



***e*-JEMG**  
JOGOS ESCOLARES DE MINAS GERAIS

# **REGULAMENTO GERAL/2022**

## Índice

### Capítulo I – Da Finalidade e dos Objetivos

Seção I	Finalidade	3
Seção II	Justificativa	3
Seção III	Objetivos	3

### Capítulo II – Da Realização

Seção I	Realização	3
---------	------------	---

### Capítulo III – Dos Poderes

Seção I	Poderes	4
---------	---------	---

### Capítulo IV – Das Responsabilidades

Seção I	Responsabilidades	4
---------	-------------------	---

### Capítulo V – Das Competições e das Modalidades

Seção I	Competições	5
Seção II	Sistema de Disputa	6
Seção III	Modalidades Esportivas	6
Seção IV	Premiação	6
Seção V	Comunicação (boletins)	6

### Capítulo VI - Das Delegações e das Inscrições/Participações

Seção I	Inscrição e Participação	7
---------	--------------------------	---

### Capítulo VII – Das Sanções

Seção I	Sanções	8
---------	---------	---

### Capítulo VIII – Das Disposições Gerais

Seção I	Disposições Gerais	9
---------	--------------------	---

---

Capítulo I – Da Finalidade e dos Objetivos

---

Seção I - Finalidade:

**Art. 1º** - Os Jogos Escolares Eletrônicos - e-JEMG/2022 tem por finalidade o aumento da participação da juventude estudantil mineira em atividades desportivas, promovendo a integração social, o exercício da cidadania e a descoberta de novos talentos no mundo virtual.

Seção II - Justificativa:

**Art. 2º** - No contexto de integração e sociabilidade, crianças e jovens constroem valores e formam conceitos por meio das atividades desportivas, promovendo benefícios à saúde física e psicológica, atendendo seu direito constitucional à prática de esportes.

Seção III - Objetivos:

**Art. 3º** - São objetivos dos Jogos Escolares Eletrônicos - e-JEMG/2022:

- a) fomentar a prática do esporte com fins educativos;
- b) contribuir para o adequado desenvolvimento do talento esportivo;
- c) contribuir para o desenvolvimento integral do estudante como ser social, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania;
- d) incentivar a prática desportiva nas instituições de ensino fundamental e médio das redes públicas (municipal, estadual e federal) e particular;
- e) promover o intercâmbio socioesportivo entre os participantes;
- f) estabelecer um elo de identidade do educando com sua unidade de ensino;
- g) valorizar os benefícios educacionais e comportamentais inerentes ao esporte, como amizade, cooperação, disciplina, ética, inclusão, integração, participação, respeito mútuo, solidariedade e superação.

---

Capítulo II – Da Realização

---

Seção I - Realização:

**Art. 4º** - Os Jogos Escolares Eletrônicos - 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.

As modalidades esportivas dos Jogos Escolares Eletrônicos - e-JEMG/2022 são: 8 ball pool e xadrez.

Os Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022 serão realizados em etapa única, abrangendo o Estado de Minas Gerais, não sendo classificatória para nenhuma outra competição.

---

Capítulo III – Dos Poderes

---

Seção I - Poderes:

**Art. 5º** - São poderes dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022:

**I** - Comissão Organizadora.

**II** - Comissão Disciplinar.

**Art. 6º** - A Comissão Organizadora será composta por representantes da Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social (SEDESE), por meio da Subsecretaria de Esportes, e pela Secretaria de Estado de Educação (SEE) e Federação de Esportes Estudantis de Minas Gerais – FEEMG.

**Art. 7º** - A Comissão Disciplinar será composta por 5 (cinco) auditores, 1 (um) procurador e 1 (um) secretário.

---

Capítulo IV – Das Responsabilidades

---

Seção I - Responsabilidades:

**Art. 8º** - À Comissão Organizadora caberá estimular a participação das escolas públicas (municipais, estaduais e federais), especiais e privadas (particulares) de ensino fundamental e médio, fazendo uso dos meios de divulgação ao seu alcance.

