



***e*-JEMG**

JOGOS ESCOLARES DE MINAS GERAIS

**REGULAMENTO
8 BALL POOL - 2021**

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	4
Capítulo VI - Das Regras Oficiais	5
Capítulo VII - Do Sistema de Disputa	6
Capítulo VIII - Da Participação do Estudante-Atleta	7
Capítulo IX - Da Premiação	9
Capítulo X - Da Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos	9

Capítulo I

Das Disposições Preliminares

Art. 1º - A competição de 8 Ball Pool do e-JEMG/2021 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/2021 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 8 Ball Pool do e-JEMG/2021 ocorrerá no mês de setembro de 2021. Caberá a cada estudante-atleta e instituição de ensino 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 e do Estudante-Atleta

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/8ballpool . O prazo de inscrição termina no dia 5 de setembro de 2021.

§1º - A partir do ato da inscrição, os pais e/ou responsáveis autorizam a participação dos seus respectivos estudantes-atletas nesta competição.

§2º - No ato da inscrição do estudante-atleta, o professor responsável da escola deverá estar com o ID (Identidade do Jogador) de cada estudante-atleta.

ID do Estudante-Atleta (exemplo):

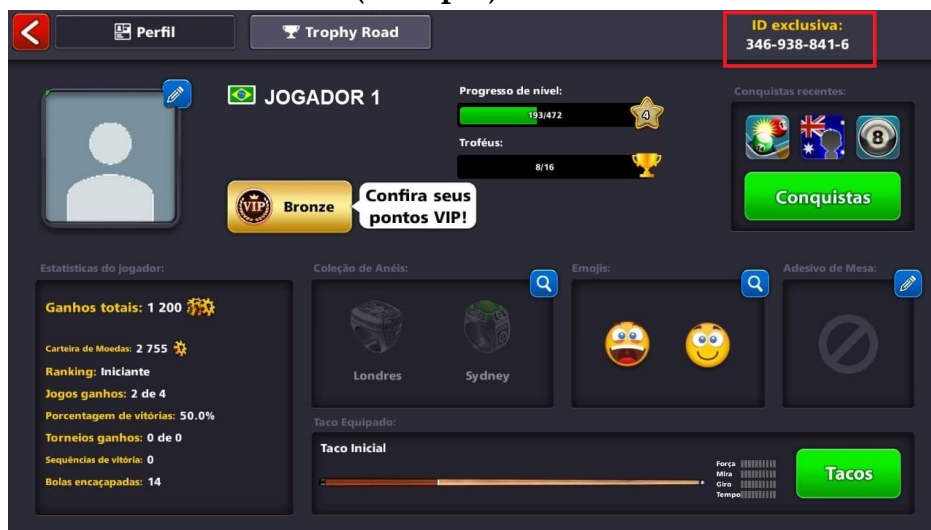


Foto ilustrativa: 8 Ball Pool.

Capítulo V

Da Faixa Etária e Participação

Art. 6º - A competição de 8 Ball Pool do e-JEMG/2021 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 2009, 2008 e 2007.

Módulo II (categoria mista) - Para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2006, 2005 e 2004.

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 8 Ball Pool do e-JEMG/2021 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 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/2021 será disputada em sistema de eliminatória simples.

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.

Parágrafo único - 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.

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 - Para o início do jogo em cada confronto, o estudante-atleta que estiver do lado esquerdo da tabela deverá enviar o convite para o adversário.

Art. 16 - 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 WO. 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 WO.

§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: coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br.

Art. 17 - Os participantes devem comportar-se de maneira sociável, mantendo uma conduta amigável perante os competidores, espectadores e membros oficiais do evento.

Art. 18 - 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. 19 - Após o término da partida, cada estudante-atleta deverá tirar um *print* ou uma foto que comprove o resultado final.

Parágrafo único - Os *prints* ou as fotos deverão ser enviadas pelo aplicativo WhatsApp para a Coordenação. Somente serão aceitos os *prints* ou as fotos enviadas pelo número de telefone cadastrado no ato da inscrição.

Resultado (exemplo):

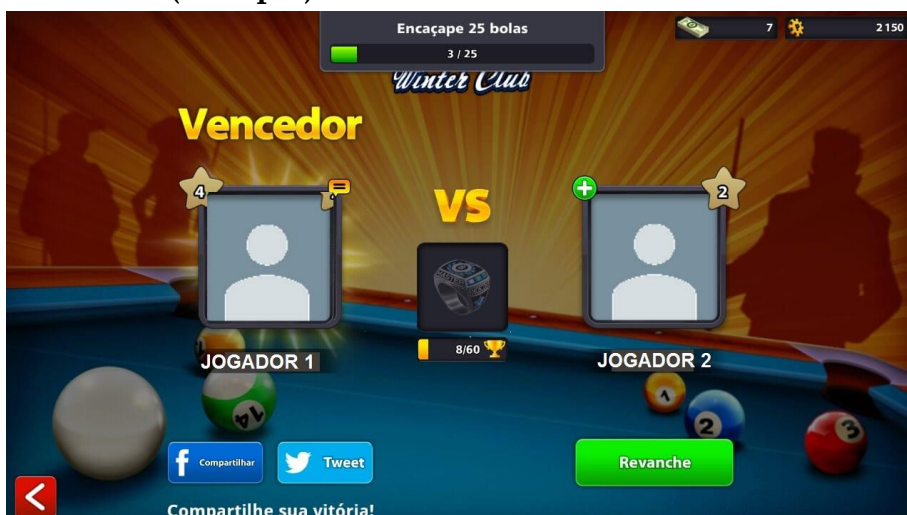


Foto ilustrativa: 8 Ball Pool.

Capítulo IX

Da Premiação

Art. 20 - Serão distribuídos medalhas e troféus para os três primeiros colocados de cada módulo.

Capítulo X

Da Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos

Art. 21 - 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: coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br, sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.

Art. 22 - 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: coordenacaozonadamata.jemg@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, quer para a organização, quer para um dos adversários poderá ser sancionada com a exclusão do estudante-atleta da competição.

Art. 23 - 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 WO 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 (minutos) minutos, impedindo o prosseguimento da partida, os dois serão desclassificados da competição por WO duplo.

Art. 24 - 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. 25 - 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 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

Art. 26 - 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. 27 - 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. 28 - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização.

Responsável técnico:

Prof. Gladston Renan de Miranda

CREF6 N° 013.459-G/MG