

REGULAMENTO ESPECÍFICO

Esportes Eletrônicos (12 A 17 ANOS)

JEI'S / PARAJEI'S 2025

SUMÁRIO

1. Capítulo I – Da Participação.....	pág. 2
2. Capítulo II – Das Normas Técnicas	pág. 3
• Formato da competição – Free Fire e LoL • Etapas: Captação, Seletiva Online e Final Presencial	
3. Capítulo III – Das Penalidades	pág. 7
4. Capítulo IV – Das Categorias	pág. 7
5. Capítulo V – Dos Uniformes e Equipamentos	pág. 7
6. Capítulo VI – Da Pontuação e Classificação	pág. 8
7. Capítulo VII – Das Normas Pedagógicas	pág. 9
8. Capítulo VIII – Das Normas Disciplinares	pág. 9
9. Capítulo IX – Da Premiação	pág. 10
10. Capítulo X – Das Considerações Gerais	pág. 10



CAPÍTULO I - DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º - A competição de Esportes Eletrônicos dos JEI'S / PARAJEI'S 2025 são inspiradas em Regras Oficiais das desenvolvedoras e organizadoras dos jogos, sendo elas a Garena (Free Fire) e Riot (League of Legends) observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º - Cada delegação poderá inscrever:

- **Free Fire:** devem inscrever 4 estudantes-atletas e 1 técnico, não sendo permitido número inferior a esses.
- **League of Legends:** devem inscrever até 5 estudantes-atletas e 1 técnico, não sendo permitido número inferior a esses.

Art. 3º - A competição será para estudantes-atletas nascidos, exclusivamente, nos anos de 2008 a 2013 (12 A 17 ANOS).

Art. 4º - A reunião técnica da modalidade, de participação obrigatória para os representantes, será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora.

Art. 7º - Todo estudante-atleta (modalidade individual) ou equipe (modalidade coletiva) que tenha confirmada a sua participação durante a reunião técnica e não se apresente para a disputar os jogos perderá por W.O (ausência) e será encaminhado à Comissão Disciplinar dos Jogos Escolares Maranhenses – JEM's/2025.

Art. 8º - Todos os estudantes-atletas na modalidade Free Fire deverão portar dispositivo celular com número válido e conexão 4G funcionando durante a competição. Para garantir acesso ininterrupto, a Comissão Organizadora disponibilizará internet Wi-Fi 5G na fase final da competição. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais imprevistos por conta de problemas de conexão que ocorram na fase online.

Art. 9º - Cada delegação classificada na modalidade de Free Fire e League of Legends para a final presencial em São Luís terá a responsabilidade de inserir uma TAG com a abreviação do seu município, utilizando de 3 até 4 caracteres (letras). Exemplos de TAGs:

- **São Luís:** "SLZ" (nick do jogador);
- **Imperatriz:** "ITZ" (nick do jogador);
- **Caxias:** "CAX" (nick do jogador);

CAPÍTULO II - DAS NORMAS TÉCNICAS

Art. 10º - As competições serão organizadas conforme o formato abaixo:

Free Fire

- **Fase inicial**

- Partidas (quedas) em formato Battle Royale;
- Cada partida terá 12 equipes de 4 integrantes;
- O sistema de apuração dos pontos seguirá o formato de pontos corridos (1 queda); com uma rodada única;
- Critério de desempate das equipes: quantidade de abates nas partidas;
- Times com menos de 4 jogadores não serão aceitos;
- Duração média de cada partida (queda): 30 min.

- **Fase Final**

- Partidas (quedas) em formato Battle Royale;
- Cada partida terá 12 equipes de 4 integrantes;
- O sistema de apuração dos pontos seguirá o formato de pontos corridos (8 quedas); com uma rodada única;
- Serão 8 quedas;
- Duração dos intervalos entre quedas: 5 a 10 minutos entre partidas.
- É obrigatório pelo menos 1 (um) integrante de cada equipe ter o recurso Replay ativado.

