



***e*-JEMG**

JOGOS ESCOLARES DE MINAS GERAIS

**REGULAMENTO
8 BALL POOL - 2022**

ÍNDICE

Capítulo I - Das Disposições Preliminares	3
Capítulo II - Da Organização e Execução	3
Capítulo III - Do Período de Realização e Divulgação	3
Capítulo IV - Da Inscrição da Escola e do Estudante-Atleta	4
Capítulo V - Da Faixa Etária e Participação	5
Capítulo VI - Das Regras Oficiais	6
Capítulo VII - Do Sistema de Disputa	7
Capítulo VIII - Da Participação do Estudante-Atleta	8
Capítulo IX - Da Premiação	9
Capítulo X - Da Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos	10

Capítulo I

Das Disposições Preliminares

Art. 1º - A competição de 8 ball pool do e-JEMG/2022 é um evento intercolegial que tem por objetivo incentivar a prática desportiva eletrônica no meio estudantil, valorizando os benefícios educacionais e comportamentais inerentes ao esporte como amizade, cooperação, disciplina, ética, inclusão, integração, participação, respeito mútuo, solidariedade e superação. A competição será destinada para os estudantes-atletas das escolas públicas e privadas de Minas Gerais.

Capítulo II

Da Organização e Execução

Art. 2º - A competição de 8 ball pool do e-JEMG/2022 é uma ação realizada pela Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social (SEDESE), por meio da Subsecretaria de Esportes e pela Secretaria de Estado de Educação (SEE). A execução é de responsabilidade da Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais – FEEMG.

Art. 3º - A competição será realizada em etapa única, abrangendo o Estado de Minas Gerais.

Capítulo III

Do Período de Realização e Divulgação

Art. 4º - Caberá a cada estudante-atleta adaptar-se à programação previamente estabelecida e divulgada por meio das redes sociais dos Jogos Escolares de Minas Gerais e dos sites: jogosescolares.esportes.mg.gov.br e <https://e-sporti.com.br/organizacao/e-jemg>.

Capítulo IV

Da Inscrição da Escola e do Estudante-Atleta

Art. 5º - A inscrição dos estudantes-atletas será de responsabilidade do professor responsável da escola e ocorrerá por meio do link <https://e-sporti.com.br/organizacao/e-jemg/campeonatos/2022-11-8-ball-pool2>.

§1º - Além de corretamente preenchidas, as inscrições deverão ser conferidas pelo diretor (a) da escola, indicando que o mesmo concorda com as condições gerais e está ciente das disposições dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022, autorizando a participação dos estudantes-atletas da instituição de ensino que dirige.

§2º - A partir do ato da inscrição, os pais e/ou responsáveis autorizam a participação dos seus respectivos estudantes-atletas nesta competição.

Capítulo V

Da Faixa Etária e Participação

Art. 6º - A competição de 8 ball pool do e-JEMG/2022 será disputada pelas escolas públicas e privadas do Estado de Minas Gerais, correspondentes aos seguintes grupos etários:

Módulo I (categoria mista) - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2010, 2009 e 2008.

Módulo II (categoria mista) - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2007, 2006 e 2005.

§1º - Cada instituição de ensino poderá participar com número ilimitado de estudantes-atletas, desde que estejam devidamente matriculados em curso regular do Ensino Fundamental ou Médio do Estado de Minas Gerais.

§2º - É de responsabilidade dos estudantes-atletas providenciar todo o equipamento necessário para a realização da partida.

§3º - É de responsabilidade dos estudantes-atletas a proposição e o agendamento das partidas utilizando o sistema de agendamento da plataforma **e-SporTI**. É importante que os jogadores utilizem tal ferramenta, uma vez que somente ela será utilizada como análise e tomada de decisão.

§4º - Tentativas de agendamentos realizados fora da plataforma **e-SporTI**, como mensagens por WhatsApp, Facebook ou qualquer outro aplicativo, somente serão consideradas em casos especiais e que seja claro a comprovação do fato.

§5º - É de responsabilidade dos estudantes-atletas, quando agendadas partidas online, a busca pela informação da Gamertag, Nickname, Psn tag e apelido do adversário.

