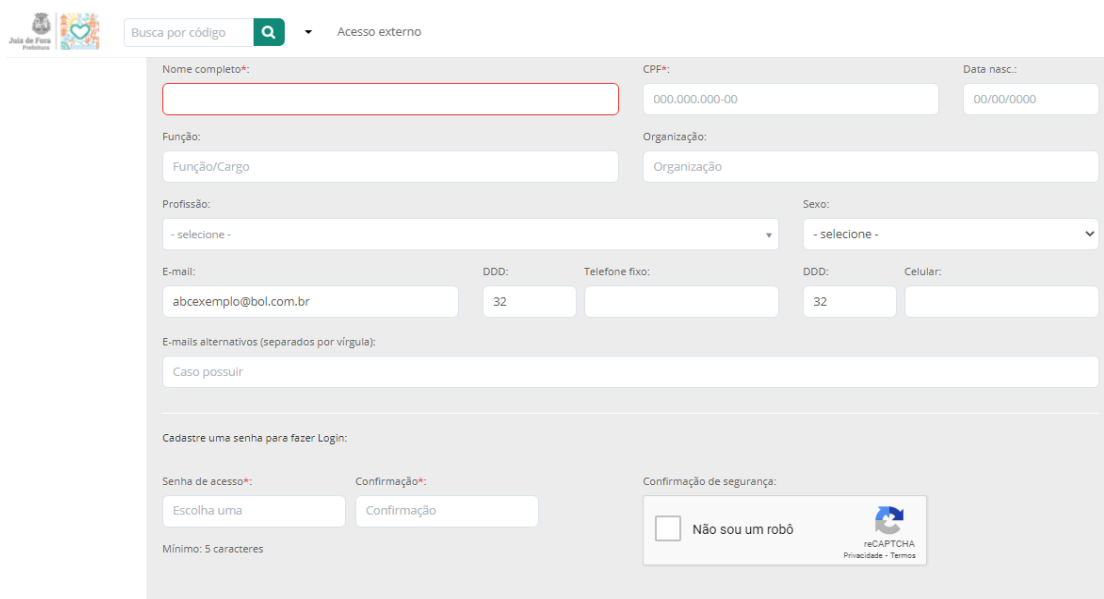
3º Digite seu Endereço de E-mail e em seguida em Prosseguir.



The screenshot shows the 'Entrar com seu e-mail' step of the registration process. At the top, there is a search bar with the text 'Busca por código' and a magnifying glass icon, and a link for 'Acesso externo'. Below this is a green banner with a left arrow and the text 'Protocolos Atendimento ao Cidadão: Solicite seu serviço. Envie sua demanda para a Prefeitura e acompanhe o andamento da sua solicitação.' Below the banner, there are two tabs: 'Identificação Passo 1' (selected) and 'Informações Passo 2'. A red arrow points to the 'Entrar com seu e-mail' step. Below the tabs, there is a form with a text input field labeled 'Endereço de e-mail' and a 'Prosseguir' button. Below the input field, there are links for 'Sem e-mail? Entre com CPF/CNPJ', 'Esqueci a senha', and 'Não tenho senha'. Below these links, there are three buttons: 'gouvbr Entrar com govbr', 'ICP Brasil Entrar com Certificado Digital', and 'ou'. Below these buttons, there is a 'g+' button labeled 'Entrar via Google'.



4º Preencha o Formulário de Cadastro da Prefeitura e ao final clique em Prosseguir.



Busca por código   Acesso externo

Nome completo\*:

CPF\*:  Data nasc.:

Função:  Organização:

Profissão:  Sexo:


E-mail:  DDD:  Telefone fixo:  DDD:  Celular:

E-mails alternativos (separados por vírgula):

Cadastre uma senha para fazer Login:

Senha de acesso\*:  Confirmação\*:

Mínimo: 5 caracteres

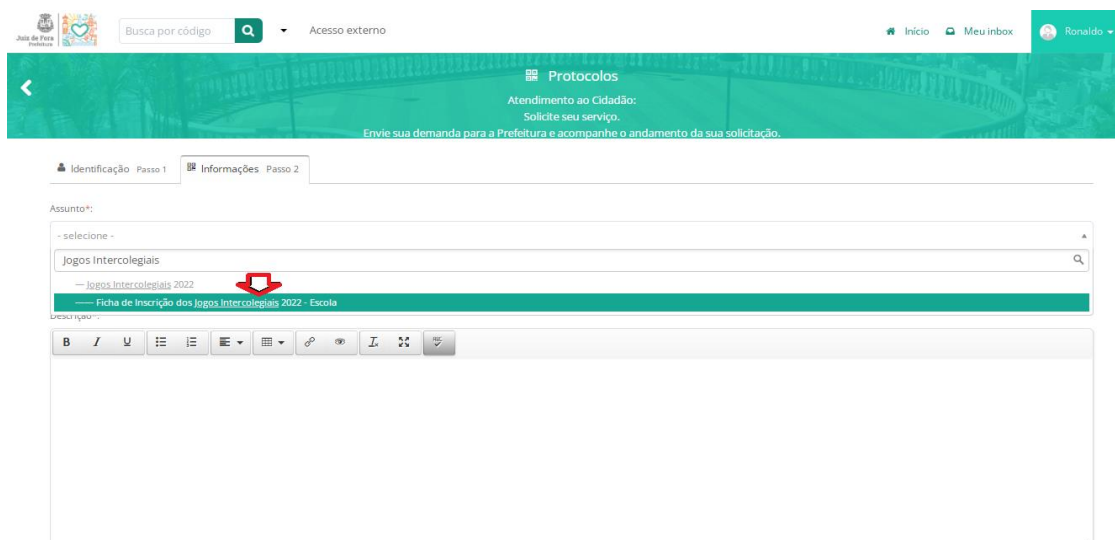
Confirmação de segurança:  Não sou um robô 

reCAPTCHA  
Privacidade - Termos



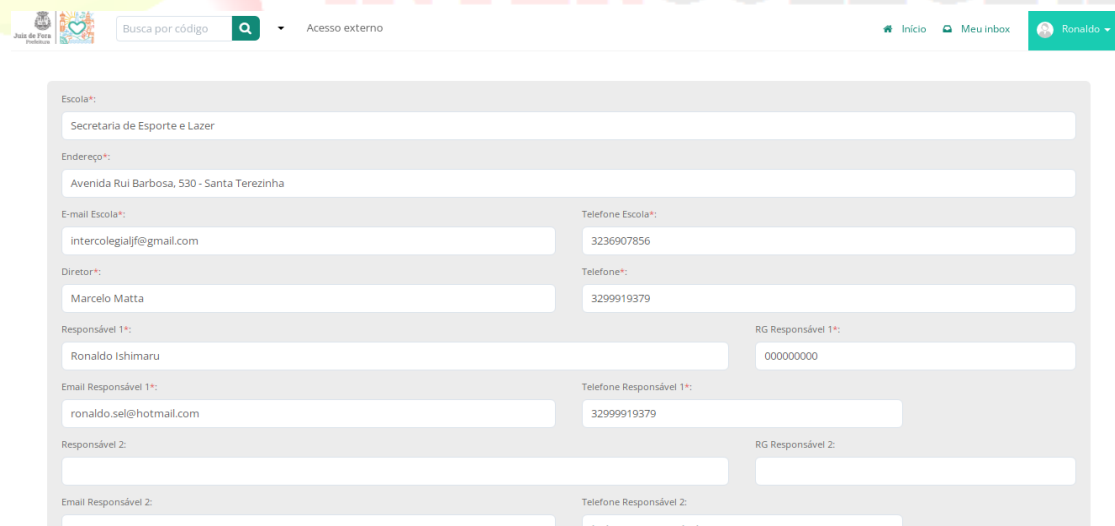
## INSCRIÇÃO GERAL DE ESCOLAS (Prefeitura ÁGIL)

**Passo 1:** Após o cadastro, vá ao item Informações e digite no campo de buscas “Jogos Intercolegiais e clique no Resultado “Ficha de Inscrição dos Jogos Intercolegiais 2022 – Escola