LoL (League of Legends)

- **Fase inicial**

- Partidas em formato 5v5 no Summoner's Rift;
- Cada partida terá duas equipes de 5 jogadores;
- A escolha de lado na Fase Regular será pré-selecionada pelo Organizador da Liga e informada a cada Equipe, que vale até a fase final;
- O sistema de apuração dos pontos seguirá o formato de pontos corridos (MD1), com uma rodada única;
- Critério de desempate das equipes: tempo médio de vitória e, caso persista o empate, será considerado o número total de abates;
- O vencedor da partida é definido pelos seguintes critérios: destruição do Nexus inimigo ou desistência da equipe ou qualquer outro motivo que incapacite a equipe de continuar a partida.
- Times com menos de 5 jogadores ativos não serão aceitos;
- Duração média de cada partida: 30 a 45 minutos.

● Fase Final

- Partidas em formato 5v5 no Summoner's Rift;
- Cada partida terá duas equipes de 5 jogadores;
- O sistema de apuração dos pontos seguirá o formato de pontos corridos (MD3), com uma rodada única;
- Serão disputadas até 3 partidas por confronto;
- Duração dos intervalos entre partidas: 5 a 10 minutos.
- Em caso de desconexão, na seleção de campeões, a partida deverá ser criada novamente e deve ser retomada com as mesmas escolhas e banimentos.
- Pick coringa é proibido (picks de campeões e banimentos diferente da partida anterior).

Art. 11 - Qualquer problema técnico ou desconexão será analisado pela Comissão Organizadora, podendo resultar em reinício ou desclassificação conforme a gravidade e frequência.

Art. 12 - Funcionamento da Modalidade Free Fire

a) ETAPA 1 – SELETIVA ONLINE

Como funciona:

- Após encerradas as inscrições, será feito o chaveamento das equipes, que será enviado aos gestores.
- Em até 48h após o anúncio do chaveamento, acontecerá a seletiva online.

Formato da seletiva:

- Duração de 1 dia, com partidas pela manhã e tarde.
- Todas as partidas são online, com acompanhamento da arbitragem oficial da Federação.
- A transmissão e narração serão feitas pelo canal oficial do YouTube da Federação Maranhense de e-Sports.

b) ETAPA 2 – FINAL PRESENCIAL (OU ONLINE POR ESCOLHA DO MUNICÍPIO)

Como funciona:

- As equipes classificadas nas seletivas se enfrentam presencialmente em arena montada no município.
- O evento terá estrutura completa com simuladores, consoles, área recreativa e cobertura nas redes sociais.

Estrutura da competição presencial:

► Semifinal (24 equipes):

- Divididas em Grupo A (12) e Grupo B (12);
- Cada grupo joga 2 quedas;
- Classificam-se 6 equipes de cada grupo para a final.

Final (12 equipes):

- Pontuação zerada;
- 6 quedas no total;
- A equipe melhor pontuada será Campeã Municipal;
- O campeão representará o município na Etapa Regional dos JEMS 2025.

Art. 13 - Funcionamento da Modalidade League of Legends (LoL)

a) ETAPA 1 – CAPTAÇÃO DAS ESCOLAS

Como funciona:

- Cada escola poderá inscrever até 6 equipes de League of Legends.
- Cada escola deverá indicar 1 treinador responsável (professor ou coordenador).

Como se inscrever:

- A equipe gestora da escola receberá um formulário oficial de inscrição.
- O treinador preencherá os dados dos times e enviará dentro do prazo.

Prazo de inscrição:

- 5 dias corridos após o anúncio oficial do perfil da Secretaria de Esporte do Município dos Jogos Municipais.

b) ETAPA 2 – SELETIVA ONLINE

Como funciona:

- Após encerradas as inscrições, será feito o chaveamento das equipes, que será enviado aos gestores.
- Em até 48h após o anúncio do chaveamento, acontecerá a seletiva online.

