



XXIX

**JOGOS INTERCOLEGIAIS
DE JUIZ DE FORA**

**REGULAMENTO ESPECÍFICO
QUEIMADA 2024**

Art. 1º - A Competição de Queimada dos XXIX 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 XXIX JIJF, 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 17 horas e 59 minutos do dia 22 de março de 2024**, 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 **2010, 2011 e 2012;**
- b) **Categoria Juvenil (Módulo II):** estudantes-atletas com nascimento nos anos de **2007, 2008 e 2009.**

§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 2013; Juvenil (Módulo II) – permitido estudantes-atletas nascidos/nascidas em 2010).

I - Será permitido exclusivamente ao/a estudante-atleta nascido/nascida em 2010 participar do Infantil (Módulo I) e do Juvenil (Módulo II).

II – Não será permitida a participação de estudantes-atletas nascidos em 2011 (inclusive) em diante na categoria Juvenil (Módulo II) e 2014 (inclusive) em diante na categoria Infantil (Módulo I).

§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) representante escolar, segundo as responsabilidades e atribuições descritas no Art. 6º do Regulamento Geral 2024.

I – Não há limite máximo de representantes escolares por instituição de ensino.

II – É obrigatória a presença de pelo menos 1 (um/uma) representante escolar devidamente inscrito pela instituição de ensino em local de competição durante todo o período de realização da mesma.

§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 XXIX JIJF.

Art. 5º - O Congresso Técnico da modalidade, de participação obrigatória para as pessoas representantes das escolas, será realizado no dia **26 de março 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) e/ou WhatsApp (32 99991-9379), justificativa ou indicação de representação até 15 minutos antes do horário estabelecido para a reunião. Na justificativa é necessário confirmar a participação ou não das equipes inscritas por gênero e módulo.

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 abril de 2024 e término no mês de junho ou agosto, conforme a quantidade de escolas inscritas.

§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 2023 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 legível da carteira de identidade autenticada, assinada e carimbada por membro da equipe diretiva da entidade educacional (diretor e/ou vice-diretor).

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 representantes escolares responsáveis pelas equipes e os estudantes-atletas deverão identificar-se ao representante da Coordenação Geral no local de competição com antecedência, portando seus respectivos documentos comprobatórios.

§1º - Os/As estudantes-atletas só poderão entrar na área de competição, acompanhados(as) do(a) oficial de arbitragem da partida e/ou representante da Coordenação Geral, 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 pelos/pelas oficiais de arbitragem.

Art. 10 - As equipes deverão comparecer aos jogos, no horário marcado na tabela, havendo tolerância de até 05 (cinco) minutos de atraso por responsabilidade das entidades educacionais 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) representante escolar devidamente identificado na ficha de inscrição ou em súmula, respeitando o horário marcado em tabela.

§2º – Em nenhuma hipótese, a mesma pessoa poderá ser responsável por duas equipes na mesma partida.

§3º - 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 e maiores de idade, sendo obrigatoriamente ao menos um/uma dirigente ou representante escolar previamente cadastrado/cadastrada em ficha de inscrição.

§4º - Nenhuma partida poderá ser disputada sem a presença de ao menos um/uma dirigente ou representante escolar 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, representante escolar e/ou acompanhante devidamente identificado na ficha de inscrição, ou na súmula 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.

§5º - Antes do início das partidas e/ou no intervalo entre uma partida e outra, não haverá tempo de aquecimento com bola para as equipes na quadra de jogo.

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 - Somente durante o intervalo da partida ou antes do início das prorrogações poderão ser feitas substituições, não havendo limite máximo.

§2º - Poderão ser feitas substituições especiais em caso de lesão de estudantes-atletas a qualquer momento da partida. Neste caso, o/a estudante-atleta substituído/a não poderá retornar para a disputa em nenhum dos tempos e prorrogações.

§3º - Quando uma equipe ficar reduzida a menos de 07 (três) estudantes-atletas em função de cartão vermelho e/ou lesão, a partida será encerrada e a equipe reduzida perderá o jogo qualquer que seja o resultado no momento da paralisação.

Parágrafo único – Se a equipe ficar reduzida ao número mínimo especificado no parágrafo 2º deste artigo, será atribuído o placar de 09 (nove) pontos a 0 (zero) em cada tempo ainda a ser disputado, incluindo o da ocorrência da redução.

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.

Parágrafo Único - As partidas que terminarem empatadas no tempo normal terão tantas prorrogações de 03 (três) minutos quantas forem necessárias, até que haja um vencedor.

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

Parágrafo único – 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.

§4º - Não será permitido jogar com piercing, brinco, colar ou qualquer outro objeto que ponha em risco a integridade física dos estudantes-atletas, não sendo permitido o uso de esparadrapo para cobrir as peças citadas.

