



SUMÁRIO

Da Finalidade	3
Justificativa	3
Objetivos	3
Realização	4
Limite de Participação por Modalidade	5
Limite de Participação por Modalidade nas Etapas Qualificatórias	5
Das inscrições	6
Das características do torneio	8
Da conduta dos jogadores	9
Sinuca on-line Regras	11
FIFA 2020 Regras	11
Truco on-line Regras	13
Free Fire Regras	14
Free Fire Sistema de Pontuação	14
Just Dance Now Regras	15
Just Dance Now Formato e Fases	16
Retrô: Pac-Man Regras	16
Retrô: Pac-Man Pontuação	16
Retrô: River Raid Regras	17
Retrô: River Raid Pontuação	18
Retrô: Space Invaders Regras	19
Retrô: Space Invaders Pontuação	19
Damas on-line Regras	20
Xadrez on-line Regras	20
Premiação	21

REGULAMENTO



Comissão Organizadora

21

Anexos

22

Modelo: Termo de Vínculo com a Cooperativa (Anexo I)

22

Modelo: Termo de Autorização do Responsável (Anexo II)

24

Modelo: Termo de responsabilidade para demais participantes (anexo III)

25

REGULAMENTO



1. Da Finalidade

O **XVII Esportes Cooperativos de Minas Gerais (Coopsportes) - Jogos Digitais** é uma iniciativa realizada pelo Sescoop-MG em parceria com a empresa Torneio de Jogos Eletrônicos. O evento acontecerá de forma on-line e tem por finalidade despertar, no sistema cooperativista, o interesse pela educação e prática do esporte, estimular a integração dos dirigentes, funcionários e cooperados das cooperativas do Estado de Minas Gerais e contribuir para a difusão e consolidação da prática desportiva. Em seu formato digital, visa levar conhecimento a partir dos games, socialização na pandemia e mostrar novas formas de profissionalização na área dos esportes eletrônicos.

2. Justificativa

Através das atividades desportivas constrói-se valores, promove-se a socialização e obtém-se uma melhor qualidade de vida para dirigentes, funcionários e cooperados das cooperativas dos Estado de Minas Gerais. Desta forma, o **Coopsportes Digital** está atrelado ao eixo da Promoção Social – Qualidade de Vida, e ao sétimo princípio do cooperativismo – Interesse pela Comunidade.

3. Objetivos

O Coopsportes Digital tem por objetivos:

- 3.1.** Contribuir, por meio da prática esportiva, para o desenvolvimento integral dos participantes como seres sociais, autônomos, democráticos e participativos;
- 3.2.** Proporcionar o intercâmbio sócio desportivo entre as cooperativas, incentivando-as a estabelecerem metas coletivas, por meio do trabalho cooperativo, de modo a:
 - 3.2.1.** enriquecer a qualidade de vida do público participante;
 - 3.2.2.** proporcionar aos participantes momentos de alegria, descontração e lazer;

REGULAMENTO



3.2.3. integrar dirigentes, empregados e cooperados das cooperativas, fortalecendo o companheirismo.

4. Realização

4.1. O Coopsportes Digital será realizado em duas etapas: qualificatórias e finais.

4.1.1. As etapas qualificatórias e final acontecerão apenas para jogos chaveados (Sinuca on-line, FIFA 20, Truco on-line, Xadrez on-line, Dama on-line, Just Dance Now, e Free Fire);

4.1.2. Para os jogos que se caracterizam pela somatória de pontos ou pontos corridos, não haverá final (Pac-Man, Space Invaders e River Raid).

4.2. As etapas acontecerão conforme apresentado no quadro abaixo:

MODALIDADE	DATA	ETAPA
Sinuca on-line, FIFA 20, Truco on-line, Xadrez on-line, Dama on-line, Just Dance Now e Free Fire	24 de setembro a 08 de outubro	Etapa qualificatória
	30 de setembro	Mesa redonda com apresentação dos melhores momentos
	23 de outubro	Final
Pac-Man, Space Invaders e River Raid	24 de setembro a 08 de outubro	Jogos por pontos corridos
	30 de setembro	Mesa redonda com apresentação dos melhores momentos
	23 de outubro	Apresentação dos ganhadores

5. Limite de Participação por Modalidade

5.1. O limite total de participantes no evento é de mil (1000) jogadores;

REGULAMENTO



- 5.2.** O limite total de participantes por modalidade é de cem (100) jogadores;
- 5.3.** O número limite total de participantes por modalidade poderá sofrer alteração de acordo com a demanda de inscrições. Caberá à Comissão Organizadora analisar, caso a caso, a possibilidade de aumento do número máximo de participantes em determinada modalidade considerando a capacidade operacional de cada jogo;
- 5.4.** O limite mínimo de inscrições em jogos por modalidade é de quatro (4);
- 5.5.** Caso a modalidade não receba o número mínimo de inscrições, ela não será realizada.