Formato da seletiva:

- Duração de 1 dia, com partidas pela manhã e tarde.
- As partidas serão em formato eliminatório (mata-mata). Todas as partidas serão online, com acompanhamento da arbitragem oficial da Federação.
- A transmissão e narração serão feitas pelo canal oficial do YouTube da Federação Maranhense de e-Sports.

c) ETAPA 3 – FINAL PRESENCIAL

Como funciona:

- As equipes classificadas nas seletivas se enfrentam presencialmente em arena montada no município ou, se preferir o município, online.
- O evento terá estrutura completa com computadores de alto desempenho, monitores, mouses e teclados gaming, área recreativa e cobertura nas redes sociais.

Estrutura da competição presencial:

► Semifinal (4 equipes):

- As 4 equipes classificadas se enfrentarão em partidas eliminatórias diretas;
- 2 partidas para definir as equipes que avançam para a final.

► Final (2 equipes):

- Final melhor de 3 (MD3), ou seja, primeira equipe a vencer 3 mapas será declarada Campeã Municipal;
- O campeão representará o município na Etapa Regional dos JEMS 2025.

Artigo 14 - Competência Exclusiva da Federação Maranhense de Esportes Eletrônicos

Fica estabelecido que a Federação Maranhense de e-Sports – FMES é a única entidade oficialmente reconhecida e autorizada a planejar, coordenar, organizar e executar as etapas municipais, regionais e estaduais dos Jogos de Esportes Eletrônicos vinculados aos Jogos Escolares Maranhenses (JEMS).

§1º – Nenhuma outra organização, instituição, empresa ou grupo poderá realizar, em nome dos Jogos Municipais, Regionais ou Estaduais de eSports, qualquer competição vinculada ao projeto sem a anuência expressa e formal da FMES.

§2º – Cabe à Federação garantir o cumprimento dos padrões técnicos, éticos, educacionais e operacionais que regem a competição, incluindo:

- Definição das regras e formatos das disputas;
- Homologação das equipes e atletas participantes;
- Supervisão da arbitragem;
- Controle dos resultados e classificações;
- Emissão de certificados e validação das representações em nível estadual.

§3º – A exclusividade da FMES assegura a padronização e a integridade do projeto em todas as suas fases, protegendo o alinhamento institucional com a Secretaria de Estado da Educação e demais órgãos parceiros.



CAPÍTULO III - DAS PENALIDADES

Art. 15 - Penalidades Gerais:

- Uso de trapaças (cheats/hacks) ou comportamento antidesportivo resultará em desclassificação imediata.
- Nomes ofensivos ou impróprios não serão permitidos na competição, podendo resultar em eliminação.
- Qualquer ato de ofensa ou falta de respeito com cor, raça, credo, orientação sexual ou gênero entre os participantes, técnicos e árbitros será avaliado pela Comissão Disciplinar, podendo resultar em desclassificação.
- Não é permitido que, pelo menos, 1 integrante titular da equipe não tenha a TAG correspondente do seu município (os 4 jogadores devem ter a mesma TAG para identificação), resultando em advertência ou até eliminação.

Art. 16 – Penalidades Específicas:

- **Free Fire:** Não é permitido o uso de dispositivos e/ou aplicativos externos que modifiquem o desempenho e/ou jogabilidade.
- **LoL:** Não é permitido o uso de dispositivos e/ou aplicativos externos que modifiquem o desempenho e/ou jogabilidade.

CAPÍTULO IV - DAS CATEGORIAS

Art. 17 - Para a competição, será considerada a categoria Mista, de 12 a 17 anos, ou seja mulheres e homens podem estar na mesma equipe.

CAPÍTULO V - DOS UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

Art. 18 - Os participantes deverão utilizar uniformes que identifiquem sua escola ou equipe, conforme as normas do JEM's.

Art. 19 - Os dispositivos utilizados para a competição serão fornecidos pelo Comitê Organizador, incluindo:

- Filtros de Linha (mínimo 4 entradas) e Extensões para Free Fire.

Art. 20 - É permitido o uso de periféricos pessoais (fone de ouvido e luva de dedo), desde que sejam homologados pela Comissão Organizadora.