**Art. 9º** - É de responsabilidade da Comissão Organizadora:

- a) acompanhar e supervisionar permanentemente o desenvolvimento do projeto;
- b) buscar e fomentar o envolvimento dos órgãos competentes no Estado, no que se refere à viabilização das estruturas físicas e meios materiais necessários à realização das competições esportivas eletrônicas;
- c) realizar a coordenação técnica dos eventos e a supervisão de cada modalidade esportiva;
- d) participar na elaboração dos Regulamentos Específicos das modalidades, bem como as diretrizes gerais técnicas de execução das competições;
- e) coordenar o recrutamento de recursos humanos capacitados para organização técnica das competições;
- f) elaborar a programação esportiva, a apuração dos resultados e a elaboração dos boletins técnicos oficiais.

**Art. 10** - À Comissão Disciplinar caberá aplicar, de forma imediata e em procedimento sumário, sanções disciplinares especificadas no Capítulo VIII deste Regulamento, em função de infrações cometidas antes, durante e após as disputas, registrada via e-mail da Comissão Organizadora.

---

## Capítulo V - Das Competições e das Modalidades

---

### Seção I - Competições

**Art. 11** - Os Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022 será dividido em 2 (dois) módulos:

1. **Módulo I** - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2010, 2009 e 2008.
2. **Módulo II** - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2007, 2006 e 2005.

*Nota 1* - A inscrição/participação nos Jogos Escolares Eletrônicos - e-JEMG/2022 obedecerá aos Regulamentos Específicos das respectivas modalidades.

**Art. 12** - Será considerado perdedor por wxo, o estudante-atleta que não se apresentar em condição para a partida.

§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 para o e-mail: [coordenacaotecnicageral@feemg.com.br](mailto:coordenacaotecnicageral@feemg.com.br).

**Art. 13** - Caso haja qualquer problema que impossibilite a continuidade do jogo, por exemplo, falta de luz, problemas no console (manete, cabos, o próprio console, dentre outros da parte física), problemas na internet (servidor do jogo, rede wi-fi, cabo de rede, dentre outros), problemas na mídia do jogo, ou seja, comprovando o motivo, proceder-se-á da seguinte forma:

§1º - Se o estudante-atleta causador do impedimento não conseguir sanar o problema no prazo de até 15 (quinze) minutos, será eliminado por wxo e o estudante-atleta que estava apto para jogo vencerá a partida e continuará na competição.

§2º - Reparando o problema em tempo hábil, será aberta uma nova partida, da qual deverá ser jogado somente o tempo restante, com o mesmo placar vigente anterior ao ocorrido.

§3º - Caso os estudantes-atletas não consigam comprovar o motivo da continuidade de ambas as partes e, conseqüentemente, não solucionando o problema no prazo de até 15 (quinze) minutos, impedindo o prosseguimento da partida, os dois serão desclassificados da competição por wxo.

#### Seção II - Sistema de Disputa:

**Art. 14** - As competições das modalidades de 8 ball pool e xadrez será disputada em sistema de eliminatória simples.

#### Seção III - Modalidades Esportivas Eletrônicas

**Art. 15** - As modalidades de disputa nos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022 serão:

Modalidades Esportivas	Naípe
8 Ball Pool	Misto
Xadrez	Feminino/Masculino

#### Seção IV - Premiação

**Art. 16** - Serão entregues, nos dois módulos (categoria mista), a seguinte premiação:

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

#### Seção V - Comunicação (Boletins):

**Art. 17** - Os comunicados oficiais dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022 serão publicados por meio de boletins e notas oficiais disponibilizados na internet, nos endereços eletrônicos [jogosescolares.esportes.mg.gov.br](http://jogosescolares.esportes.mg.gov.br), [e-sporti.com.br/organizacao/e-jemg](http://e-sporti.com.br/organizacao/e-jemg) e/ou nas mídias sociais do JEMG.