6. Limite de Participação por Modalidade nas Etapas Qualificatórias

MODALIDADES	<i>Nº mínimo de atletas</i>	<i>Nº máximos de atletas por equipe</i>	<i>Expectativa total de atletas</i>
Sinuca on-line	4	1	100
Truco on-line	4	2	100
Xadrez on-line	4	1	100
Dama on-line	4	1	100
FIFA 2020	4	1	100
Free Fire	4	1	100
Just Dance Now	4	1	100
Pac-Man	4	1	100
Space Invaders	4	1	100

REGULAMENTO



River Raid	4	1	100
------------	---	---	-----

7. Das inscrições

7.1. As inscrições deverão ser feitas única e exclusivamente no site:
<http://torneiodejogos.com.br/coopsportes/>

7.2. A participação é aberta às cooperativas regulares e adimplentes junto ao Sindicato e Organização das Cooperativas do Estado de Minas Gerais (Sistema Ocemg).

7.3. Poderão participar das diversas modalidades esportivas do Coopsportes Digital:

Dirigentes, conselheiros, empregados, cooperados, cônjuges e filhos de dirigentes, conselheiros, empregados e cooperados de cooperativas do estado de Minas Gerais.

7.3.1. É vedada a participação de:

Terceirizados, estagiários, aprendizes, familiares (exceto filhos e cônjuges, conforme item 7.3.) e atletas profissionais.

7.4. Em todas as modalidades a idade mínima para participação do atleta é de 12 anos completos.

7.5. Os atletas inscritos, com menos de 18 anos, deverão apresentar um **Termo de Autorização do Responsável** (anexo II).

7.6. Os demais participantes devem apresentar um **Termo de Responsabilidade** (Anexo III), em que informam ter ciência sobre regulamento e condições de participação.

7.7. Todos os participantes devem apresentar, no ato da inscrição, um **Termo de Comprovação de Vínculo** que informe qual a sua ligação com a cooperativa. Esse termo deve seguir o modelo em anexo (Anexo I) e deve ser emitido e assinado pela cooperativa do jogador.

REGULAMENTO



- 7.8.** Para o preenchimento do formulário de inscrição é necessário que o participante tenha um conta do Google ativa, só assim será possível realizar o preenchimento.
- 7.9.** A inscrição não garante a participação no torneio, pois as vagas são limitadas.
- 7.10.** A formação de duplas independe de gênero, idade (considerando a faixa etária do torneio) e condição física. As duplas podem ser formadas por pessoas de diferentes gêneros, idades e condições.
- 7.11.** A inscrição no torneio implica plena e irrestrita aceitação de todos os termos e condições deste regulamento bem como declara que o jogador não tem qualquer embaraço fiscal, legal ou outro que o impeça de receber os prêmios distribuídos.
- 7.12.** Após o período final de inscrições, não será possível o acréscimo de atletas em vagas não preenchidas, sendo assim, a equipe/modalidade contará apenas com o número de atletas com inscrições deferidas, inclusive, na etapa final.
- 7.13.** A inscrição somente será efetivada se as informações e documentos estiverem completos.
- 7.14.** O jogador deve escolher **apenas um jogo** para participar do evento. Caso inscreva-se em mais de um, somente a primeira inscrição será considerada e as demais serão invalidadas.