CAPÍTULO VI - DA PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 21 - O sistema de pontuação seguirá as diretrizes abaixo:

Free Fire



- **Fase inicial**

- Eliminação direta, os dois primeiros mais bem posicionados passam para a próxima fase.
- Exemplo: 1º e 2º lugar de cada queda.

- **Fase Final**

- Abate: 1 ponto.
- Sobrevivência (posição final na queda):

POSIÇÃO	PONTUAÇÃO
1º	12 pontos
2º	9 pontos
3º	8 pontos
4º	7 pontos
5º	6 pontos
6º	5 pontos
7º	4 pontos
8º	3 pontos
9º	2 pontos
10º	1 ponto
11º	0 ponto
12º	0 ponto

LoL (League of Legends):

Eliminação direta.

CAPÍTULO VII - DAS NORMAS PEDAGÓGICAS

Art. 22 – NORMAS PEDAGÓGICAS

Os atletas participantes dos Jogos Municipais e Regionais de eSports deverão atender a requisitos pedagógicos estabelecidos pela Federação Maranhense de e-Sports – FMES. A participação no evento está condicionada ao cumprimento das seguintes condições acadêmicas:

a) Requisitos Acadêmicos

- Obrigações escolares em dia: o atleta deve estar com suas obrigações escolares em dia, ou seja, não pode ter pendências acadêmicas, como faltas injustificadas ou matérias não cursadas.
- Nota mínima: o aluno deverá apresentar notas exemplares nas disciplinas de acordo com o critério de avaliação da escola. A média escolar mínima exigida será estabelecida pela mesma.
- Frequência escolar: o atleta deverá comprovar frequência mínima nas aulas. A frequência mínima será definida pela comissão, levando em consideração os requisitos do sistema educacional de cada município.

b) Comissão de Análise Pedagógica

- Composição da Comissão: a comissão responsável pela análise pedagógica será composta por professores da rede pública ou privada, coordenadores pedagógicos e membros da Federação Maranhense de e-Sports.

A comissão terá a responsabilidade de verificar:

- Se o aluno está com as notas dentro da média escolar.
- Se o aluno frequenta regularmente as aulas, com um mínimo de presença.
- Se o aluno apresenta um bom desempenho acadêmico, com especial atenção às matérias básicas (português, matemática e ciências).
- Análise do Histórico Escolar.

A comissão solicitará o histórico escolar do aluno, junto ao professor responsável ou coordenação, para garantir que os requisitos pedagógicos estejam sendo cumpridos para então realizar a inscrição do atleta.

CAPÍTULO VIII - DAS NORMAS DISCIPLINARES

Art. 23 – Os participantes, técnicos e representantes das delegações devem respeitar integralmente as regras do evento, demonstrando conduta ética e comportamento esportivo.

Art. 24 – É proibido:

- Proferir ofensas verbais, gestuais ou escritas contra qualquer pessoa presente no evento;
- Utilizar dispositivos e aplicativos de comunicação para fins de trapaças ou manipulações de resultados;
- Participar das competições sob efeito de substâncias proibidas ou embriagantes.

Art. 25 - Condutas anti desportivas, como atrasos intencionais, abandono de partidas sem justificativa ou comportamento agressivo, serão passíveis de punição pela Comissão Disciplinar.

Art. 26 - Penalidades por descumprimento:

1. Advertência verbal.
2. Perda de pontos na competição.
3. Desclassificação individual ou da equipe.
4. Suspensão de participação em edições futuras.

Art. 27 - Todos os casos serão avaliados pela Comissão Disciplinar, cuja decisão será final e inquestionável.

CAPÍTULO IX - DA PREMIAÇÃO

Art. 28 - Os vencedores serão premiados conforme abaixo:

- Medalhas para 1º, 2º e 3º lugares em todas as categorias;
- Troféus para as escolas com maior pontuação geral.

CAPÍTULO X - DAS CONSIDERAÇÕES GERAIS

Art. 29 – Os participantes, técnicos e representantes das delegações devem respeitar integralmente as regras do evento, demonstrando conduta ética e comportamento esportivo.

- Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica-Geral.