---

## Capítulo VI - Das Inscrições/Participações

---

### Seção I - Inscrição e Participação:

**Art. 18** - A participação das escolas nos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022 obedecerá às seguintes normas:

a) A inscrição individual do estudante-atleta será por meio do link: <https://e-sporti.com.br/organizacao/e-jemg>.

**Art. 19** - Participam dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022, as representações das escolas da rede pública (municipais, estaduais e federais) e privada (particulares), cujos estudantes-atletas estejam matriculados na respectiva unidade escolar e tenham frequência comprovada até a data de realização das competições, em curso regular presencial do ensino fundamental e médio. O mesmo deverá permanecer matriculado na instituição de ensino até o término da competição.

§1º - O estudante-atleta que, após 30 de setembro de 2022, transferir-se da instituição de ensino estará impedido de participar dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022.

§2º - O estudante-atleta que estiver matriculado e frequentando regularmente duas instituições de ensino distintas só poderá participar do e-JEMG/2022 representando uma delas.

**Art. 20** - As escolas representativas de uma rede de ensino integrada somente poderão participar na modalidade esportiva eletrônica com estudantes-atletas matriculados em uma mesma unidade de ensino (mesmo CNPJ e mesmo endereço).

**Parágrafo único** - O estudante-atleta que não se apresentar em condição para a partida até 5 (cinco) minutos após o horário marcado na tabela e/ou abandonar a partida será declarado perdedor por **wxo**, de acordo com os placares abaixo, por modalidade:

- **8 ball pool:** 1x0;
- **xadrez:** 1x0;

**Art. 21** - O estudante-atleta só poderá participar das competições dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022 se seu nome estiver constando na ficha de inscrição eletrônica e mediante a apresentação (anexar via sistema de inscrição) do seguinte documento:

a) carteira de identidade original (ou cópia legível e autenticada);

**Parágrafo único** - Não serão aceitos pela Comissão Organizadora documentos danificados, fax, boletins de ocorrência, protocolo e outros tipos de documentos.

*Nota 1* - Cada estudante-atleta poderá participar de quantas modalidades desejar, sendo de exclusiva responsabilidade do professor responsável o controle de participação, bem como o monitoramento da coincidência de horários.

---

## Capítulo VII – Das Sanções

---

### Seção I - Sanções:

**Art. 22** - Todos os participantes dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022 poderão sofrer as seguintes sanções disciplinares:

- advertência;
- suspensão;
- exclusão.

**Art. 23** - As sanções disciplinares serão aplicadas a critério exclusivo da Comissão Disciplinar, observando-se as disposições deste Regulamento e do Código Disciplinar dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022.

**Parágrafo único:** Das decisões da Comissão Disciplinar não cabe qualquer recurso.

**Art. 24** - As sanções disciplinares entrarão automaticamente em vigor a partir da divulgação por escrito. Todas as decisões da Comissão Disciplinar serão publicadas em boletim ou nota oficial dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022, para ciência e cumprimento.

**Art. 25** - As sanções disciplinares terão vigência durante o período de realização dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022. Dependendo da gravidade, poderão ser estendidas a futuras competições organizadas pela Subsecretaria de Esportes e pela Secretaria de Estado de Educação.

**Art. 26** - O ato de indisciplina (ofensas morais) de competidor, técnico, responsável ou dirigente, poderá implicar na eliminação dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022.

**Art. 27** - A penalização de uma escola e/ou de algum competidor, técnico, responsável ou dirigente, atitudes não condizentes com as normas de condutas preestabelecidas e o não cumprimento de prazos e normas do Regulamento Geral do ano anterior poderá implicar a não participação dos infratores no ano seguinte neste evento, mesmo sendo consagrados campeões da etapa única dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022.