ETAPAS	DATAS
Inscrição dos jogadores	16 a 31 de agosto
Divulgação da lista de pré-inscritos	13 de setembro
Prazo para recursos	16 e 17 de setembro



Resultado final das inscrições e tabelas dos jogos

21 de setembro

8. Das características do torneio

- 8.1. É dever do jogador conferir as publicações no site oficial do evento através do link: <http://torneiodejogos.com.br/coopsportes/>. No site, dentro de cada sessão das modalidades disponíveis encontram-se vídeos tutoriais de como instalar, acessar e jogar.
- 8.2. O torneio será realizado de forma on-line e gratuita de 24 de setembro a 23 de outubro, sendo as qualificatórias entre os dias 24 de setembro a 8 de outubro e a final no dia 23 de outubro.
- 8.3. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, não reiniciaremos a partida. A conexão com a internet bem como o equipamento são de total responsabilidade do jogador.
- 8.4. Os jogos do torneio serão FIFA 2020, Sinuca on-line, Truco on-line, Xadrez on-line, Dama on-line, Free Fire, Just Dance Now, Pac-Man, Space Invaders e River Raid.
- 8.5. Somente os jogadores devidamente inscritos poderão participar do torneio.
- 8.6. O jogador/equipe que for pego usando programas que deixem os oponentes em desvantagem, tais como: *scripts, aplicativos, apps, APK, MACRO, HACK* etc., será imediatamente desclassificado do torneio.
- 8.7. Os jogadores devem fazer *check-in*, via aplicativo *WhatsApp*, cinco minutos antes do início da partida, que será agendada previamente pela organização do torneio com tempo de tolerância de dez minutos de atraso. Passado o tempo total de 10 minutos, será considerada derrota automática, caracterizando W.O. para o jogador e/ou equipe.
- 8.8. O jogador deve tirar um *printscreen* da tela final da partida com o resultado, que será solicitado pela organização para fins de prova da qualificação.

REGULAMENTO



- 8.9.** A organização não se responsabiliza por bugs dentro do jogo. Recomendamos fortemente ter a última atualização do jogo e evitar Android Application Pack (Apks) externos e o uso de emuladores. Não reiniciaremos as partidas, caso seja identificado ou caracterizado um bug.
- 8.10.** As qualificatórias acontecerão de segunda a sexta, das 18h30 às 21h e aos sábados e domingos, das 10h às 12h e das 14h às 18h.
- 8.11.** A grande final ao vivo será dia 23 de outubro às 14h.
- 8.12.** A tabela de chaves dos jogos será organizada de maneira aleatória pela organização do torneio e divulgada no site oficial de acordo com o item **8.1** e no grupo do WhatsApp após o encerramento das inscrições.
- 8.13.** A tabela de chaves de eliminação simples, ou seja, o jogador que perder está eliminado do torneio, caso ele ganhe segue em frente para a próxima fase.

9. Da conduta dos jogadores

- 9.1.** Os jogadores devem se comportar de maneira sociável e amigável para com os adversários, espectadores e membros oficiais do evento.
- 9.2.** Os jogadores deverão estar disponíveis para cerimônias de premiação, fotografias ou qualquer outro evento oficial.
- 9.3.** Os jogadores não devem usar linguagem vulgar enquanto estiverem jogando, dirigir palavras ofensivas, desafios, ironias, gestos obscenos e afins aos adversários. Caso isso ocorra, poderão ser penalizados com desclassificação.
- 9.4.** Não serão permitidos *nicknames* ofensivos e/ou aqueles que a organização considerar ofensivos.
- 9.5.** Todos os jogadores inscritos e sorteados para participar do Coopsportes Digital terão os direitos de vídeo e imagem cedidos por prazo indeterminado para fins promocionais do Sindicato e Organização das Cooperativas do Estado De Minas Gerais (Sistema Ocemg) e da empresa Torneio de Jogos.
- 9.6.** Comportamentos inadequados dos jogadores, tais como: ofensas, coações, ameaças, preconceito, discórdia e tumulto serão penalizados (os jogadores