ID do Estudante-A atleta (exemplo):

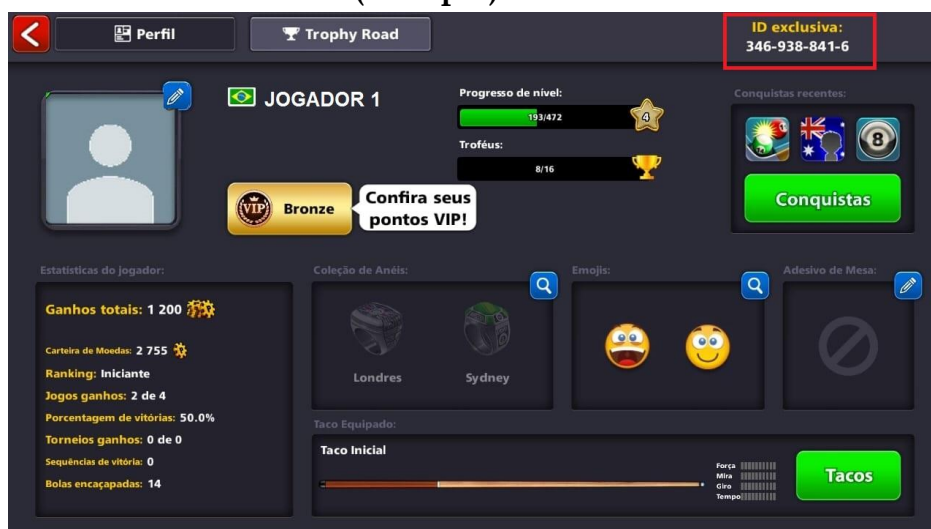


Foto ilustrativa: 8 Ball Pool.

§6º - Partidas realizadas dentro do prazo, cujos resultados das partidas, não tenham sido inseridos no painel da competição na plataforma e-sporti.com.br até a data final estipulada para a realização das partidas serão analisados mediante as solicitações de agendamento, confirmação e aceite de agendamento e dados disponíveis na plataforma.

Capítulo VI

Das Regras Oficiais

Art. 7º - A competição de 8 ball pool do e-JEMG/2022 obedecerá às Regras elaboradas pela Organização fundamentada nos itens a serem escolhidos para participar das partidas, bem como por suas diretrizes, onde houver aplicabilidade, sobrepostas pelas adaptações gerais da plataforma de jogos online, salvaguardadas as disposições do presente Regulamento.

Art. 8º - A competição será disputada na franquía 8 ball pool, da MINICLIP, nos seguintes dispositivos:

IOS

- Dispositivos com sistema operacional IOS 10.0 ou versões mais recentes;
- Tamanho 188MB.

Android

- Dispositivos com sistema operacional OS 4.4 ou superior;
- Tamanho 69M.

Parágrafo único - As partidas serão realizadas on-line no aplicativo 8 ball pool, disponível para baixar na App Store ou na Play Store, sendo o gerenciamento da competição condicionado aos recursos e ferramentas informados neste Regulamento. A competição será disputada via mobile (smartphone e tablet), podendo ser tanto no sistema Android quanto no IOS.

Art. 9º - Ganhará a partida o estudante-atleta que encaçapar primeiro todas as suas bolas (lisas ou listradas) e, finalmente, a bola 8 (cor preta).

Art. 10 - O estudante-atleta que encaçapar a bola 8 (cor preta), sem que tenha encaçapado todas as bolas do seu grupo, perderá a partida.

Capítulo VII

Do Sistema de Disputa

Art. 11 - A competição de 8 ball pool do e-JEMG/2022 será disputada em sistema de eliminatória. As partidas serão disputados em melhor de 3 (três) jogos.

Parágrafo único - O estudante-atleta que vencer a partida passará para a próxima fase.

Art. 12 - Antes de iniciarem a partida, os estudantes-atletas irão escolher o “taco inicial” e o local de competição será “Downtown London Pub”, sendo essa a configuração padrão exigida. Antes do início da partida, os estudantes-atletas terão até 1 (um) minuto para selecionar a configuração exigida.