Art. 16 – O uso de óculos convencionais só será autorizado mediante o preenchimento da declaração de risco de danos (Anexo III) pelos pais e/ou responsáveis, professores, professoras ou representantes escolares, conforme o Art. 16 do Regulamento Geral.

Art. 17 – A Coordenação Técnica e os/as oficiais de arbitragem definidos/definidas pela Coordenação Geral serão responsáveis pela direção da competição.

Art. 18 – A bola utilizada para a realização da competição será fornecida pela Coordenação Geral dos XXIX Jogos Intercolegiais.

Parágrafo único – Caso as equipes participantes queiram disputar a partida com outra bola, ficará a critério da equipe de arbitragem a avaliação e a autorização para a utilização da mesma.

Art. 19 – A Coordenação Técnica e os/as oficiais de arbitragem definidos/definidas pela Coordenação Geral serão responsáveis pela direção da competição.

Art. 20 – As premiações, além da classificação final e por rede de ensino das equipes, nas categorias e gêneros em disputa, serão de acordo com o previsto no Capítulo V do Regulamento Geral.

Art. 21 – Os casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela Coordenação Geral dos XXIX Jogos Intercolegiais.

Juiz de Fora, 04 de março de 2024.



Ronaldo Ishimaru
Supervisor de Eventos Participativos Integrados e Competições Escolares – SEL/PJF

Coordenação Geral dos XXIX Jogos Intercolegiais de Juiz de Fora

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 quantas prorrogações forem necessárias até que uma equipe obtenha vantagem sobre a outra ao final do tempo de cada prorrogação.

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) 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.

5.10 – 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).

5.11 – Não é permitido pisar nas linhas e/ou sair da quadra para defender arremessos. Caso isso aconteça, a posse de bola deverá voltar para a equipe adversária, sendo o/a estudante-atleta

infrator, bem como sua equipe, advertidos/as. A partir da primeira advertência, em caso de reincidência, o/a estudante-atleta será considerado queimado(a).

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

6 – Arremesso

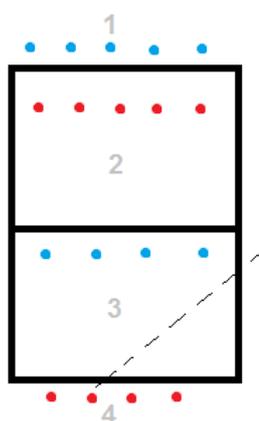
6.1 – Todos os jogadores poderão arremessar a bola em direção à quadra adversária, desde que os mesmos não toquem e nem ultrapassem as linhas que limitam a sua própria quadra ou zona morta (campo dos queimados) em movimento consequente do ato de arremesso.

6.2 - O jogador que pisar ou ultrapassar as linhas que delimitam a quadra em movimento decorrente do ato de arremesso, sua equipe perderá a posse da bola, passando a jogada para a equipe adversária. O reinício do jogo se dará no campo principal da equipe adversária.

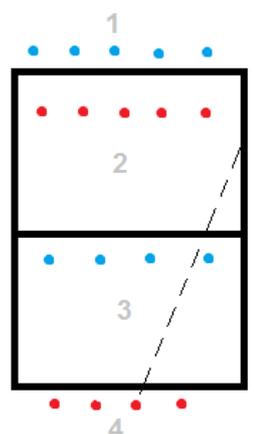
6.3 – O estudante-atleta que segurar a bola deverá obrigatoriamente realizar o arremesso, não podendo passar a bola (“vender a bola”) para outro colega da mesma equipe.

6.4 – 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.

Situação 1



Situação 2



6.5 – 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.

6.6 – 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.

6.7 – 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.

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), a bola deverá ser entregue a um dos árbitros, podendo o jogo ser reiniciado somente após 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 segundo cartão amarelo, 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 e/ou apresentação de cartão amarelo.

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 – Será definida uma área técnica a 3 metros da linha lateral entre as linhas de 3 metros e de fundo da quadra do lado dos bancos de reservas, destinada à orientação dos jogadores por parte da comissão técnica das equipes.

11.6 – É proibida a utilização de aparelhos eletrônicos nos bancos de reservas pelos jogadores e comissão técnica.

11.7 – Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Geral dos Jogos Intercolegiais.

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 Esporte 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 XXIX Jogos Intercolégiais, e em segunda instância pelo Tribunal Especial dos XXIX 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
DECLARAÇÃO DE USO DE ÓCULOS



DECLARAÇÃO

XXIX JOGOS INTERCOLEGIAIS DE JUIZ DE FORA – 2024

ESCOLA: _____

CATEGORIA: _____

PROFESSOR: _____

Eu, _____,

RG _____, que possuo vínculo com o menor de idade de

_____, me responsabilizo por quaisquer danos físicos que possam

ocorrer com o estudante-atleta _____,

RG _____ e com terceiros, uma vez que este possui necessidade da

utilização dos óculos, conforme artigo 16 do regulamento da competição.

Assinatura do responsável.

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