REGULAMENTO

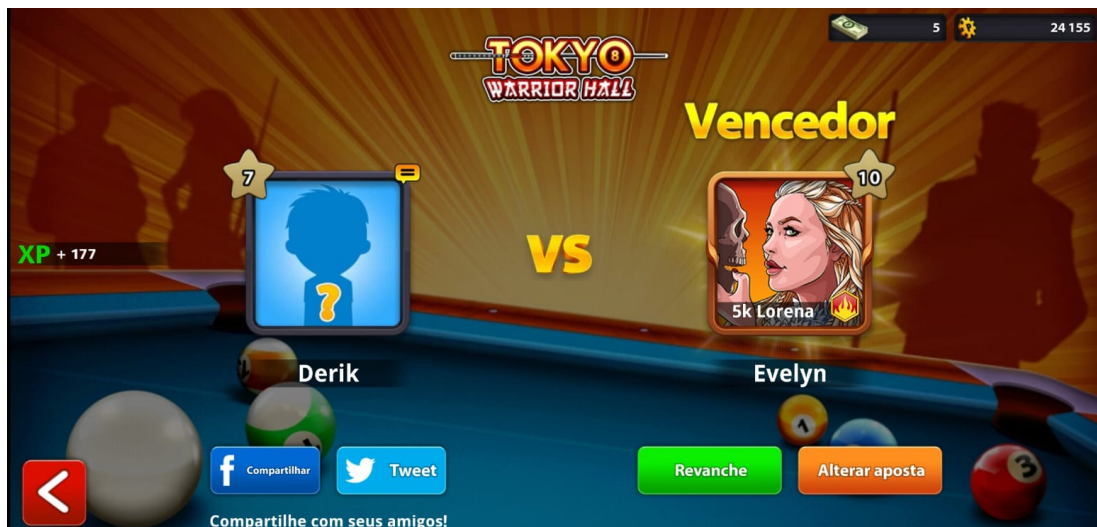


não poderão jogar por uma partida e a equipe será notificada). Caso se repita, a equipe inteira será desclassificada.

- 9.7. O jogador que for pego se aliando a outro para obter vantagem de qualquer gênero estará imediatamente desclassificando a si mesmo.
- 9.8. Não será permitida a troca de *nicknames* durante o torneio até a final. Caso algum jogador troque de *nickname*, será desclassificado.
- 9.9. É dever do competidor se manter e ficar atento às mensagens do grupo do *WhatsApp* criado pela organização. Não haverá comunicação de forma privada (*inbox*). Caso saia do grupo, o mesmo não receberá informações do torneio e será desclassificado.
- 9.10. Caso haja desistência, o jogador deverá anunciar à organização para que seja desclassificado.
- 9.11. Caso as regras sejam descumpridas, os jogos não serão reiniciados. As fases do torneio serão rigorosamente seguidas.
- 9.12. O jogador não poderá chamar terceiros para a sala personalizada. O capitão enviará, individualmente, o código da sala para cada jogador previamente inscrito no torneio. Caso a organização identifique algum *nickname* não inscrito, o mesmo será convidado a sair da sala. Caso aconteça novamente, a equipe será desclassificada.

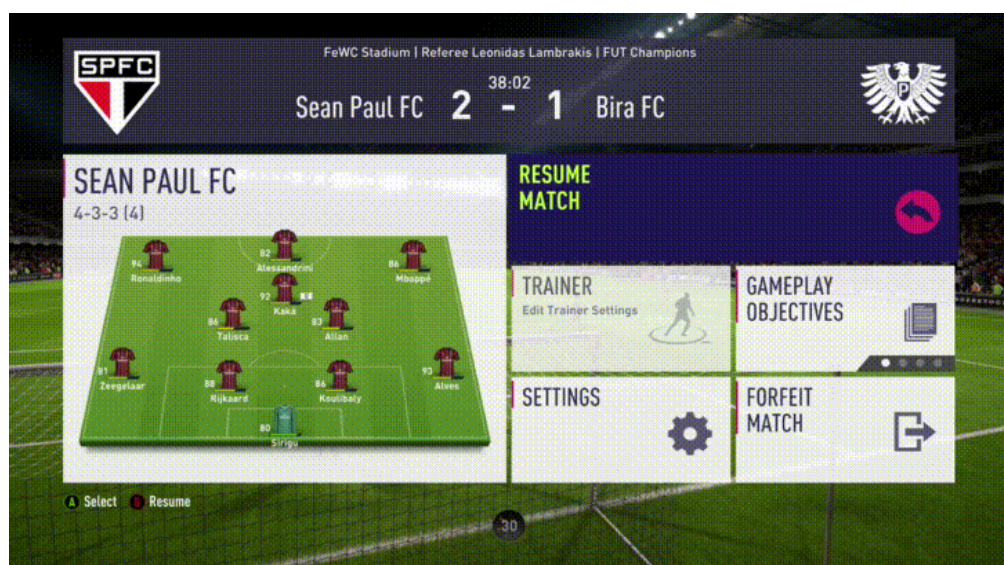
10. Sinuca on-line | Regras

- 10.1. Para participar, é imprescindível ter um aparelho celular ou tablet com o jogo **8 Ball Pool** instalado, caso seja *Android* você pode baixar pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.miniclip.eightballpool&hl=pt_BR&gl=US ou caso seja *iOs* pelo link: <https://apps.apple.com/br/app/8-ball-pool/id543186831>
- 10.2. Ao final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a organização o print ou uma foto da tela final como comprovação, como no exemplo abaixo:



11. FIFA 2020 | Regras

- 11.1. Para participar, é imprescindível ter um videogame Playstation 4, jogo FIFA 20, acesso à internet e assinatura na psn plus.
- 11.2. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, deverá reiniciar a partida com o mesmo saldo de gols e o tempo restante.
- 11.3. Ao final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a organização o print ou uma foto da tela final como comprovação, como no exemplo abaixo:



REGULAMENTO



11.4. Configuração da partida | FIFA 20

- 11.4.1. Duração do jogo: 10 min
- 11.4.2. Desenho do Gramado: indiferente
- 11.4.3. Bola: padrão
- 11.4.4. Velocidade do jogo: normal
- 11.4.5. Prorrogação: sim
- 11.4.6. Pênaltis: sim
- 11.4.7. Número de substituições: 3 + 1 prorrogação
- 11.4.8. Nível: lendário
- 11.4.9. Árbitro: aleatório
- 11.4.10. Desgaste do Gramado: leve
- 11.4.11. O jogador convidado para a partida deverá verificar se o adversário definiu o jogo como indicado. Se não o fizer, o jogador convidado deverá sair da sala e pedir para que seu adversário configure a partida corretamente. Caso se recuse ou não o faça, o jogador convidado deverá recorrer à organização imediatamente.

12. Truco on-line | Regras

- 12.1. Para participar, é imprescindível ter um computador ou notebook com acesso à internet e o jogo Truco on-line da plataforma Jogatina previamente instalado.
- 12.2. Usaremos as regras da plataforma Jogatina.com que podem ser acessadas através do link: <https://www.jogatina.com/truco-on-line.html>.
- 12.3. O jogo roda nos sistemas operacionais Windows e Mac.
- 12.4. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, há um tempo de espera da própria plataforma de aproximadamente três minutos. Passado esse tempo, será considerado W.O. para a dupla da qual o integrante com problemas na conexão faz parte.

REGULAMENTO



12.5. Ao final da partida, um dos integrantes da dupla vencedora deverá enviar um print ou foto da tela final para a organização, como comprovação. Como no exemplo abaixo:



12.6. Truco on-line é jogado com duas duplas adversárias. Seu parceiro de jogo estará posicionado na parte superior da tela, no mesmo lado em que o seu, com o nome dentro de uma caixa da mesma cor da caixa em que o seu nome estiver.

12.7. O Truco é disputado em três rodadas (melhor de três), para ver quem tem ás cartas mais “fortes” (de valor simbólico mais alto).

12.8. A distribuição das cartas é feita de forma automática e aleatória pelo sistema, não havendo a intervenção de nenhum jogador ou membro da equipe Jogatina.com no processo.

12.9. Número de cartas: 40 (retirando-se, 8, 9, 10 e curingas).

12.10. Distribuição: três cartas para cada participante.

12.11. Objetivo: A dupla que fizer 12 pontos ganha a partida.

13. Free Fire | Regras

13.1. Para participar, é imprescindível ter celular ou tablet com acesso à internet e o jogo Free Fire previamente instalado.