§1º - O uso de outro taco que não seja o “taco inicial” não será permitido. Caso seja detectado, o estudante-atleta será eliminado da competição.

Taco inicial.



Foto ilustrativa: 8 Ball Pool.

§2º - É necessário, no mínimo, 3 horas de antecedência do horário marcado para um agendamento ocorrer. Para aceitar um agendamento ou confirmá-lo na data e horário proposto pelo seu adversário, será exigido um prazo mínimo de 2 horas antes do evento.

§3º - Deverá ser enviado o convite da partida, sempre pelo jogador mandante na tabela de classificação de cada campeonato.

§4º - O jogador que mais buscar a realização das partidas e tiver feito agendamentos com seus adversários (de forma considerável), no fim do prazo, caso a partida não seja realizada, poderá receber o resultado de wxo a seu favor, sempre com análise da administração do site. Caso nenhum dos dois jogadores tenha realizado o agendamento, poderá ocorrer um wxo duplo.

§5º - Caso existam dificuldades de realizar partidas com seus adversários, ou problemas de desconexão, deve-se entrar em contato com a administração da plataforma, clicando no botão ajuda, dentro do prazo estabelecido para cada fase.

§6º - Caso seu adversário não proceda como devido, clique no botão ajuda imediatamente e entre em contato com a administração do site, informando o problema e anexando junto ao chamado, a foto e ou print de prova do ocorrido.

§7º - Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigidas, deve-se tirar uma foto e print imediatamente e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

Capítulo VIII

Da Participação do Estudante-atleta

Art. 13 - Para participar da competição, o estudante-atleta deverá possuir uma conta de e-mail no Google Play (Android) ou na Apple (IOS). O estudante-atleta deverá criar um usuário (e-mail) que será vinculado automaticamente ao realizar o acesso no aplicativo do jogo.

Art. 14 - Ao baixar o jogo, o estudante-atleta irá entrar para jogar com o seu usuário do Google Play (Android) ou da Apple (IOS). Os usuários que baixarem o jogo pela primeira vez, não terão acesso imediato ao modo para jogar online (jogar com amigos). É necessário completar um treinamento inicial, antes de poder ter acesso ao “jogar com amigos”.

Art. 15 - O estudante-atleta que não se apresentar em condição para a partida, até 5 minutos após o horário marcado na tabela, será considerado perdedor por wxo. Para o início de cada partida, o estudante-atleta deverá conter o número suficiente de moedas exigidas para a realização do jogo (conforme regra da plataforma).

§1º - O estudante que abandonar a partida será considerado perdedor por wxo.

§2º - O estudante-atleta que se retirar da competição, caracterizando abandono de torneio, deverá apresentar justificativa à Comissão Organizadora que, após avaliação, aplicará ou não sanções cabíveis. A justificativa deverá ser enviada pelo e-mail: coordenacaotecnicageral@feemg.com.br.

Art. 16 - Os participantes devem comportar-se de maneira sociável, mantendo uma conduta amigável perante os competidores, espectadores e membros oficiais do evento.

Art. 17 - Os estudantes-atletas deverão manter a cordialidade, sem o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro da área do torneio. Não será permitido dirigir palavras, desafios, ironias, gestos e afins ao adversário. Essa conduta pode ser penalizada com a desclassificação automática do participante, sem direito a qualquer tipo de reclamação.

Art. 18 - Após o término da partida, cada estudante-atleta deverá tirar um *print* ou uma foto que comprove o resultado final.

Parágrafo único - É de responsabilidade de cada atleta (independente do resultado), quando da realização da partida, o acesso ao painel da competição na plataforma e-sporti.com.br e realizar a correta marcação ou verificação do resultado de sua partida acompanhado de uma foto da tela de jogo que contenha o resultado.

Resultado (exemplo):



Foto ilustrativa: 8 Ball Pool.

Capítulo IX

Da Premiação

Art. 19 - Serão entregues, nos dois módulos (categoria mista), as seguintes premiações:

- Medalhas aos estudantes-atletas classificados em 1º, 2º e 3º lugares.
- Troféus para as escolas classificadas em 1º, 2º e 3º lugares.

