



***e*-JEMG**

JOGOS ESCOLARES DE MINAS GERAIS

# **REGULAMENTO NBA 2K20 - 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	5
Capítulo VIII - Da Participação do Estudante-Atleta	6
Capítulo IX - Da Premiação	8
Capítulo X - Da Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos	8

## Capítulo I

### Das Disposições Preliminares

**Art. 1º** - A competição de NBA 2K20 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 NBA 2K20 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 NBA 2K20 do e-JEMG/2021 ocorrerá no mês de outubro. 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: [jogosescolares.esportes.mg.gov.br](http://jogosescolares.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/ejemgnba2k20](https://b.link/ejemgnba2k20). O prazo de inscrição termina no dia 29 de agosto 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 os dados da conta do Playstation Plus (Nickname) de cada estudante-atleta.

## Capítulo V

### Da Faixa Etária e Participação

**Art. 6º** - A competição de NBA 2K20 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 no Estado de Minas Gerais.

## Capítulo VI

### Das Regras Oficiais

**Art. 7º** - A competição de NBA 2K20 do e-JEMG/2021 obedecerá às Regras Oficiais da Confederação Brasileira de Desporto Eletrônico - CBDEL, observando-se as adaptações deste Regulamento.

**Art. 8º** - A competição será disputada na franquía NBA 2K20, da 2K Games, no videogame PlayStation 4.

## Capítulo VII

### Do Sistema de Disputa

**Art. 9º** - A competição de NBA 2K20 do e-JEMG/2021 será disputada em sistema de eliminatória simples.

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

§2º - Prorrogação: O estudante-atleta que somar mais pontos vence a partida. Em caso de empate, haverá prorrogação 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. Caso haja algum problema de transmissão pelo estudante-atleta (conexão), após 3 (três) tentativas, se o problema persistir, a partida dará continuidade, porém sem transmissão.

**Art. 11** - O tipo de jogo utilizado será o "Play With Friends Online", localizado dentro do tópico "Play Now", no menu principal do jogo NBA 2K20.

§1º - Modo de jogo: "Private Match".

§2º - Estilo de jogo: "Pro".

§3º - Tempo de partida: 4 quartos de 5 minutos.

§4º - Definições de volume: Padrão.

§5º - A competição será disputada por times de livre escolha dos estudantes-atletas, dentro dos atuais disponíveis na franquia NBA e, não será permitido utilizar times históricos. A alteração dos times não será permitida após a inscrição.

**Art. 12** - É proibido paralisar (pausar) o jogo em qualquer ocasião. Caso o estudante-atleta o faça propositalmente, visando atrapalhar o adversário, receberá uma advertência. Caso persista, poderá ser desclassificado da competição.

**Art. 13** - Os estudantes-atletas terão 2 (dois) minutos antes da partida para alterar as formações, escalações iniciais da sua equipe e tática personalizada.

**Art. 14** - Os controles utilizados nas partidas poderão ser pessoais, porém sem *glitches* ou *boosters*.

## Capítulo VIII

### Da Participação do Estudante-Atleta

**Art. 15** - Para participar de partidas online, o estudante-atleta deve possuir uma assinatura do PlayStation Plus. O estudante-atleta deverá criar um usuário (Nickname) no PSN (Playstation Network).

**Art. 16** - 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. O estudante-atleta deverá entrar no jogo, 15 (quinze) minutos antes do horário marcado da partida, para fazer todos os procedimentos de checagem, estando apto para a partida.

**Art. 17** - 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 WO.

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

**Art. 18** - Os participantes devem comportar-se de maneira sociável, mantendo uma conduta amigável perante os competidores, espectadores e membros oficiais do evento.

**Art. 19** - 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. 20** - 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):**



Foto ilustrativa: NBA 2K20.



## Capítulo IX

### Da Premiação

**Art. 21** - Serão distribuídos troféus e medalhas para os três primeiros colocados de cada módulo.

## Capítulo X

### Da Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos

**Art. 22** - 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](mailto:coordenacaozonadamata.jemg@feemg.com.br), sendo que o ônus da prova caberá ao denunciante.

**Art. 23** - 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](mailto: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 dirigida à Organização ou a um dos adversários poderá ser sancionada com a exclusão do estudante-atleta da competição.

**Art. 24** - 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 - Os estudantes-atletas deverão demonstrar que se encontram em perfeito estado para o jogo e/ou demonstrar a causa do problema. Se o estudante-atleta causador do impedimento não conseguir sanar o problema no prazo de até 30 (trinta) minutos, será eliminado por WO 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 30 (trinta) minutos, impedindo o prosseguimento da partida, os dois serão desclassificados da competição por WO duplo.

**Art. 25** - 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. 26** - 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 NBA 2K20 do e-JEMG/2021 para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

**Art. 27** - Todas as questões serão avaliadas segundo os critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora e os participantes renunciam, expressamente, ao aceitarem as regras dessa competição, a qualquer questionamento sobre os critérios/regras adotados.

**Art. 28** - 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. 29** - Os casos omissos serão resolvidos pela Organização.

Responsável técnico:  
Prof. Gladston Renan de Miranda  
CREF6 N° 013.459-G/MG