REGULAMENTO



- 13.2.** Não teremos limitação de nível e habilidade para personagem, ou seja é aberto para qualquer nível, e o jogo não balanceia os personagens, inclusive será permitido o uso de qualquer habilidade, arma, veículo ou personagem.
- 13.3.** Antes do início da partida, a organização solicitará via *WhatsApp* o nickname de cada jogador. Caso seja identificado algum *nickname* que não pertença ou mencionado anteriormente, o mesmo será banido da sala personalizada.
- 13.4.** Haverá penalidade de 15 pontos para quem utilizar *bugs* dentro do jogo. Ex: *bug* de render e gelo.
- 13.5.** Não será permitido o uso de emulador.
- 13.6.** Formato: individual (Solo). Criação de partidas através de salas personalizadas (modo clássico);
- 13.7.** Mapas utilizados: kalahari, purgatório ou bermuda;
- 13.8.** Estrutura: sistema de grupos com somatória de pontos;

13.9. Free Fire | Sistema de Pontuação

- 13.10.** Será contabilizado um ponto por abate somado com a pontuação por posição, conforme a tabela que segue:

BOOYAH.....	12 pontos
2º lugar.....	9 pontos
3º lugar	8 pontos
4º lugar	7 pontos
5º lugar	6 pontos
6º lugar	5 pontos
7º lugar	4 pontos
8º lugar	3 pontos
9º lugar	2 pontos
10º lugar	1 ponto
11º lugar	0 ponto
12º lugar	0 ponto

REGULAMENTO



13.11. A cada etapa do torneio, as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

13.12. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados por pontuação, o desempate será feito considerando os critérios abaixo, especificamente nesta ordem:

1 - Soma de Booyahs (vitórias);

2 - Soma de abates;

3 - Colocação na última queda em que os jogadores empatados participaram juntos;

4 - Soma de pontos de dano na última queda em que cada um dos jogadores empatados participaram;

5 - Confronto direto adicional entre os jogadores empatados.

14. Just Dance Now | Regras

14.1. Cada jogador dança uma música por fase. Avança quem obtiver mais pontos.

14.2. Se o formulário (com a pontuação e a foto da tela) não for enviado até a data limite da respectiva fase, o competidor será desclassificado.

14.3. Após finalizada a partida, o jogador deve tirar um *print* da tela de pontuação e enviá-lo para o *link*:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdOxLJ8viPvOGjdjFByLim1bTLPSunu2NPZU8b8nfN53Iz41g/viewform>

14.4. Just Dance Now| Formato e Fases

14.5. Formato: solo.

14.6. Plataforma: celular, tablet.

14.7. Os participantes que chegarem na final e na disputa em terceiro lugar deverão gravar os vídeos da dança conforme a orientação da organização.

REGULAMENTO



14.8. As músicas que os competidores deverão dançar, serão determinadas pela organização do torneio, e serão divulgadas no começo das qualificatórias através do site oficial do evento citado no item 7.1.

15. Retrô: Pac-Man | Regras

15.1. Para participar, é imprescindível ter um celular ou tablet com acesso a internet e ter baixado o jogo PAC-MAN na Google Play através do link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.namcobandagames.pacmantournaments> ou na Apple Store através do link <https://apps.apple.com/us/app/just-dance-now/id833517462>.

15.2. Retrô: Pac-Man | Pontuação

15.3. A pontuação dos participantes será através de um sistema de ranking geral.

15.4. Ao final da partida, os jogadores deverão enviar no link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScPmkR0sKVCNFA95cm7hn6dva_vbptoN268ug4US6GIAS0gguA/viewform um print ou uma foto da tela final para comprovação. Veja exemplo abaixo:



15.5. Em caso de empate de pontuação, será verificado às outras estatísticas da partida, seguindo a ordem descrita abaixo, para critério de desempate:

- 1º Maior estágio,
- 2º Pastilhas Comidas,
- 3º Pastilhas especiais,
- 4º Frutas Comidas,
- 5º Fantasmas comidos.

15.6. Caso o jogador queira enviar uma nova pontuação, será permitido através do link no item 15.4, a pontuação antiga será substituída.

16. Retrô: River Raid | Regras

16.1. Para participar, é imprescindível ter um celular/tablet ou PC/notebook e acessar o jogo pelo link http://www.atari2600.com.br/Atari/Roms/01nn/River_Raid_Plus.