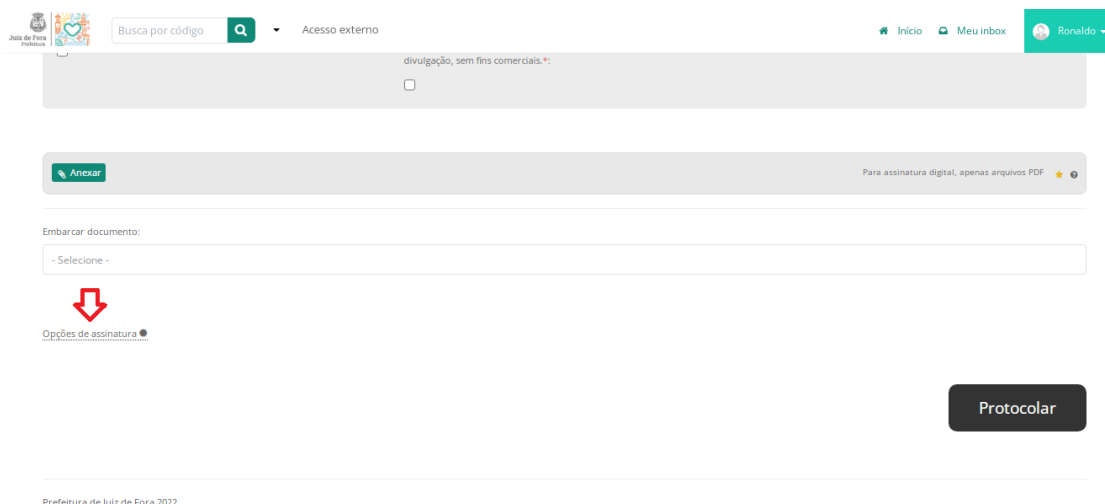
The screenshot shows the website's search interface. At the top, there is a search bar with the text "Busca por código" and a magnifying glass icon. To the right, there are links for "Início", "Meu inbox", and a user profile for "Ronaldo". Below the search bar, there is a green banner with the text "Protocolos" and "Atendimento ao Cidadão: Solicite seu serviço. Envie sua demanda para a Prefeitura e acompanhe o andamento da sua solicitação." Below the banner, there are two tabs: "Identificação Passo 1" and "Informações Passo 2". The "Informações" tab is active. Below the tabs, there is a search bar with the text "Assunto\*" and a dropdown menu. The dropdown menu shows the following options: "-seleccione-", "Jogos Intercolegiais", "Jogos Intercolegiais 2022", and "Ficha de Inscrição dos Jogos Intercolegiais 2022 - Escola". A red arrow points to the "Ficha de Inscrição dos Jogos Intercolegiais 2022 - Escola" option. Below the search bar, there is a rich text editor with various formatting options.

**Passo 2:** Preencha corretamente a Ficha de Inscrição Geral da Escola, lembrando que as informações obrigatórias possuem um asterisco vermelho.



The screenshot shows the school registration form. The form is divided into several sections. The first section is "Escola\*" and contains the text "Secretaria de Esporte e Lazer". The second section is "Endereço\*" and contains the text "Avenida Rui Barbosa, 530 - Santa Terezinha". The third section is "E-mail Escola\*" and contains the text "intercolegialjfe@gmail.com". The fourth section is "Telefone Escola\*" and contains the text "3236907856". The fifth section is "Diretor\*" and contains the text "Marcelo Matta". The sixth section is "Telefone\*" and contains the text "3299919379". The seventh section is "Responsável 1\*" and contains the text "Ronaldo Ishimaru". The eighth section is "RG Responsável 1\*" and contains the text "00000000". The ninth section is "Email Responsável 1\*" and contains the text "ronaldo.sel@hotmail.com". The tenth section is "Telefone Responsável 1\*" and contains the text "32999919379". The eleventh section is "Responsável 2\*" and contains the text " ". The twelfth section is "RG Responsável 2\*" and contains the text " ". The thirteenth section is "Email Responsável 2\*" and contains the text " ". The fourteenth section is "Telefone Responsável 2\*" and contains the text " ". At the bottom of the form, there is a URL: "http://www.sistema.nu.fev.br/www.sistema.nu.fev.br" and a date: "2023/03/28 10:00:00".