**Art. 28** - No caso de algum responsável por equipe impetrar recurso contra outra, em função de possível transgressão ao Regulamento, o mesmo deverá ser entregue à Comissão Organizadora, por e-mail: [coordenacaotecnicageral@feemg.com.br](mailto:coordenacaotecnicageral@feemg.com.br), até 2 (duas) horas após o término da partida, sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.



**Art. 29** - Recurso quanto à irregularidade de estudante-atleta poderá dar entrada na Comissão Organizadora por e-mail: [coordenacaotecnicageral@feemg.com.br](mailto:coordenacaotecnicageral@feemg.com.br), a qualquer tempo do ano vigente dos Jogos, cabendo o ônus da prova ao denunciante.

**Parágrafo único:** A Comissão Organizadora, independentemente de denúncia, poderá solicitar da escola, a qualquer tempo, a comprovação da veracidade das informações prestadas no preenchimento das fichas de inscrição dos estudantes-atletas.

**Art. 30** - Dirigentes, professores ou estudantes-atletas que apresentarem protestos descabidos, injuriosos ou críticas infundadas à organização do evento, poderão ser punidos.

**Art. 31** - A escola que, sem prévia autorização da Comissão Organizadora, abandonar e/ou desistir da competição antes do término de sua participação, será impedida de participar da competição do ano vigente e poderá ficar impedida de participar de futuras competições organizadas pela Subsecretaria de Esportes e pela Secretaria de Estado de Educação.

**Art. 32** - A partir do ato de inscrição da escola no evento, o representante da escola será responsável por todos os atos que transgridam a prática sadia da atividade esportiva ou qualquer dano causado a terceiros.

**Art. 33** - A utilização em partidas de estudantes-atletas de forma irregular acarretará a imediata eliminação do participante. Todos os seus resultados serão anulados e o estudante-atleta estará impedido de participar na modalidade, módulo e naipe em questão, no ano seguinte.

**§1º** - Caso ocorra a utilização de estudantes-atletas de forma irregular, o estudante-atleta estará impedido de participar na modalidade e naipe em questão, no ano seguinte. O seu técnico/professor poderá ficar impedido de participar na modalidade em questão, no ano seguinte.

---

## Capítulo VIII - Das Disposições Gerais

### Seção I - Disposições Gerais:

**Art. 34** - 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. Além disso, o diretor (a) autoriza a participação dos estudantes-atletas da instituição de ensino que dirige, assumindo total responsabilidade pelas informações prestadas, bem como se compromete a seguir esse Regulamento Geral e outras possíveis determinações da Comissão Organizadora.

**§1º** - É de responsabilidade da instituição de ensino ter obtido dos pais ou responsáveis legais dos menores participantes a autorização para a participação nos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022, mantendo sob sua guarda esses documentos para apresentação à Comissão Organizadora ou autoridades competentes quando solicitados.

**§2º** - A constatação do descumprimento do §1º deste artigo poderá acarretar na eliminação dos estudantes-atletas irregulares e a não participação no evento no próximo ano.

**Art. 35** - 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](http://jogosescolares.esportes.mg.gov.br), [sedese.mg.gov.br](http://sedese.mg.gov.br), [agenciaminas.mg.gov.br](http://agenciaminas.mg.gov.br), [observatorioesporte.mg.gov.br](http://observatorioesporte.mg.gov.br), [educacao.mg.gov.br](http://educacao.mg.gov.br), [feemg.com.br](http://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 dos Jogos Escolares Eletrônicos 2022 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

**Art. 36** - O presente Regulamento Geral deverá ser seguido na etapa dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022.

**Art. 37** - Os participantes dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022 não poderão alegar desconhecimento deste Regulamento Geral, ficando sujeitos a todas as suas disposições e às penalidades que dele possam emanar.

**Art. 38** - Complementará este Regulamento Geral os Regulamentos Específicos de cada modalidade, estabelecidos pela Comissão Organizadora dos Jogos Escolares Eletrônicos e-JEMG/2022.

**Art. 39** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica-Geral e pela Coordenação-Geral.

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