Capítulo X

Da Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos

Art. 20 - Recursos quanto a possíveis transgressões ao Regulamento somente serão aceitos, quando formalizados e encaminhados pelo professor responsável da escola à Organização, até 2 (duas) horas após o término do jogo, para o e-mail: coordenacaotecnicageral@feemg.com.br, sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.

Art. 21 - Recursos quanto à irregularidade de estudante-atleta somente serão aceitos, quando formalizados e encaminhados pelo professor responsável da escola à Organização, a qualquer tempo do ano vigente dos Jogos, para o e-mail: coordenacaotecnicageral@feemg.com.br, sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.

§1º - É obrigatório que o competidor finalize sua partida em curso e, somente após esse prazo, será permitido o envio do recurso.

§2º - A Organização é soberana em suas decisões. Qualquer falta de respeito ou ofensa dirigida à organização ou a um dos adversários poderá ser sancionada com a exclusão do estudante-atleta da competição.

Art. 22 - Caso haja qualquer problema que impossibilite a continuidade do jogo, por exemplo, problemas no mobile (bateria, tela, dentre outros da parte física), problemas na internet (servidor do jogo, wi-fi, dados móveis, dentre outros), ou seja, comprovando o motivo, proceder-se-á da seguinte forma:

§1º - Os estudantes-atletas deverão demonstrar que se encontram aptos para o jogo. Se um dos estudantes-atletas estiver impossibilitado de jogar e não conseguir sanar o problema no prazo de até 1 (um) minuto (tempo determinado pela plataforma), esse será declarado o perdedor e eliminado por wxo e, o estudante-atleta que estava apto para jogo, vencerá a partida e continuará na competição.

§2º - Caso os estudantes-atletas não consigam comprovar o motivo da continuidade de ambas as partes e, conseqüentemente, não solucionar o problema no prazo de até 15 (quinze) minutos, impedindo o prosseguimento da partida, os dois serão desclassificados da competição por WxO.

Art. 23 - A Comissão Organizadora do evento não se responsabilizará por inscrições perdidas, apresentadas fora do prazo, incompletas, inválidas, dirigidas de forma incorreta ou que se apresentem confusas, as quais serão desqualificadas. A Comissão Organizadora também não se responsabilizará por qualquer atraso do participante, quanto ao cumprimento dos horários pré-estabelecidos da competição.

Art. 24 - O direito de sons e/ou imagens dos estudantes-atletas e demais envolvidos na competição obtidos antes, durante e após a competição, poderá ser utilizado pela SUBESP, SEE, FEEMG e em portais e sites do Governo de Minas Gerais a título de divulgação, sem fins comerciais, nos seguintes meios: sites - jogosescolares.esportes.mg.gov.br, sedese.mg.gov.br, agenciaminas.mg.gov.br, observatorioesporte.mg.gov.br, educacao.mg.gov.br, feemg.com.br, em revista ou livros, jornais, emissoras de rádio e televisão, outdoor, campanhas publicitárias, locais de competição, Instagram, Twitter, Facebook, Youtube, Flickr, Twitch, entre outras mídias sociais a serem criadas.

Parágrafo único - Fica autorizada a utilização das marcas, insígnias e emblemas de todas as equipes participantes da competição de 8 Ball Pool do e-JEMG/2022 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

Art. 25 - Todas as questões serão avaliadas segundo os critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora e os participantes renunciam expressamente, ao aceitarem as regras desta competição, a qualquer questionamento sobre os critérios/regras adotados.

Art. 26 - Na existência de alguma situação não prevista, se necessário, a Organização poderá adicionar ou modificar alguma regra. Dessa forma, o regulamento e o formato da competição poderão sofrer alterações a qualquer momento e sem aviso prévio.

Art. 27 - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização.

Responsáveis técnicos:

Prof. Guilherme Yankous Cicarini
CREF6 N° 018.269-G/MG
Coordenador Técnico-Geral

Prof. Rodrigo Tavares Moreira
CREF6 N° 036.086-G/MG
Coordenador-Geral