**Passo 3:** Se a inscrição for realizada pela direção escolar (acesso como cidadão – Prefeitura ÁGIL)




Busca por código   Acesso externo

divulgação, sem fins comerciais.\*

Para assinatura digital, apenas arquivos PDF ★ ⊙

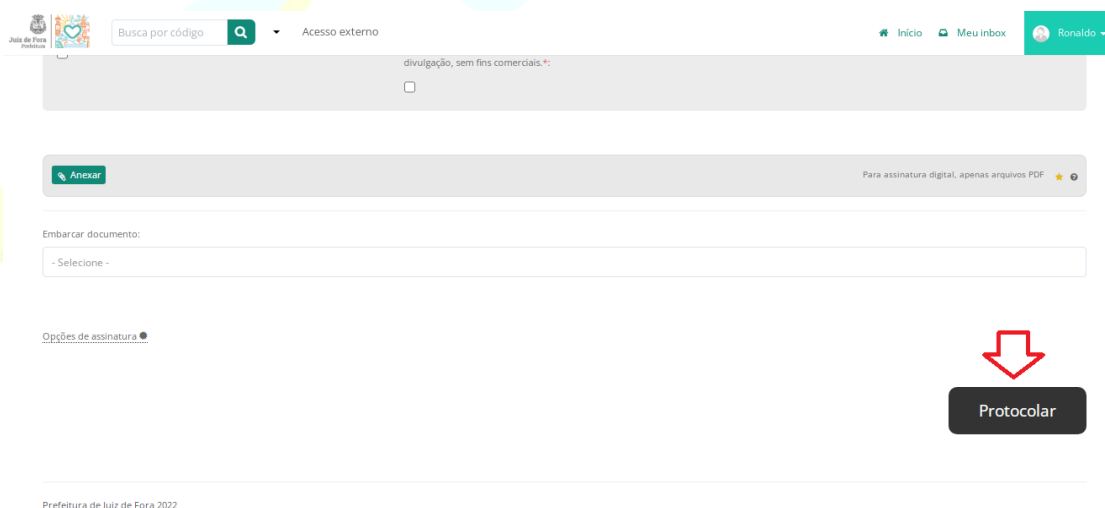
Embarcar documento:  
- Selecione -

  
[Opções de assinatura](#)

Prefeitura de Juiz de Fora 2022

No caso de diretor, basta clicar em assinatura digital, fazer o procedimento e enviar a ficha de inscrição, e o processo já está finalizado.

#### Passo 4: Se a inscrição for realizada por um representante escolar




Busca por código   Acesso externo

divulgação, sem fins comerciais.\*

Para assinatura digital, apenas arquivos PDF ★ ⊙

Embarcar documento:  
- Selecione -

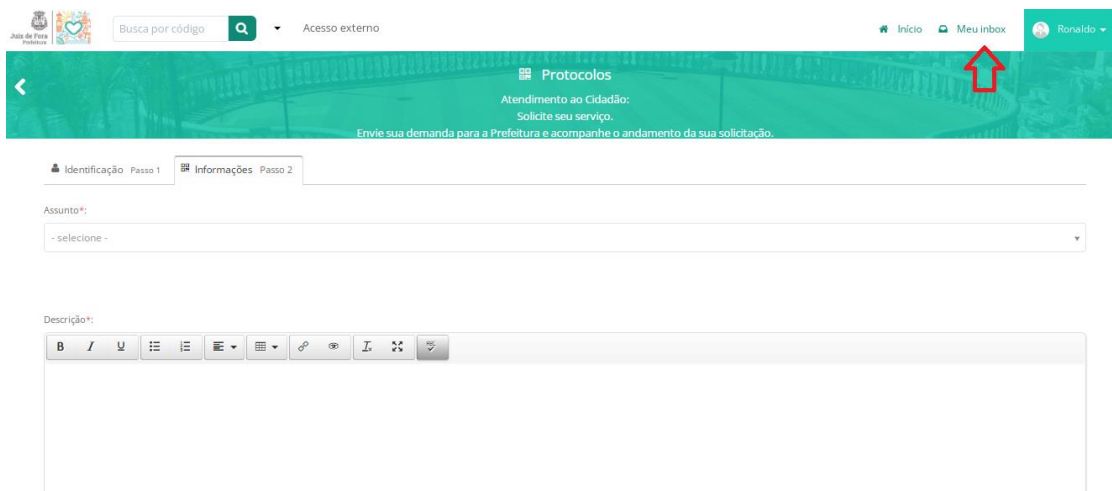
[Opções de assinatura](#)



Prefeitura de Juiz de Fora 2022

No caso de representante, após o preenchimento clique em protocolar.

