



***e*-JEMG**

JOGOS ESCOLARES DE MINAS GERAIS

REGULAMENTO FIFA 2020

ÍNDICE

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

Capítulo I

Disposições Preliminares

Art. 1º - A competição de FIFA 2020 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 FIFA 2020 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 - A competição de FIFA 2020 será realizada no mês de março. 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 pelo site: jogoscolares.esportes.mg.gov.br.

Capítulo IV

Da Inscrição da Escola

Art. 5º - A inscrição dos estudantes-atletas será de responsabilidade do professor responsável da escola e ocorrerá por meio de formulário próprio, disponível no site do JEMG ou pelo link: b.link/FIFA20. O prazo de inscrição termina no dia 5 de fevereiro.

Parágrafo único - 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 FIFA 2020 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 2008, 2007 e 2006.

Módulo II (categoria mista) - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2005, 2004 e 2003.

Parágrafo único - 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.

Capítulo VI

Das Regras Oficiais

Art. 7º - A competição de FIFA 2020 obedecerá às Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico – CBDEL, observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 8º - A competição será disputada na franquia FIFA 2020, da EA Sports™, no videogame PlayStation 4.

Capítulo VII

Sistema de Disputa

Art. 9º - A competição de FIFA 2020 será disputada em sistema de eliminatória simples.

§1º - O estudante-atleta que vencer a partida passará para a próxima fase.

§2º - No caso de empate, será disputada uma segunda partida. Persistindo o empate, será disputada uma terceira partida com gol de ouro. Mantendo-se a igualdade sem gols, serão disputadas partidas com gol de ouro até que haja um vencedor.

Art. 10 - Nas fases finais, cada estudante-atleta deverá disponibilizar um link de transmissão da partida via Twitch, permanecendo online durante todo o jogo.

Art. 11 - A competição será disputada por times de livre escolha dos estudantes-atletas. A alteração dos times não será permitida após o início da competição. Não será permitido a escolha de seleções ou *dreamteams*.

§1º - Tempo de partida: 10 minutos (5 minutos para cada lado).

§2º - Câmera da partida: Coop ou Transmissão TV.

§3º - Definições de volume: Padrão.

Art. 12 - O uso do *Tactical Defending* é obrigatório. Caso seja detectado o uso de *Legacy Defending*, o estudante-atleta poderá ser desclassificado da competição.

Art. 13 - É proibido selecionar o goleiro (*Select*) em qualquer momento da partida. Caso seja detectado o uso deste artifício, o estudante-atleta poderá ser desclassificado da competição.

Art. 14 - O estudante-atleta poderá realizar até 3 (três) substituições durante os jogos e no intervalo das partidas, mas somente quando estiver com a posse de

bola e o jogo paralisado em cobranças de faltas, tiro de meta, lateral, escanteio, etc. O tempo máximo para substituição é de 1 minuto.

Art. 15 - É proibido paralisar (pausar) o jogo em qualquer ocasião. Caso o estudante-atleta o faça propositalmente, visando atrapalhar o adversário, o mesmo receberá uma advertência. Caso persista, poderá ser desclassificado da competição.

Art. 16 - Os estudantes-atletas terão 2 (dois) minutos antes da partida para alterar as formações, escalações iniciais da sua equipe e tática personalizada.

Art. 17 - Os estudantes-atletas não poderão utilizar táticas editadas pré-definidas ou edição de potencial do atleta. Caso seja detectado, o atleta será eliminado da competição.

Art. 18 - A escolha do estádio é livre.

Art. 19 - Controles para utilização nas partidas poderão ser pessoais, porém sem *glitches* ou *boosters*.

Capítulo VIII

Da Participação do Estudante-atleta

Art. 20 - Para participar de partidas online, o estudante-atleta deverá possuir uma assinatura do Playstation Plus.

Art. 21 - Em cada confronto e para o início do jogo, o estudante-atleta que estiver do lado esquerdo da tabela deverá enviar o convite para o adversário.

Art. 22 - O estudante-atleta que não se apresentar em condição para a partida até 5 minutos após o horário marcado na tabela, será considerado perdedor da partida por W x O.

Art. 23 - Os participantes devem comportar-se de maneira sociável, mantendo uma conduta amigável perante os competidores, espectadores e membros oficiais do evento.

Art. 24 - 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. 25 - Após o término da partida, cada estudante-atleta deverá tirar uma foto que comprove o placar final.

Parágrafo único - As fotos deverão ser enviadas pelo aplicativo WhatsApp para a Coordenação. Somente serão aceitas as fotos enviadas pelo número de telefone cadastrado no ato da inscrição.

Placar (exemplo):



Capítulo IX

Premiação

Art. 26 - Serão distribuídos medalhas e troféus para os três primeiros colocados de cada módulo.

Capítulo X

Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos

Art. 27 - Protestos quanto à irregularidade de estudante-atleta deverá ser formalizado e encaminhado à Organização pelo e-mail: coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br. É obrigatório que o competidor finalize sua partida em curso e, somente após esse prazo, será permitido o envio do recurso.

Os recursos poderão ser apresentados a qualquer tempo do ano vigente dos Jogos, sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.

Parágrafo único - A Organização é soberana em suas decisões. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão do estudante-atleta da competição.

Art. 28 - Caso haja qualquer problema que impossibilite a continuidade do jogo, tais como falta de luz, problemas no console ou problemas na mídia do jogo, proceder-se-á da seguinte forma: quando possível, será aberta uma nova partida, da qual deverá ser jogado somente o tempo restante, com o mesmo placar vigente anterior ao ocorrido.

Art. 29 - 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. Uma vez constatadas, não serão validadas e automaticamente desqualificadas. A Comissão Organizadora também não se responsabilizará por qualquer atraso do participante, quanto ao cumprimento dos horários pré-estabelecidos da competição.

Art. 30 - 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: sitesjogos Escolares.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 FIFA 2020 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

Art. 31 - 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. 32 - 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. 33 - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização.

Responsável técnica:

Prof^a. Karla Gonçalves Diniz
CREF6 N^o 235.061-G/MG