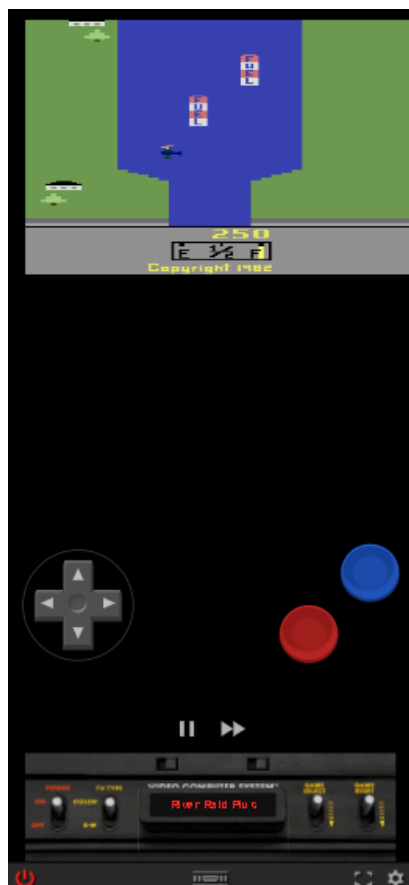
REGULAMENTO



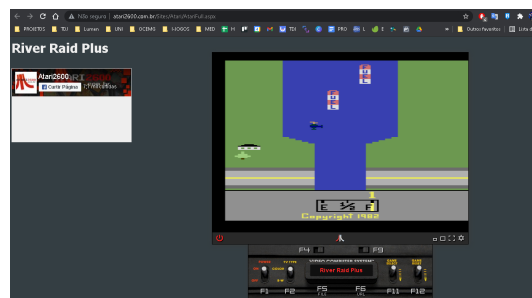
16.2. Retrô: River Raid | Pontuação

16.3. A pontuação dos participantes será através de um sistema de ranking geral.

16.4. Ao final da partida, os jogadores deverão enviar no link <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdB2BSvuL1ShVPzqslpK-g5mPSX8swQDj9aMJyaV0E7QpwsYw/viewform> um print ou uma foto da tela final para comprovação. Veja exemplo abaixo:



exemplo de print tirada do celular



exemplo de print tirada do PC

16.5. Caso o jogador queira enviar uma nova pontuação, será permitido através do link no item 16.4, a pontuação antiga será substituída.



17. Retrô: Space Invaders | Regras

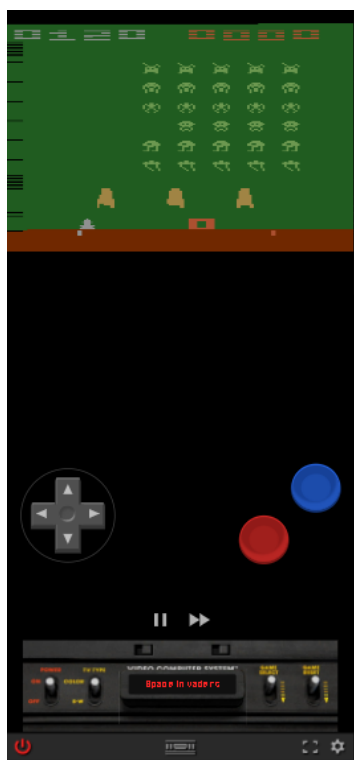
17.1. Para participar, é imprescindível ter um celular/tablet ou PC/notebook e acessar o jogo pelo link

http://www.atari2600.com.br/Atari/Roms/01HT/Space_Invaders.

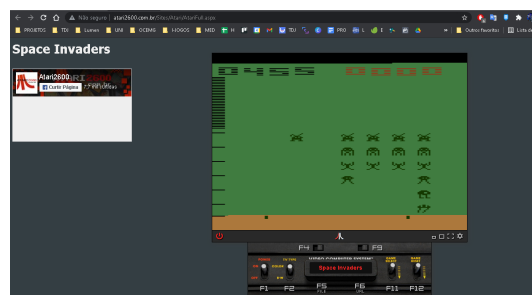
17.2. Retrô: Space Invaders | Pontuação

17.3. A pontuação dos participantes será através de um sistema de ranking geral.

17.4. Ao final da partida, os jogadores deverão enviar no link <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUmwUK7tA0ycwUnQqGuAhxMGbwwrhziEgUucO8Z6Ekh-Hi2g/viewform> um print ou uma foto da tela final para comprovação. Veja exemplo abaixo:



exemplo de print tirada do celular



exemplo de print tirada do PC

17.5. Caso o jogador queira enviar uma nova pontuação, será permitido através do link no item 17.4, a pontuação antiga será substituída.