**Passo 5:** Após protocolar, clique em “Meu Inbox”.



**Passo 6:** Procure no seu inbox o assunto: Ficha de Inscrição dos Jogos Intercolégiais 2022 – Escola e clique nessa opção.



Nº	De	Assunto	Última atividade
Protocolo 50.509/2022 970.511.825.791 04/04/2022 14:00	Ronaldo Luis de Carvalho Ishimaru	Ficha de Inscrição dos Jogos Intercolégiais 2022 - Escola	Há 3 minutos

**Passo 7:** Imprima a ficha de inscrição já preenchida, colete no documento a assinatura com carimbo do diretor(a) da Instituição de Ensino ao lado das informações.

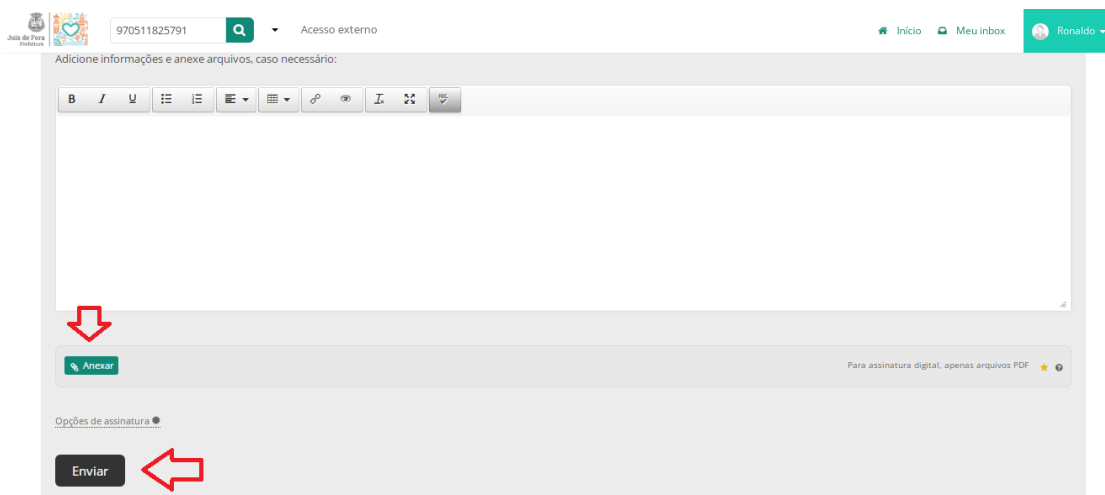


**Protocolo 50.509/2022**  
Situação atual: Novo | Código nº 970.511.825.791

**Ficha de Inscrição dos Jogos Intercolégiais 2022 - Escola**

Escola\*: Secretaria de Esporte e Lazer  
Endereço\*: Avenida Rui Barbosa, 530 - Santa Terezinha  
E-mail Escola\*: intercollegialjf@gmail.com  
Telefone Escola\*: 3236907856  
Diretor\*: Marcelo Matta  
Telefone\*: 3299919379  
Responsável 1\*: Ronaldo Ishimaru

**Passo 8:** Anexe o documento assinado na mesma opção dentro do seu inbox (ficha de inscrição dos Jogos Intercolégiais 2022 – Escola) e clique em enviar.