18. Damas on-line | Regras

- 18.1.** Para participar, é imprescindível ter um celular Android ou iOS com acesso a internet e ter baixado o jogo DAMAS na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.lukok.draughts> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/us/app/checkers-on-line-offline/id1490271170>.
- 18.2.** Em caso de empate de pontuação, os jogadores devem jogar uma nova partida para se ter o desempate.
- 18.3.** Dama com captura: Se em sua diagonal houver uma outra peça, sendo essa da cor adversária, a captura só pode ser efetuada se houver uma ou mais casas vazias após a peça adversária, a captura é obrigatória. A dama não é obrigada a ficar em uma casa após a peça capturada.

19. Xadrez on-line | Regras

- 19.1.** Usaremos as regras da plataforma Chess.com que podem ser acessadas através do link: <https://www.chess.com/pt/regras-do-xadrez>.
- 19.2.** Para participar, é imprescindível ter um celular/tablet ou PC/notebook com acesso a internet e ter baixado o jogo Xadrez - Jogar e Aprender na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chess> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/us/app/chess-play-learn/id329218549> ou acesse pelo PC através do link: <https://www.chess.com/pt-BR>.
- 19.3.** Em caso de empate de pontuação, os jogadores devem jogar uma nova partida para se ter o desempate.

20. Premiação

- 20.1.** Após a final, os jogadores classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar de cada modalidade receberão troféus e camisas de participação. Os troféus

REGULAMENTO



e camisas serão enviados às cooperativas para serem entregues por elas aos participantes.

- 20.2.** Na ocasião da entrega dos prêmios poderá haver registro por meio de fotos e vídeos
- 20.3.** A cooperativa que tiver o maior número de jogadores ganhadores também será premiada com um troféu de participação.

21. Comissão Organizadora

- 21.1.** Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela comissão organizadora do torneio, cujas definições serão finais e definitivas.
- 21.2.** As decisões da comissão organizadora do torneio são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.
- 21.3.** Se necessário, a comissão organizadora pode adicionar ou modificar alguma regra sem aviso prévio.

Belo Horizonte/MG, 16 de agosto de 2021.



Anexos

Modelo: Termo de Vínculo com a Cooperativa (Anexo I)

(imprimir em papel timbrado da cooperativa)

DECLARAÇÃO DE COMPROVAÇÃO DE VÍNCULO

A cooperativa _____,

Declara que o(os) participante(s) da XVII Edição do Coopsportes – Esportes Cooperativos de Minas Gerais – Jogos Digitais – possuem vínculo com ela.

NOME COMPLETO DO FUNCIONÁRIO/COOPERADO	CPF
NOME COMPLETO DO CÔNJUGE/FILHO	CPF

_____, ____ de _____ de 2021.

Assinatura do Presidente



Modelo: Termo de Autorização do Responsável (Anexo II)

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

DECLARAÇÃO

Eu _____, cooperado/empregado _____ da _____ Cooperativa _____, inscrito no CPF sob o nº _____, declaro, na qualidade de _____ (pai/mãe ou tutor legal) que para todos os efeitos legais autorizo o menor _____, inscrito no CPF sob o nº _____, a participar da 17ª Edição do Coopsportes – Esportes Cooperativos de Minas Gerais – Jogos Digitais, organizado pelo Sistema Ocemg, e que a participação ocorre por livre vontade do participante.

Declaro, ainda, que possuo conhecimento e assumo integralmente a responsabilidade pelos riscos inerentes à participação, bem como informo que o menor goza de boa saúde física para tais atividades. Por fim, declaro estar ciente dos Termos do Regulamento do Coopsportes Digital.

_____, _____ de _____ de 2021.

(Assinatura Pai/ Mãe ou tutor legal)



Modelo: Termo de responsabilidade para demais participantes (anexo III)

TERMO DE RESPONSABILIDADE

DECLARAÇÃO

Eu _____, inscrito no CPF sob o nº _____, declaro para todos os efeitos legais estar de acordo e ciente dos Termos do Regulamento da 17ª Edição do Coopsportes – Esportes Cooperativos de Minas Gerais – Jogos Digitais, organizada pelo Sistema Ocemg e que a participação está sendo efetuada por livre vontade do declarante.

E mais: declaro que tenho conhecimento e assumo integralmente a responsabilidade pelos riscos inerentes a participação no evento e que gozo de boa saúde física e mental para participação das atividades.

_____, _____ de _____ de 2021

(Assinatura do participante)