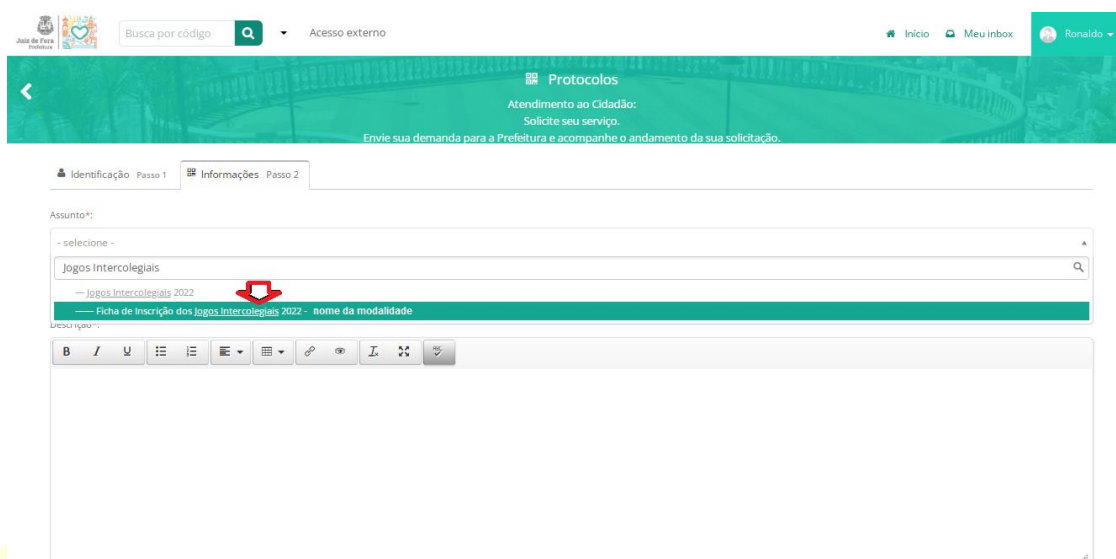


The screenshot shows an email composition window. At the top left, there is a search bar with the number '970511825791' and a magnifying glass icon, followed by a dropdown menu labeled 'Acesso externo'. To the right, there are navigation links: 'Início', 'Meu inbox', and a profile dropdown for 'Ronaldo'. Below this is a text area with a rich text editor toolbar containing icons for bold, italic, underline, list, link, unlink, and other text formatting options. A red arrow points to the 'Anexar' (Attach) button at the bottom left of the text area. Below the text area, there is a section for digital signature options, with a red arrow pointing to the 'Enviar' (Send) button.

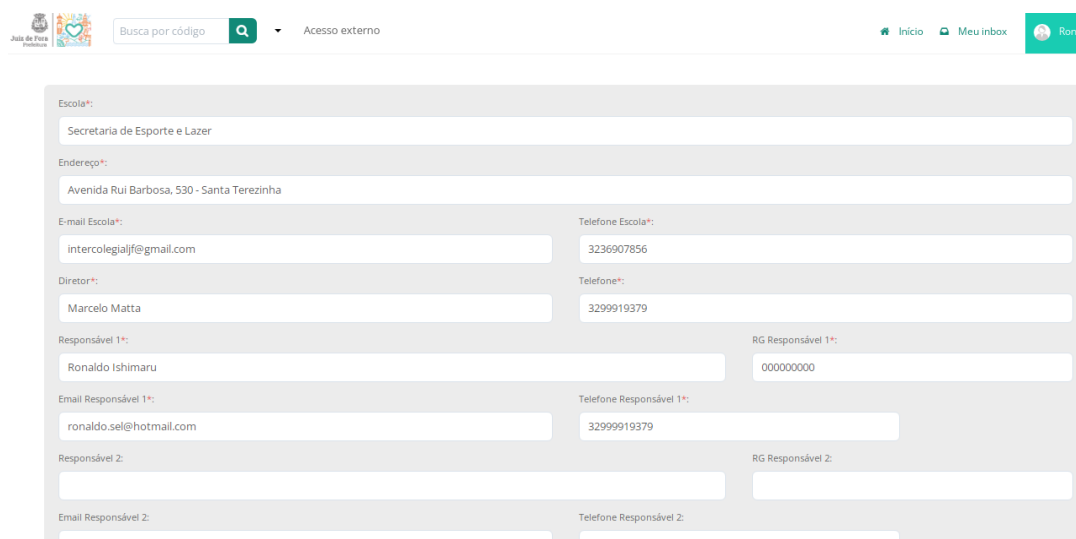


## INSCRIÇÃO MODALIDADES (Prefeitura ÁGIL)

**Passo 1:** Vá ao item Protocolos/ Informações e digite no campo de buscas “Jogos Intercolegiais” e clique no Resultado “Ficha de Inscrição modalidade xxx – módulo e gênero que pleiteia fazer a inscrição (se for fazer inscrição em mais de um módulo e gênero será necessário repetir o processo para cada um deles)”.

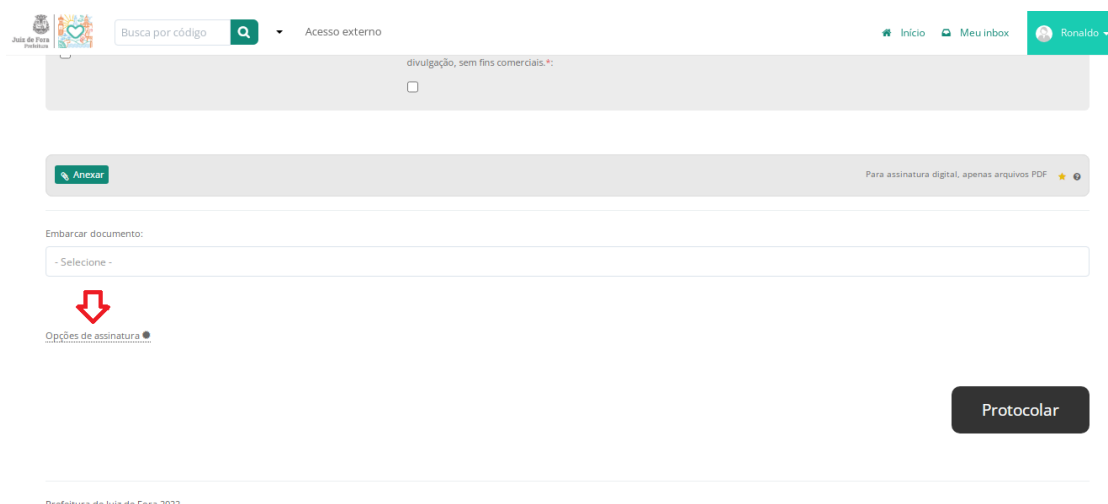


**Passo 2:** Preencha corretamente a Ficha de Inscrição da modalidade, lembrando que as informações obrigatórias possuem um asterisco vermelho.



Escola*: Secretaria de Esporte e Lazer	
Endereço*: Avenida Rui Barbosa, 530 - Santa Terezinha	
E-mail Escola*: intercolegialjf@gmail.com	Telefone Escola*: 3236907856
Diretor*: Marcelo Matta	Telefone*: 3299919379
Responsável 1*: Ronaldo Ishimaru	RG Responsável 1*: 00000000
Email Responsável 1*: ronaldo.sel@hotmail.com	Telefone Responsável 1*: 32999919379
Responsável 2:	RG Responsável 2:
Email Responsável 2:	Telefone Responsável 2:

**Passo 3:** Após preenchimento de todos os dados da escola e estudantes que irão participar da modalidade, basta clicar em assinatura digital, protocolar, fazer o procedimento de assinatura (**só serão aceitas fichas assinadas digitalmente**) e enviar a ficha de inscrição, e o processo já está finalizado. Em seguida, aguarde a mensagem de inscrição finalizada.



The screenshot shows a web interface for digital signature and document upload. At the top, there is a search bar with the text "Busca por código" and a magnifying glass icon. To the right of the search bar, there is a dropdown menu with the text "Acesso externo". Further right, there are navigation links: "Início", "Meu inbox", and a user profile icon labeled "Ronaldo". Below the search bar, there is a grey bar with the text "divulgação, sem fins comerciais.:" and a small square icon. Below this, there is a green button labeled "Anexar" and a note "Para assinatura digital, apenas arquivos PDF". Below the "Anexar" button, there is a section labeled "Embarcar documento:" with a dropdown menu showing "- Selecione -". Below the dropdown menu, there is a red arrow icon pointing down and the text "Opções de assinatura". At the bottom right of the interface, there is a dark grey button labeled "Protocolar". At the bottom left, there is the text "Prefeitura de Juiz de Fora 2022".





**PREFEITURA DE JUIZ DE FORA**

**PREFEITA**

Margarida Salomão

**Secretaria de Esporte e Lazer (SEL)**

**Secretário**

Marcelo de Oliveira Matta

**DEPARTAMENTO DE PROMOÇÃO DA SAÚDE, DO LAZER E DA INICIAÇÃO ESPORTIVA**

**GERENTE DO DEPARTAMENTO**

Wellison Ferigatto Valverde

**DEPARTAMENTO DE AÇÕES ESPORTIVAS DE PARTICIPAÇÃO E RENDIMENTO**

**GERENTE DO DEPARTAMENTO**

Fernando Luiz Seixas Faria de Carvalho

**PRESIDENTE DO CONSELHO MUNICIPAL DE DESPORTO**

Wellison Ferigatto Valverde